

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA TOPBERGAM TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Manggong Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



Oleh:

Rini Indarwati
14.0305.0030

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

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA TOPBERGAM TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Manggong Kabupaten Temanggung)

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:

Rini Indarwati
14.0305.0030

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

PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA
TOPBERGAM TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA**

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



Oleh:

Rini Indarwati

14.0305.0030

Magelang, 10 Januari 2019

Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Lilis Madyawati'.

Dra. Lilis Madyawati, M.Si
NIP. 19640907 198903 2 02

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Tabah Subekti'.

Tabah Subekti, M.Pd.
NIDN. 0601118402

PENGESAHAN

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA
TOPBERGAM TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA**
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo
Kabupaten Temanggung)

Oleh:

Rini Indarwati

14.0305.0030

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

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Rabu

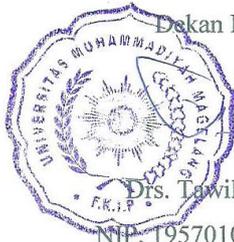
Tanggal : 23 Januari 2019

Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si (Ketua/ Anggota) (.....)
2. Hermahayu, M.Si., Psi (Anggota) (.....)
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd (Anggota) (.....)

Mengesahkan

Dekan FKIP



Drs. Lawil, M.Pd.,Kons

NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rini Indarwati
NPM : 14.0305.0030
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Topbergam Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan hasil plagiat penjiplakan terhadap karya orang lain, maka 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, 15 Januari 2019

Yang membuat pernyataan



Rini Indarwati

14.0305.0030

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar”.

(Qs. Al- Ahzab : 70)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibuku tercinta, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Suamiku tercinta yang selalu mendukungku.
3. Anakku tercinta Nafeeza Azzahra Gavaputri sebagai penyemangat dan motivasiku.
4. Almamaterku tercinta, Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

ABSTRAK

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA TOPBERGAM BERBANTUAN MEDIA TOPBERGAM TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung)

Rini Indarwati

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* berbantuan media Topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan model *one group pretest posttest design*. Subjek penelitian dipilih secara *total sampling*, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Sampel yang diambil adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung yang berjumlah 23 siswa. Seluruh siswa kelas V dijadikan sebagai kelompok eksperimen yang dikenai metode *role playing* berbantuan media Topbergam. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar tes lisan keterampilan berbicara siswa. Uji validitas instrumen lembar tes lisan berbantuan media topbergam dengan menggunakan rumus product moment sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus cronbach alpha dengan bantuan program SPSS *versi 23 for windows*. Analisis data menggunakan teknik statistik non parametrik *Wilcoxon signed Rank test* dengan bantuan program SPSS *versi 23 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berbantuan media topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan untuk keterampilan berbicara diperoleh nilai Z_{hitung} adalah -4,204, uji satu sisi dan tingkat signifikansi 5% didapat Z_{tabel} -1,645. Karena Z_{hitung} lebih besar dari nilai Z_{tabel} ($-4,204 > -1,645$), maka H_0 ditolak sehingga dapat dikatakan bahwa metode *role playing* berbantuan media topbergam berpengaruh positif terhadap Keterampilan berbicara siswa.

Kata kunci : Metode role playing, keterampilan berbicara siswa

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ROLE PLAYING METHOD IS AIDED BY TOPBERGAM MEDIA OF STUDENTS SPEAKING SKILLS

*(Research on Grade V Student of Manggong Primary School Ngadirejo District
Temanggung Regency)*

Rini Indarwati

ABSTRACT

This study aims to determine the effect the guided role playing method with topbergam media of students speaking skills Grade IV Student of Selomirah Primary School Ngablak District Magelang Regency.

This research method is experimental with one group pretest posttest design model. The subjects were chosen by total sampling. Samples taken as many as are all five grade students of SD Negeri Manggong Ngadirejo District Temanggung Regency, amounting to 23 students. Method of data completion is done by using oral test sheet. Test the validity of oral test sheet instrument by using of formula product moment, and reliability test using cronbach alpha formula by SPPS version 23 for windows. Data analysis using non parametric statistic technique that is Wilcoxon signed Rank test by SPSS version 23 for windows.

The result of this research shows role playing method with topbergam media can improve the speaking skills of student. From the results of calculations for speaking skills obtained Z_{count} is $-4,204$, to a level of significance 5% obtain Z_{table} $-1,645$. Therefore the Z_{count} is greater than the Z_{table} ($-4,204 > -1,645$), then H_0 rejected and H_a can be accepted. So it can be concluded that the application of guided role playing method with tobergam media can improve the speaking skills of students.

Keywords: Role Playing method, Students speaking skills

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Topbergam Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa” yang dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dra. Lilis Madyawati, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I Skripsi dan Tabah Subekti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II Skripsi.
5. Dosen dan Karyawan Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

6. Kepala sekolah dan para pendidik di Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung.
7. Rekan–rekan mahasiswa Prodi PGSD FKIP serta semua pihak yang oleh penulis tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas semua dedikasi dan perannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan masukan untuk kebaikan kebenaran skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi orang lain.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7

D.	Perumusan Masalah.....	7
E.	Tujuan Penelitian.....	8
F.	Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA		10
A.	Keterampilan Berbicara.....	10
B.	Metode <i>Role Playing</i>	46
C.	Media Topbergam (Topeng Bergambar).....	58
D.	Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Media Topbergam Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa.	84
E.	Kerangka Pemikiran.....	87
F.	Hipotesis Penelitian.....	89
BAB III METODE PENELITIAN.....		Error! Bookmark not defined.
A.	Rancangan Penelitian	90
B.	Identifikasi Variabel Penelitian	91
C.	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	92
D.	Setting Penelitian.....	93
E.	Subjek Penelitian.....	93
F.	Metode Pengumpulan Data	94
G.	Instrumen Penelitian.....	96
H.	Validitas Dan Reliabilitas.....	98
I.	Prosedur Penelitian.....	104
J.	Teknik Analisis Data.....	112

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.... Error! Bookmark not defined.

- A. Deskripsi Subjek Penelitian 114
- B. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Penelitian 114
- C. Uji Hipotesis Penelitian..... 122
- D. Pembahasan..... 125

BAB V SIMPULAN DAN SARANError! Bookmark not defined.

- A. Simpulan..... 131
- B. SARAN 132

DAFTAR PUSTAKA 134

LAMPIRAN 136

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
2. Skor penilaian tes lisan.....	96
3. Kisi-kisi Lembar Tes Lisan Keterampilan Berbicara.....	97
4 Uji Validitas Instrumen Lembar Tes Lisan Keterampilan Berbicara Siswa.....	99
5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	101
6 Tingkat Kesukaran Soal.....	102
7 Tingkat Kesukaran Soal.....	103
8 Jadwal Pelaksanaan <i>Treatment</i>	Error! Bookmark not defined.
9 Jadwal Perlakuan.....	109
10 Hasil Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) Keterampilan Berbicara Siswa.....	116
11 Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Keterampilan Berbicara Siswa.....	118
12 Pengaruh Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Keterampilan Berbicara Siswa	121
13 Uji hipotesis <i>Wilcoxon</i>	123

DAFTAR GAMBAR

Diagram	halaman
1 Hasil Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) Keterampilan Berbicara Siswa.....	117
2 Hasil Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Keterampilan Berbicara Siswa.....	119
3 Pengaruh Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Keterampilan Berbicara Siswa	122

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I Surat Ijin Penelitian	137
Lampiran II Surat Keterangan Penelitian.....	139
Lampiran III Surat Pernyataan Validasi.....	141
Lampiran IV Lembar Validasi Instrumen	143
Lampiran V Instrumen Penelitian	150
Lampiran VI Uji Validitas Instrumen dan Uji Reliabilitas Instrumen.....	184
Lampiran VII Data Uji Instrumen Keterampilan Berbicara Siswa.....	197
Lampiran VIII Data Skor Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Data Skor Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Keterampilan Berbicara.....	205
Lampiran IX Uji <i>Wilcoxon signed Test ranks</i>	210
Lampiran X Daftar Nama Siswa	212
Lampiran XI Dokumentasi.....	214
Lampiran XII Buku Bimbingan Skripsi	218

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat sesuai dengan cita-cita pendidikan(UU No.20 Tahun 2003). Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan peran serta seorang pendidik. Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan (Permendiknas No. 19 Tahun 2007). Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa setiap warga Negara berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar.

Pendidikan dasar yaitu termasuk pendidikan SD yang merupakan proses mendasar untuk menekankan siswa pada konsep-konsep pembelajaran yang akan berkelanjutan. Pendidikan siswa sekolah dasar dimulai dari umur antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget (dalam Heruman, 2013:1), mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak adalah berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun terikat dengan objek yang bersifat konkret. Hal ini ditunjukkan

dalam proses pembelajaran anak masih memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru. Pelajaran terbagi atas mata pelajaran umum, mata pelajaran muatan lokal. Dalam mata pelajaran umum terdapat 8 mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa, salah satu mata pelajaran tersebut adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran inti dalam pembelajaran di sekolah dasar. Bahasa Indonesia memiliki empat cakupan aspek pokok yang dipelajari yaitu menulis, mendengarkan, berbicara, dan membaca. Pada hakikatnya belajar bahasa bertujuan agar siswa mampu berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) sebagaimana sarana untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan.

Ciri khas anak sekolah dasar yaitu keterampilan membantu diri sendiri, keterampilan sosial, keterampilan sekolah, keterampilan bermain. Segi-segi perkembangan yaitu emosi, mental intelektual, sosial, moral, kepribadian, dan pertumbuhan perkembangan kognitif (Iskandarwassid, dkk, 2013:128). Beberapa dari faktor yang ada termasuk dalam penghambat ketercapaian tujuan dalam aspek berbicara.

Haris (dalam Tarigan 2008 :1) mengungkapkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat komponen yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat komponen tersebut saling berkaitan satu sama lain. Sebelum manusia dewasa, ia mendengarkan orang di

sekitarnya berbicara dengan bahasanya. Setelah itu dengan seiring berjalannya waktu manusia itu dapat mengerti dan bisa mengucapkan apa yang didengarnya. Dengan kemampuan berbicaranya seorang manusia dapat menyampaikan maksud dari apa yang disampaikan. Kemudian dengan berkembangnya pengetahuan dan kemampuan berpikir, manusia dapat mempelajari keterampilan berbahasa selanjutnya yakni membaca dan menulis.

Keempat keterampilan berbahasa tersebut, berbicara merupakan keterampilan yang memiliki peranan penting di samping keterampilan-keterampilan lain dalam bahasa. Berbicara merupakan suatu cara yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang yang ada disekitarnya. Adapun tujuan berbicara yaitu untuk menyampaikan maksud dan informasi kepada orang lain secara lisan, dengan beberapa persyaratan diantaranya (1) penggunaan kosakata yang terstruktur; (2) menggunakan kosakata yang beragam; (3) percaya diri ketika berbicara dengan orang lain, sehingga orang lain akan memahami apa yang akan kita sampaikan.

Namun kenyataan di lapangan tidak sejalan dengan idealnya berbicara yang baik dan benar. Pada pengamatan peneliti di Sekolah Dasar Negeri Manggong masih ditemukan siswa yang saat berbicara tidak terstruktur dan penggunaan kosakata yang belum beragam. Hanya sepertiga dari jumlah siswa kelas V di sekolah dasar tersebut yang berani berbicara aktif dalam pembelajaran. Keterampilan berbicara siswa dalam mengungkapkan gagasannya secara lisan di dalam kelas masih kurang. Hal tersebut

menandakan bahwa keterampilan berbicara siswa belum berkembang secara optimal.

Keterampilan berbicara siswa di kelas kurang diasah oleh guru. Akibatnya, seringkali ditemukan kecenderungan siswa enggan berbicara karena takut salah. Selain itu, siswa kurang memahami kosakata Bahasa Indonesia yang baku dan malas mengungkapkan gagasan atau ide akibat kurang percaya diri. Kecendrungan ini akan berdampak pada tidak berkembangnya keterampilan berbicara yang dimiliki siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan sulit dicapai. Realitas yang terjadi di dalam pengajaran, tanpa kemampuan dan keterampilan berbicara akan mengakibatkan terjadinya kesalahan komunikasi antara siswa dan guru di sekolah. Bila keterampilan berbicara siswa tidak dilatih maka siswa tidak akan bisa aktif dalam diskusi, daya kritis dan gagasan anak tidak akan mampu ditransformasikan kepada orang lain dalam bentuk ide, mentalitas bahasa anak akan kurang. Jadi pembelajaran berbicara di sekolah memegang peranan penting.

Dari uraian tersebut, diketahui betapa pentingnya keterampilan berbicara bagi seseorang. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara perlu mendapat perhatian agar para siswa memiliki keterampilan berbicara, sehingga mampu berkomunikasi kepada orang lain dengan baik. Selain betapa pentingnya keterampilan berbicara bagi seseorang, pembelajaran keterampilan berbicara perlu mendapatkan perhatian karena

keterampilan berbicara tidak bisa diperoleh secara otomatis, melainkan harus belajar dan berlatih.

Upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara telah dilakukan oleh pihak sekolah, seperti penerapan metode, pembelajaran berbicara, dan penggunaan media. Namun demikian hasilnya belum tercapai secara maksimal. Hal ini disampaikan oleh Merina guru kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong. Oleh sebab itu perlu adanya solusi lain yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan metode yang inovatif dalam proses pembelajaran di dalam kelas, yaitu salah satunya dengan penggunaan metode *Role Playing*, yang dimaksudkan agar siswa akan ikut aktif dalam pembelajaran.

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* siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah atau psikologis tertentu.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman komunikasi dengan baik pula. *Role Playing* berusaha membantu individu untuk memahami peranannya sendiri dan peran yang dimainkan

orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peneliti memprediksi bila diberikan metode *Role Playing* berbantuan media Topbergam akan menambah antusias anak dalam pembelajaran karena metode *Role Playing* dengan Topbergam dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang masih rendah.

Kemunculan latar belakang penggunaan metode *Role Playing* ini adalah salah satu kesulitan yang sering dialami siswa. Siswa belum berani berbicara didepan kelas, belum mampu menyampaikan apa yang mereka rasakan, atau yang ingin mereka katakan tidak tersampaikan karena kurang ditanggapi oleh guru. Maka penggunaan metode ini dirasa cocok karena dalam pengertiannya *Role Playing* adalah bermain peran dimana siswa akan berada dalam situasi yang akan menunjukkan keaktifannya. Dengan tujuan terwujudnya suasana menyenangkan dan meningkatkan antusias siswa agar apa yang mereka pelajari benar-benar dipahami.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Topbergam Terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi dalam beberapa permasalahan. Hal ini diindikasikan dengan:

1. Keterampilan berbicara siswa masih rendah.

Keterampilan berbicara siswa rendah, ini dibuktikan dengan siswa yang saat berbicara tidak terstruktur, penggunaan kosakata yang belum beragam, serta tidak percaya diri pada saat berbicara

2. Pembelajaran belum inovatif.

Pembelajaran belum inovatif, ini dibuktikan dengan pembelajaran yang belum menggunakan media atau benda konkret.

3. Penggunaan metode belum bervariasi.

Penggunaan metode yang belum bervariasi, ini dibuktikan dengan guru masih menggunakan metode pembelajaran terdahulu yaitu ceramah sehingga siswa mudah bosan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, tidak semua masalah dapat dikaji secara intensif. Untuk menghindari luasnya permasalahan, maka penelitian ini akan dibatasi pada pelaksanaan dengan melihat masalah-masalah yang dihadapi pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia antara lain : pengaruh metode *Role Playing* dengan media topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : “Apakah metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Topbergam berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa Kelas

V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung??".

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Topbergam di kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan akan memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan kajian penelitian yang relevan khususnya dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia
- b. Sebagai bahan diskusi dalam ruang pendidikan terutama dalam keterampilan berbicara siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan keaktifan siswa, motivasi siswa dan keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas khususnya melalui metode *Role Playing*.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai pembaharuan dalam meningkatkan prestasi belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia maupun pada pelajaran lain, sebagai usaha mencapai tujuan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi di dalam/ luar kelas melalui eksperimen, peneliti mengatasi permasalahan untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran yang maksimal.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Dalam kehidupan sehari-hari kita lebih sering memilih berbicara untuk berkomunikasi. Komunikasi akan lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Oleh karena itu, berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Hendrikus (dalam Sukatmi, 2009: 24) mengatakan berbicara adalah “titik tolak dan retorika, yang berarti mengucapkan kata atau kalimat kepada seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan suatu keterampilan untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan ide, perasaan, pikiran dan pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain dengan tujuan tertentu.

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

36). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan keterampilan berbicara dapat dilakukan oleh setiap anak apabila anak itu dilatih berbicara sejak dini karena berbicara merupakan suatu keterampilan yang terbentuk adanya latihan terlebih dahulu. Lingkungan anak memiliki peranan penting dalam kegiatan latihan berbicara. Jika dalam lingkungan hidupnya ia sering diajak berbicara, dan segala pertanyaan diperhatikan dan dijawab, serta lingkungan itu sendiri menyediakan kesempatan untuk belajar dan berlatih maka dapat diharapkan anak tersebut terampil berbicara.

Menurut Iskandarwassid & Sunendar (2011: 241), keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan kelengkapan alat ucap seseorang yang merupakan persyaratan ilmiah yang memungkinkan untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara.

Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2007 Tentang Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar mengatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan bagian fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Empat fungsi bahasa sebagai alat komunikasi: keterampilan

menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. 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 menyusun kalimat untuk menyampaikan pendapat, pikiran atau perasaan kepada orang lain.

Menurut Tarigan (2008:16) bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atas kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Keterampilan berbicara itu seperti keterampilan lainnya, keterampilan berbicara ternyata lebih rumit dari kelihatannya dan melibatkan lebih dari mengucapkan kata-kata. 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. Di dalam berlatih berbicara, seseorang perlu dilatih diantaranya dari segi pelafalan, pengucapan, intonasi, pemilihan kata (diksi), dan penggunaan bahasa secara baik dan benar.

Betolak dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide atau gagasan secara lisan bersifat

produktif dan mekanistik, yang hanya dapat dikuasai dengan berlatih berbicara dan merupakan bagian tingkah laku hidup manusia yang sangat penting sebagai alat komunikasi kepada orang lain. Keterampilan berbicara merupakan sebuah keterampilan menyampaikan gagasan, informasi atau pesan kepada orang lain dengan menggunakan media yang berupa simbol-simbol fonetis.

2. Tujuan Keterampilan Berbicara

Berbicara sebagai sebuah keterampilan dalam berbahasa memiliki tujuan agar terjadi komunikasi antara satu individu dengan individu lainnya. Tarigan (2008: 16) mengutarakan tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pemikiran secara efektif sehingga pembicara dapat memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan.

Sebelum seseorang berkomunikasi dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan baik secara umum ataupun perorangan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari berbicara adalah untuk menyampaikan informasi, melaporkan, menjelaskan sesuatu, dan meyakinkan orang lain dengan syarat pembicara harus memahami apa yang akan ia sampaikan kepada orang lain agar maksudnya tersampaikan dengan baik.

Saddono & Slamet (2012:36), mengungkapkan bahwa berbicara bertujuan untuk mengkomunikasikan ide, perasaan, dan kemauan serta untuk lebih menambahkan pengetahuan dan cakrawala. Berdasarkan pendapat tersebut berbicara bertujuan untuk berkomunikasi. Komunikasi yang dilakukan yakni menyampaikan suatu pengiriman atau penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami sehingga akan menambah pengetahuan dari pendengar.

Berbicara pada dasarnya mempunyai maksud umum yang ingin disampaikan. Menurut Purba (2009:4), secara umum tujuan pembicaraan adalah:

a. Mendorong atau menstimulasi

Tujuan pembicaraan dikatakan mendorong yakni apabila pembicara berusaha memberi semangat dan motivasi hidup untuk pendengar. Reaksi yang diharapkan yaitu akan timbul inspirasi atau membangkitkan emosi para pendengar.

b. Meyakinkan

Tujuan pembicaraan dikatakan meyakinkan apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap dari pendengar. Alat yang digunakan dalam pembicaraan ini adalah argumentasi. Reaksi yang diharapkan adalah adanya persesuaian keyakinan, pendapat, atau sikap atas persoalan yang disampaikan.

c. Menggerakkan

Tujuan pembicaraan dikatakan menggerakkan apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam atau terbakarnya emosi.

d. Menginformasikan

Tujuan pembicaraan dikatakan menginformasikan apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu hal agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya.

e. Menghibur

Tujuan pembicaraan dikatakan menghibur apabila pembicaraan bermaksud menyenangkan para pendengar. Pembicaraan seperti ini biasanya dilakukan dalam kegiatan yang menyenangkan seperti pada saat ulang tahun, pesta, atau pertemuan yang mengembirakan. Reaksi yang diharapkan yaitu timbulnya rasa gembira, senang, dan bahagia pada hati pendengar.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara yang dilakukan seseorang bukan hanya untuk berkomunikasi melainkan dapat digunakan untuk mempengaruhi orang lain dengan maksud apa yang dibicarakan dapat diterima oleh lawan bicaranya. Selain itu tujuan berbicara yaitu untuk menginformasikan, menghibur,

memberitahukan dan meyakinkan orang lain dalam rangka berinteraksi guna menambah pengetahuan.

Tujuan utama dari keterampilan berbicara menurut Abidin (2013) memaparkan tujuan dari berbicara ebagai berikut.

- a. Informatif, yaitu menyampaikan gagasan untuk membangun pengetahuan pendengar.
- b. Rekreatif untuk menghibur dan memberikan kesan menyenangkan pada pendengarnya.
- c. Persuasif merupakan tujuan berbicara yang ketiga yang menekankan pada usaha mempengaruhi orang lain untuk bertindak sesuai dengan apa yang diharapkan pembicara melalui penggunaan bahasa yang halus dan menarik.
- d. Argumentatif merupakan tujuan berbicara yang terakhir. Argumentatif ini memiliki maksud yaitu meyakinkan pendengar atau gagasan yang disampaikan oleh pembicara.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara dinyatakan berhasil apabila kegiatan berbicara yang dilakukan telah memnuhi indikator yang telah ditetapkan.

Menurut Abidin (2013: 130), indikator ketercapaian berbicara sebagai berikut.

- a. Pemahaman pendengar.

Kegiatan berbicara dinyatakan berhasil apabila pendengar mampu menerima dan memahami secara cermat gagasan yang disampaikan oleh pembicara sehingga terdapat kesamaan antara maksud pembicara dengan persepsi pendengar.

b. Perhatian

Perhatian pendengar juga merupakan salah satu indikator ketercapaian berbicara. Pembicara diharapkan mampu menumbuhkan perhatian pendengar untuk menyimak secara sungguh-sungguh segala sesuatu yang disampaikan pembicara. Hal ini dilakukan agar pendengar dapat secara maksimal memahami apa yang disampaikan oleh pembicara.

c. Cara pandang pendengar.

Hal yang harus dilakukan oleh pembicara adalah mempengaruhi pendengar agar mempunyai cara pandang yang sama dengan dirinya. Indikator yang terakhir adalah perilaku pendengar. Setelah melakukan kegiatan berbicara tentunya ada sesuatu yang berdampak pada pembicara maupun pendengar. Tujuan berbicara akan tercapai apabila terjadi perubahan perilaku pada pendengar setelah menyimak pemaparan gagasan yang dilakukan pembicara.

3. Aspek-aspek Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan aktualisasi diri melalui bahasa lisan. Djiwandono (dalam Halida, 2011:36) mengungkapkan

bahwa aspek keterampilan berbicara terdiri dari aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan,.

a. Aspek kebahasaan meliputi:

- 1) Pengucapan lafal yang jelas
- 2) Penerapan intonasi yang wajar,
- 3) Pilihan kata
- 4) Penerapan struktur/ susunan kalimat yang jelas

b. Aspek non kebahasaan meliputi:

1) Keberanian

Keberanian adalah suatu sikap untuk berbuat sesuatu dengan tidak terlalu merisaukan kemungkinan-kemungkinan buruk. Keberanian dalam berbicara yaitu keberanian dalam mengemukakan suatu pendapat/pemikiran. Dengan contoh anak mampu menceritakan pengalaman yang dialami didepan kelas. Selain itu, keberanian untuk berpihak terhadap gagasan yang diyakini kebenarannya.

2) Kelancaran

Lancar dalam berbicara sangat ditunjang oleh penguasaan materi/bahan yang baik. Penguasaan kosakata akan membantu dalam penguasaan materi pembicaraan. Kelancaran seseorang dalam berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraan.

3) Ekspresi/Gerak-gerak tubuh

Ekspresi tubuh sangat diperlukan dalam menunjang keefektifan berbicara. Arti pembicaraan tersebut dapat dipahami melalui ekspresi tubuh yang ditunjukkan pembicara.

4) Penalaran

Dalam sebuah pembicaraan seharusnya antar bagian dalam kalimat memiliki hubungan saling mendukung dan tidak bisa dipisahkan. Gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan runtut.. Relevansi atau penalaran berkaitan dengan tepat tidaknya isi pembicaraan dengan topik yang sedang dibicarakan.

5) Kenyaringan suara

Kenyaringan suara berkaitan dengan situasi tempat, jumlah pendengar, dan akustik. Tingkat kenyaringan suara hendaknya disesuaikan dengan situasi, tempat, jumlah pendengar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek keterampilan berbicara yaitu aspek kebahasaan yang meliputi cara orang berbicara, nonkebahasaan yang meliputi sikap atau perbuatan dalam orang berbicara dan isi yang meliputi maksud dari orang berbicara tersebut.

Pendapat lain diungkapkan oleh Ernawan (2012:25) ada empat aspek keterampilan berbicara yaitu:

a. Keterampilan sosial (*social skill*)

Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berpartisipasi secara efektif dalam hubungan-hubungan masyarakat. Keterampilan sosial menuntun agar kita mengetahui apa yang harus dibicarakan, bagaimana cara berbicara, dimana berbicara dan kapan tidak berbicara. Keterampilan sosial ini dilakukan untuk melatih anak, dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan sosial merupakan cara anak dalam melakukan interaksi dan komunikasi dilihat dari bentuk perilaku maupun dalam bentuk komunikasi dengan orang lain.

b. Keterampilan semantik (*semantic skill*)

Keterampilan semantik adalah kemampuan untuk mempergunakan kata-kata dengan tepat dan penuh pengertian. Untuk memperoleh keterampilan semantik maka kita harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai makna-makna yang terkandung dalam kata-kata serta ketepatan dan kepraktisan dalam penggunaan kata-kata. Hanya dengan cara inilah kata-kata dapat masuk dengan cepat dan mudah dalam pikiran.

c. Keterampilan fonetik (*fonetic skill*)

Keterampilan fonetik adalah kemampuan membentuk unsur-unsur fonemik bahasa kita secara tepat. Keterampilan ini

perlu karena turut mengemban dan menentukan persetujuan atau penolakan sosial. Keterampilan ini merupakan suatu unsur dalam hubungan-hubungan perseorangan yang akan menentukan apakah seseorang diterima sebagai anggota kelompok atau sebagai orang luar.

d. Keterampilan vokal (*vocal skill*)

Keterampilan vokal adalah kemampuan menciptakan efek emosional yang diinginkan dengan suara kita. Suara yang jelas, bulat, dan beragam menandakan orang yang berbadan tegap dan terjamin, sedangkan suara yang melengking, berisik atau serak parau memperlihatkan kepribadian yang kurang menarik dan kurang meyakinkan.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut mengenai aspek-aspek keterampilan berbicara, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara terdiri dari aspek kebahasaan, aspek nonkebahasaan, serta aspek isi yang dapat dilihat ketika anak berbicara.

4. Indikator keterampilan berbicara

Menurut para ahli Amstrong, Connel, Kenzie (dalam Yaumi, 2012:43) menyebutkan indikator berbicara sebagai berikut.

- a. Suka berbicara dan menyampaikan cerita untuk membuat anak merasa senang serta ceritanya pun menarik untuk didengar.

- b. Senang bermain kata, seperti tebak-tebakan, permainan pesan berantai dengan menggunakan bahasa lisan.
- c. Mampu mengucapkan kata-kata sulit secara akurat dibandingkan anak-anak seusianya
- d. Menghargai sajak-sajak walaupun berupa kata-kata yang tidak masuk akal.
- e. Suka mendengarkan kata-kata lisan (cerita, komentar dala radio, acara televisi dan lain-lain)
- f. Memiliki kosakata yang lebih baik dari anak seusianya.
- g. Mampu berkomunikasi dengan orang lain melalui cara verbal sehingga anak terbiasa berkomunikasi dengan orang lain secara baik.

Sedangkan indikator keterampilan berbicara menurut Yaumi (2012:41) yaitu:

- a. Selalu memaparkan ide atau pendapat dihadapan orang lain.
- b. Senang bergabung dengan acara-acara debat.
- c. Senang bermain kata
- d. Suka pada pelajaran bahasa daerah atau bahasa asing.

Berdasarkan indikator keterampilan berbicara diatas, maka indikator yang dipergunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Suka berbicara dan menyampaikan cerita untuk membuat anak merasa senang serta ceritanya pun menarik untuk didengar.

- b. Senang bermain kata, seperti tebak-tebakan, permainan pesan berantai dengan menggunakan bahasa lisan.
 - c. Mampu mengucapkan kata-kata sulit secara akurat dibandingkan anak-anak seusianya
 - d. Menghargai sajak-sajak walaupun berupa kata-kata yang tidak masuk akal.
 - e. Suka mendengarkan kata-kata lisan (cerita, komentar dala radio, acara televisi dan lain-lain)
 - f. Memiliki kosakata yang lebih baik dari anak seusianya.
5. Keterkaitan keterampilan berbicara dengan keterampilan lainnya.

Keterampilan berbicara tentu saja memiliki keterkaitan antara keterampilan berbahasa yang lain. Dalam bukunya, Hetti Restianti (2010) mengungkapkan bahwa kegiatan berbicara dipengaruhi oleh cara menangkap apa yang disampaikan oleh orang lain. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak jarang seseorang memahami sesuatu berdasarkan penjelasan orang lain. Hal tersebut merupakan hubungan berbicara dengan menyimak. Selanjutnya hubungan berbicara dengan membaca yaitu berkaitan dengan konten pembicaraan. Sesuatu yang kita sampaikan akan menjadi lebih berisi jika berdasarkan dari sumber atau referensi yang pernah dibaca sebelumnya. Berbicara dan menulis tentu saja suatu keterampilan yang juga berkaitan. Pertama,

menulis sangat membantu untuk menangkap pesan dari seseorang yang melakukan kegiatan berbicara.

Keterampilan satu dengan yang keterampilan lain memiliki keterkaitan. Pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut berkaitan erat, antara berbicara dengan menyimak, berbicara dengan menulis, dan berbicara dengan membaca, berikut keterkaitan keterampilan berbicara dengan keterampilan lainnya.

a. Berbicara dan Menyimak

Berbicara dan menyimak adalah dua kegiatan yang berbeda namun berkaitan erat. Kegiatan menyimak didahului oleh kegiatan berbicara. Kegiatan berbicara dan menyimak saling melengkapi dan berpadu menjadi komunikasi lisan, seperti bercakap-cakap, tanya jawab, wawancara, dan lain-lain. Kegiatan berbicara dan menyimak saling melengkapi, tidak ada gunanya orang berbicara bila tidak ada yang menyimak. Tidak mungkin orang menyimak bila tidak ada orang berbicara. Melalui kegiatan berbicara dan menyimak siswa mengenal ucapan kata, struktur kata, dan struktur kalimat.

b. Berbicara dan Membaca

Berbicara dan membaca berbeda dalam sifat, sarana, dan fungsi. Berbicara bersifat produktif, ekspresif melalui sarana bahasa lisan dan berfungsi sebagai penyebar informasi. Membaca bersifat reseptif melalui

sarana bahasa tulis dan berfungsi sebagai penerima informasi. Bahan pembicaraan sebagian besar didapat melalui kegiatan membaca. Semakin sering orang membaca semakin banyak informasi yang diperolehnya. Hal ini merupakan pendorong bagi yang bersangkutan untuk mengekspresikan kembali informasi yang diperolehnya antara lain melalui berbicara.

c. Berbicara dan Menulis

Kegiatan berbicara maupun kegiatan menulis bersifat produktif-ekspresif. Kedua kegiatan itu berfungsi sebagai penyampai informasi. Penyampaian informasi melalui kegiatan berbicara disalurkan melalui bahasa lisan, sedangkan penyampaian informasi dalam kegiatan menulis disalurkan melalui bahasa tulis. Informasi yang digunakan dalam berbicara dan menulis diperoleh melalui kegiatan menyimak ataupun membaca. Keterampilan menggunakan kaidah kebahasaan dalam kegiatan berbicara menunjang keterampilan menulis. Keterampilan menggunakan kaidah kebahasaan menunjang keterampilan berbicara.

6. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara

Menurut Purba (2009:5) berbicara terdiri atas berbicara formal dan informal. Berikut merupakan klasifikasi berbicara formal yaitu: (1) diskusi; (2) ceramah; (3) pidato; (4) wawancara; dan bercerita (dalam situasi formal). Sedangkan berbicara informal yaitu: (1) bertukar pikiran; (2) percakapan; (3) penyampaian berita; (4) bertelepon; (5) memberi petunjuk.

a. Diskusi

Diskusi berarti memberikan jawaban atas pertanyaan atau pembicaraan serius tentang suatu masalah objektif. Dalam proses ini orang mengemukakan titik tolak pendapatnya, menjelaskan alasan, dan hubungan antar masalah. Dalam arti sempit, diskusi berarti tukar-menukar pikiran yang terjadi di dalam kelompok kecil atau kelompok besar.

b. Menyampaikan Pengumuman

Menyampaikan pengumuman berarti menyampaikan sesuatu hal yang perlu diketahui oleh banyak orang. Kegiatan ini diwujudkan dalam bentuk pidato. Ciri-ciri yang harus diperhatikan dalam membaca pengumuman diantaranya, yaitu volume suara harus lebih keras, intonasi yang tepat, dan gaya penampilan yang menarik.

c. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu keterampilan berbicara yang digunakan sebagai metode pengumpulan berita. Pelaksanaanya bisa dilakukan secara langsung bertatap muka dengan orang yang diwawancarai, atau secara tidak langsung seperti melalaui telepon, internet, atau surat. Semua jenis peliputan berita memerlukan proses wawancara dengan sumber berita atau narasumber. Wawancara bertujuan pokok menggali informasi, komentar, opini, fakta, atau data tentang suatu masalah atau peristiwa dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber.

d. Musyawarah

Musyawarah mengandung arti perundingan, yaitu membicarakan sesuatu supaya mencapai kata sepakat. Mencapai kata sepakat tentu tidak mudah karena setiap orang mempunyai kepentingan pribadi. Dalam suatu musyawarah yang penting adalah kepentingan orang banyak, setiap orang mengesampingkan kepentingan pribadi demi kepentingan umum.

e. Bercerita

Bercerita adalah suatu kegiatan berbicara yang bertujuan mengulas kembali apa yang telah dilihat, dialami, dibaca, yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam aktivitas pembelajaran. Dengan bercerita siswa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap suatu hal dan dapat merangsang untuk melahirkan ide atau pendapat serta dapat menjadikan pembelajaran sebagai suatu pengalaman yang menyenangkan bagi mereka. Melalui bercerita dapat terjalin hubungan yang akrab. Selain itu, manfaat bercerita diantaranya, yaitu memberikan hiburan, mengajarkan kebenaran, dan memberikan keteladanan.

Menurut Santosa, dkk. (2009:35), berbicara diklasifikasikan berdasarkan tujuannya, situasinya, cara penyampaian, dan jumlah pendengarnya. Klasifikasi tersebut dijelaskan sebagai berikut.

a. Berbicara berdasarkan tujuannya.

- 1) Berbicara memberitahukan, melaporkan, dan menginformasikan.

Kegiatan berbicara ini dilakukan apabila seseorang akan menjelaskan suatu proses, menguraikan dan menafsirkan sesuatu,

memberikan pengetahuan dan menjelaskan suatu hal atau peristiwa. Berbicara yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan, menjelaskan suatu proses, menafsirkan suatu persetujuan atau menguraikan sesuatu tulisan yang bersifat informative. Kegiatan berbicara bersifat memberi tahukan biasanya terjadi pada banyak masyarakat. Kegiatan ini mencakup banyak orang dengan kapasitas lingkungan yang luas.

2) Berbicara menghibur

Berbicara untuk menghibur memerlukan kemampuan menarik perhatian pendengar. Suasannya bersifat santai dan penuh canda. Berbicara untuk menghibur berarti pembicara menarik perhatian pendengar dengan berbagai cara seperti humor, lelucon, spontanitas, kisah-kisah jenaka dan sebagainya. Berbicara dengan tujuan menghibur pendengar biasanya dilakukan oleh orang-orang yang berprofesi sebagai pelawak dan orang-orang yang memang memiliki kemampuan khusus untuk membuat komunikasi menjadi lebih hangat.

3) Berbicara membujuk, mengajak, meyakinkan atau menggerakkan.

Berbicara bersifat membujuk, mengajak, meyakinkan ini dilakukan oleh seseorang yang memiliki suatu informasi atau gagasan, yang mana dari informasi dan gagasan tersebut pembicara bertujuan untuk membujuk dan mengajak serta meyakinkan

pendengar tentang informasi atau gagasan tersebut. Sehingga pendengar tersebut berempati dan mau mengikuti dan melaksanakan serta berbuat seperti yang dikehendaki pembicara. Jika pembicaraan meyakinkan maka sikap dan cara pandang pendengar dapat diubah dalam menyikapi suatu hal.

b. Berbicara berdasarkan situasinya

1) Berbicara formal

Berbicara formal adalah berbicara yang bersifat resmi dan pendengarnya banyak, serta bahasa yang digunakan dalam berbicara formal adalah bahasa Indonesia baku. Contoh wawancara, ceramah dan lain-lain.

2) Berbicara informal

Berbicara informal adalah kegiatan berbicara yang bersifat tidak resmi dan dilakukan dalam acara-acara yang tidak resmi. Biasanya berbicara informal ini pendengarnya tidak banyak, kadang-kadang topiknya pun tidak hanya satu. Contoh bercerita dengan teman sebaya, bertelepon dan sebagainya.

c. Berbicara berdasarkan cara penyampaiannya.

1) Berbicara mendadak

Berbicara mendadak adalah kegiatan berbicara yang dilakukan tanpa ada persiapan terlebih dahulu, biasanya kegiatan berbicara ini

dilakukan secara langsung. Hal ini dapat terjadi karena tuntutan situasi.

2) Berbicara berdasarkan catatan

Berbicara berdasarkan catatan merupakan kegiatan berbicara yang dilakukan dengan adanya persiapan terlebih dahulu dan ada catatan yang dibawa pada saat berbicara. Berbicara berdasarkan catatan biasanya berupa butir-butir catatan penting sebagai pedoman berbicara. Berdasarkan catatan itu pembicara bercerita panjang lebar mengenai sesuatu hal. Hal ini dapat berhasil apabila pembicara sudah mempersiapkan dan menguasai isi pembicaraan secara mendalam sebelum tampil didepan umum.

3) Berbicara berdasarkan hafalan

Berbicara berdasarkan hafalan yaitu kegiatan berbicara yang dilakukan ada persiapan terlebih dahulu, biasanya ada catatan yang mana dihafalkan terlebih dahulu sebelum berbicara. Berbicara berdasar hafalan memang banyak kelemahannya, pembicara mungkin lupa akan beberapa bagian dari isi pembicaraanya, perhatiaanya tidak bisa diberikan kepada pendengar, kaku dan kurang penyesuaian pada situasi yang ada.

4) Berbicara berdasarkan naskah

Berbicara berdasarkan naskah adalah kegiatan berbicara yang dilakukan ada persiapan terlebih dahulu dan ada naskah yang

digunakan sebagai acuan berbicara. Pembicara biasanya membawa naskah pada saat berbicara didepan pendengar. Dilaksanakan dalam situasi yang menuntut kepastian, bersifat resmi dan menyangkut kepentingan umum.

d. Berbicara berdasarkan jumlah pendengarnya.

1) Berbicara antar pribadi.

Berbicara antar pribadi merupakan bentuk kegiatan berbicara empat mata, terjadi apabila dua pribadi membicarakan, mempercakapkan, merundingkan, atau mendiskusikan hal-hal yang melibatkan urusan pribadi. Kegiatan ini biasanya membicarakan masalah yang terjadi pada setiap individu.

2) Berbicara dalam kelompok kecil.

Berbicara dalam kelompok kecil terjadi apabila seseorang pembicara menghadapi sekelompok kecil pendengar, misalnya 3-5 orang proses komunikasi yang berlangsung secara tatap muka, dalam kelompok tersebut anggota berinteraksi satu sama lain.

3) Berbicara dalam kelompok besar.

Berbicara dalam kelompok besar terjadi apabila seseorang pembicara menghadapi pendengar berjumlah besar atau massa. Berbicara dalam kelompok besar biasanya terjadi ditempat yang luas, seperti pada saat guru mengajar di depan kelas, seorang yang sedang berpidatodi tempat umum.

Jenis-jenis berbicara banyak macamnya. Keraf (dalam Saddhono & Slamet, 2012: 38), membedakan jenis berbicara ke dalam tiga macam, yaitu persuasif, instruktif, dan reaktif. Termasuk berbicara persuasif adalah mendorong, meyakinkan, dan bertindak. Berbicara persuasif menghendaki reaksi dari para pendengar untuk mendapat ilham atau inspirasi. Atau membangkitkan emosi; untuk mendapatkan persesuaian pendapat, intelektual, dan keyakinan; dan mendapatkan tindakan atau perbuatan tertentu dari pendengar. Berbicara instruktif bertujuan untuk memberitahukan.berbicara instruktif menghendaki reaksi dari pendengar berupa pengertian yang tepat. Berbicara reaktif bertujuan untuk menyenangkan. Berbicara reaktif menghendaki reaksi dari pendengar berupa minat dan kegembiraan.

7. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor sehingga keterampilan berbicara masing-masing individu berbeda-beda satu dengan yang lainnya.Hurlock (dalam Azizah, 2013: 15) mengatakan keterampilan berbicara dipengaruhi oleh hal-hal berikut.

a. Persiapan fisik untuk berbicara.

Kemampuan berbicara tergantung pada kematangan mekanisme bicara. Sebelum semua organ bicara mencapai bentuk yang lebih matang, saraf dan otot mekanisme suara tidak dapat menghasilkan bunyi yang diperlukan bagi kata-kata.

b. Kesiapan mental untuk berbicara.

Kesiapan mental untuk berbicara tergantung pada kematangan otak, khususnya bagian-bagian asosiasi otak. Biasanya kesiapan tersebut berkembang di antara umur 12 sampai 18 bulan dan dalam perkembangan bicara yang dipandang sebagai “saat dapat diajar”.

c. Model yang baik untuk ditiru.

Model yang baik untuk ditiru diperlukan agar anak tahu bagaimana mengucapkan kata dengan benar. Model tersebut mungkin orang di lingkungan sekitar anak. Jika anak kekurangan model yang baik, maka anak akan sulit belajar berbicara dan hasil yang dicapai berada di bawah kemampuan anak.

d. Kesempatan untuk berpraktik.

Jika anak tidak diberikan kesempatan untuk berpraktik maka mereka akan putus asa dan motivasi anak menjadi rendah

e. Motivasi.

Jika anak mengetahui bahwa mereka dapat memperoleh apa saja yang mereka inginkan tanpa memintanya, dan jika anak tahu bahwa pengganti bicara seperti tangis dan isyarat dapat mencapai tujuan tersebut, maka motivasi anak untuk belajar berbicara akan melemah.

f. Bimbingan

Cara yang paling baik untuk membimbing belajar berbicara adalah menyediakan model yang baik, mengadakan kata-kata dengan jelas, serta memberikan bantuan mengikuti model.

Bicara merupakan keterampilan bagi anak, sehingga berbicara dapat dipelajari dengan beberapa metode yang berbeda. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi keterampilan berbicara anak. Menurut Arman Agung 2008: 1 ada dua faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara yaitu faktor internal dan eksternal.

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan segala potensi yang ada dalam diri seseorang. Faktor internal meliputi faktor fisik maupun non fisik psikis, berikut adalah penjelasan lengkapnya:

1) Faktor Fisik

Faktor fisik merupakan faktor yang menyangkut dengan kesempurnaan organ-organ tubuh yang digunakan di dalam berbicara, di dalam hal ini meliputi pita suara, lidah, gigi, dan bibir.

2) Faktor Non Fisik Psikis

Faktor non fisik psikis merupakan faktor yang berhubungan dengan kondisi psikologis seseorang dan tidak berhubungan dengan fisik. Faktor psikis keterampilan berbicara meliputi hal-hal sebagai berikut:

a) Kepribadian Kharisma

Kepribadian yang dimiliki mempengaruhi cara seseorang dalam berbicara.

b) Karakter dan Temperamen

Karakter merupakan hasil dari cara berpikir dan berperilaku. Karakter dimulai dari pola pikir yang kemudian diwujudkan dalam tindakan, yang bila dilakukan secara terus-menerus akan menjadi suatu kebiasaan. Karakter atau sering disebut juga temperamen merupakan sifat batin yang secara tetap memengaruhi perbuatan, perasaan, dan pikiran seseorang. Misalnya karakter periang, penyedih, pemberani, teliti, dan sebagainya.

c)Bakat Talenta

Bakat adalah anugerah dari Tuhan yang diberikan kepada seseorang. Bakat perlu digali hingga muncul ke permukaan karena pada dasarnya bakat adalah sesuatu yang telah ada sebelumnya.

d) Tingkat Inteligensi

Inteligensi adalah kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional, dan menghadapi lingkungannya secara efektif. Inteligensi merupakan suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional.

e)Kreativitas

Kreativitas memiliki kedudukan yang hampir sama dengan inteligensi. Kreativitas adalah salah satu ciri dari berpikir inteligen karena keduanya merupakan manifestasi dari berpikir kognitif. Berpikir kreatif yang diasah akan mampu memunculkan keterampilan-keterampilan tertentu pada individu, termasuk keterampilan berbicara.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang meliputi tingkat pendidikan, kebiasaan, dan lingkungan pergaulan. Pada anak faktor eksternal ini dapat diperoleh salah satunya dalam pembelajaran di sekolah.

8. Faktor-faktor Penunjang dan Penghambat Keterampilan Berbicara.

Berbicara merupakan keterampilan individu dalam usaha menyampaikan pesan secara lisan kepada sekelompok orang. Tujuan pembicaraan atau pesan agar dapat sampai kepada penyimak dengan baik, perlu diperhatikan beberapa faktor yang dapat menunjang keefektifan berbicara. Arsjad dan Mukti (dalam Nurbiana, 2008: 36) mengemukakan terdapat dua faktor yang harus diperhatikan pembicara agar dapat berbicara secara efektif dan efisien, yakni faktor kebahasaan dan nonkebahasaan.

a. Faktor penunjang keterampilan berbicara ada dua meliputi faktor kebahasaan dan nonkebahasaan.

Faktor kebahasaan, diantaranya:

1) Ketepatan ucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar.

2) Penempatan tekanan nada, sendi atau durasi yang sesuai.

Kesesuaian tekanan, nada, sendi dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Bahkan bisa dikatakan sebagai faktor penentu dalam komunikasi. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik tetapi dengan penempatan tekanan, nada, sendi dan durasi yang sesuai akan membuat pembicaraan menjadi menarik. Sebaliknya, apabila penyampaian datar saja, dapat menimbulkan kejenuhan bagi pendengar dan keefektifan berbicara akan berkurang.

3) Pilihan kata/ketepatan penggunaan kalimat serta tata bahasanya.

Pilihan kata yang digunakan oleh pembicara hendaknya jelas, tepat, dan bervariasi. Maksudnya, pendengar sebagai sasaran mudah mengerti maksud yang hendak disampaikan oleh pembicara memilih menggunakan kata-kata yang populer dan konkret dengan variasi dan perbendaharaan yang banyak sehingga tidak monoton.

4) Ketepatan sasaran pembicaraan

Ketepatan sasaran pembicaraan berkaitan erat dengan penggunaan kalimat yang efektif dalam komunikasi. Ciri kalimat yang efektif ada empat, yaitu keutuhan, perpautan, pemusatan

perhatian dan kehematan. Pembicaraan yang menggunakan kalimat efektif akan lebih memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraan.

Sedangkan faktor nonkebahasaan, meliputi:

1) Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku.

Seorang pembicara yang baik ketika berbicara didepan umum seharusnya memiliki kemampuan yang baik dalam mengatur koordinasi tubuhnya. Hal ini dimaksudkan agar sikap tubuh tersebut mampu mendukung keberhasilan pembicaraan. Sikap tubuh yang ditunjukkan tersebut antara lain wajar, yaitu dengan tidak bersikap berlebihan seperti terlalu banyak berkedip dan menggunakan gerakan tangan yang tidak penting. Sikap yang tenang dapat menjadikan jalan pikiran dan pembicaraan menjadi lancar. Berbicara tidak boleh bersikap kaku, tetapi bersikap luwes dan fleksibel.

2) Pandangan harus diarahkan ke lawan bicara.

Ketika berbicara di depan umum hendaknya seorang pembicara mengarahkan pandangannya kepada lawan bicara. Hal ini dimaksudkan sebagai bagian dari bentuk penghormatan kepada lawan bicara. Selain itu, pembicara juga dapat mengetahui reaksi lawan bicara terhadap pembicaraan yang disampaikan.

3) Gerak-gerik dan mimik yang tepat.

Gerak-gerak dan mimik yang tepat juga dapat mendukung keberhasilan tujuan pembicaraan seorang pembicara. Hal-hal yang penting selain mendapat tekanan, biasanya dibantu dengan gerak tangan atau mimik, hal ini dapat menghidupkan komunikasi agar tidak kaku. Gerak-gerak mimik yang tepat akan menunjang keefektifan berbicara.

4) Kenyaringan suara

Kenyaringan suara berkaitan dengan situasi tempat, jumlah pendengar, dan akustik. Situasi tempat berhubungan dengan dimana pembicaraan tersebut dilakukan, apakah di dalam ruang tertutup atau terbuka. Kenyaringan suara perlu diperhatikan oleh pembicara untuk menunjang keefektifan berbicara. Tingkat kenyaringan suara hendaknya disesuaikan dengan situasi, tempat, jumlah pendengar.

5) Kelancaran

Kelancaran yang dimaksud adalah penggunaan kalimat lisan yang tidak terlalu cepat dalam pengucapan, tidak terputus-putus, dan jarak antar kata tetap. Kelancaran seseorang dalam berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraan.

6) Relevansi, Penalaran

Dalam sebuah pembicaraan seharusnya antar bagian dalam kalimat memiliki hubungan saling mendukung dan tidak bisa dipisahkan. Gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan

runtut. Proses berpikir untuk sampai pada suatu kesimpulan harus logis dan relevan. Relevansi atau penalaran berkaitan dengan tepat tidaknya isi pembicaraan dengan topik yang sedang dibicarakan.

7) Penguasaan topik

Penguasaan topik dalam sebuah pembicaraan memiliki arti yang penting. Hal ini dikarenakan seseorang yang menguasai topik dengan baik akan lebih mudah dalam meyakinkan pendengar. Penguasaan topik pembicaraan berarti pemahaman suatu pokok pembicaraan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menunjang keterampilan berbicara adalah faktor kebahasaan yang meliputi ketepatan pengucapan, penempatan tekanan/nada/intonasi, pilihan kata, dan ketepatan sasaran pembicaraan dan non kebahasaan yang meliputi gerak-gerik dan mimik, kenyaringan suara, kelancaran, relevansi dan penguasaan topik.

b. Faktor penghambat keterampilan berbicara

Ada kalanya proses komunikasi mengalami gangguan yang mengakibatkan pesan yang diterima oleh pendengar tidak sama dengan apa yang dimaksudkan oleh pembicara. Tiga faktor penyebab gangguan dalam kegiatan berbicara, yaitu:

1) Faktor fisik

Faktor fisik yaitu faktor yang ada pada partisipan sendiri dan faktor yang berasal dari luar partisipan.

2) Faktor media

Faktor media yaitu faktor kebahasaan dan nonkebahasaan, misalnya lagu, irama, tekanan, ucapan, isyarat gerak bagian tubuh.

3) Faktor psikologis

Faktor psikologis yaitu kondisi kejiwaan partisipan komunikasi, misalnya keadaan marah, menangis, dan sakit.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor yang menghambat keterampilan berbicara adalah faktor dari dalam diri pendengar maupun dari luar pendengar, faktor perantara penyampaian informasi dan faktor kondisi jiwa pendengar.

9. Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara

Menurut Masuryani (2010) yakni langkah-langkah untuk membantu anak mengembangkan bahasanya dalam aspek keterampilan berbicara dengan cara seperti:

a. Membaca

Kegiatan membaca merupakan kegiatan penting yang dapat dilakukan bersama dengan anak setiap hari. Kegiatan membaca ini dapat dilakukan bersama dengan keluarga pada waktu di rumah, bersama dengan teman pada waktu di sekolah dan bersama guru pada saat pembelajaran. Saat belajar dengan menggunakan media Topbergam, maka siswa dapat

membaca alur tokoh tersebut sehingga siswa mampu memerankan tokohnya dengan baik.

b. Berbicara.

Berbicara dapat dilakukan dengan kegiatan tanya jawab, bercakap-cakap dengan orang tua, saudara, teman, dan guru dan bisa dilakukan secara langsung maupun dilakukan melalui perantara alat komunikasi, misalnya handphone, ht, speaker, dll. Dengan maksud pendengar mampu menerima dan memahami secara cermat gagasan yang disampaikan oleh pembicara sehingga terdapat kesamaan antara maksud pembicara dengan persepsi pendengar.

c. Memperkenalkan kata-kata baru

Memperkenalkan kata-kata baru pada anak setiap hari sangatlah penting karena dengan memperkenalkan kata-kata baru pada anak kosakata anak dapat bertambah sehingga anak mampu berkomunikasi dengan baik. Cara memperkenalkan kata-kata baru pada anak dapat berupa menyebutkan nama tanaman, hewan dan sebagainya. Pada sekolah mengenalkan kata-kata baru biasanya dilakukan dalam pengenalan kata baku dan tidak baku.

d. Mencoba tidak menyelesaikan kalimat anak

Memberikan kesempatan bagi anak untuk menemukan sendiri kata yang tepat yang ingin disampaikan. Sebagai contoh saat anak hendak menyampaikan ide atau gagasan pada waktu mendiskripsikan gambar,

guru hendaknya mendengarkan dengan cermat dan membimbing anak ketika anak mengalami kesulitan menyebutkan suatu kata dan tidak memotong kalimat anak. Dengan memotong kalimat anak maka anak tidak dapat bereksplorasi dengan bebas dan anak akan merasa takut dalam mengucapkan suatu kalimat.

e. Berbicara pada anak setiap hari

Berbicara pada anak setiap hari sangat penting dilakukan karena dengan anak diajak berbicara setiap hari maka anak akan mampu berkomunikasi dengan baik, namun sebaliknya jika anak tidak sering diajak berbicara setiap hari maka anak akan sulit berkomunikasi dengan baik. Berbicara pada anak setiap hari dan memandang anak ketika berbicara dan mendengarkan saat anak berbicara. Hal tersebut menjelaskan kepada anak sekaligus menjadi contoh anak supaya menjadi pendengar sekaligus pembicara yang baik.

10. Keterampilan Berbicara pada Anak Sekolah Dasar.

Pengembangan berbicara anak sangat penting untuk dikembangkan, karena perkembangan bahasa dan perilaku yang dilakukannya dapat diketahui dengan mengamati perkembangan berbicara anak. Pengembangan bicara merupakan suatu hal yang esensial dan sangat dibutuhkan oleh anak, sebab pengembangan bicara itu sangat berguna bagi anak untuk memperlancar kemampuan dan keterampilan berbicara anak itu sendiri. Anak yang sejak kecil dilatih dan dibimbing untuk berbicara secara tepat dan baik,

akan mampu berpikir kritis dan logis. Dengan membimbing anak berbicara sejak usia dini akan memberikan banyak manfaat bagi kemampuan anak. Anak akan mampu mengungkapkan isi hatinya (pendapat, sikap) secara lisan dengan lafal yang tepat. Yang berarti bahwa tujuan umum dari pengembangan bicara tersebut adalah: (a) anak dapat melafalkan bunyi bahasa yang digunakan secara tepat; (b) anak mempunyai perbendaharaan kata yang memadai untuk keperluan berkomunikasi; dan (c) anak mampu menggunakan kalimat secara baik untuk berkomunikasi secara lisan (Suhartono, 2005: 123).

Bahasa telah berkembang sejak anak berusia 4 –5 bulan. Orang tua yang bijak selalu membimbing anaknya untuk belajar berbicara mulai dari yang sederhana sampai anak memiliki keterampilan berkomunikasi dengan mempergunakan bahasa. Oleh karena itu bahasa berkembang setahap demi setahap sesuai dengan pertumbuhan organ pada anak dan kesediaan orang tua membimbing anaknya. Sebelum dapat berbicara lancar, ada tahapan yang biasa dilalui seseorang, antara lain: (1) Menangis, merupakan cara yang biasa dilakukan oleh bayi untuk berkomunikasi dan melakukan hubungan sosial dengan lingkungannya.(2) Berceloteh, dilakukan oleh anak sebelum usia 2 tahun.(3) *Holofrase*, dilakukan oleh anak setelah usia 2 tahun sampai menjelang sekolah.(4) Mengobrol, disebut juga social speech merupakan bentuk berbicara yang mempunyai makna social, bertujuan agar pembicaraannya didengar dan dimengerti oleh orang lain.

1) Tahapan keterampilan berbicara siswa Sekolah dasar.

a) Tahap penamaan

Pada tahap penamaan, anak baru mulai mampu mengujar urutan bunyi kata tertentu dan anak belum mampu memaknainya. Anak tersebut mampu mengucapkan tetapi tidak mampu mengenal kata itu. Pengucapan kata “mama, papa, makan, minum,dll” oleh anak karena adanya suatu pola peniruan bunyi yang pernah didengarnya. Pada tahap ini anak baru mampu menggunakan kalimat terdiri atas satu kata. Kata-kata yang diujarkannya pengucapan pada benda-benda yang ada disekelilingnya.

b) Tahap Telegrafis

Pada tahap telegrafis ini anak sudah mulai bisa menyampaikan pesan yang diinginkannya dalam bentuk urutan bunyi yang berwujud dua atau tiga kata, maksudnya kalimat-kalimat yang diucapkan anak terdiri atas dua atau tiga kata. Yang termasuk pada tahap ini yaitu anak berusia sekitar dua tahun.

c) Tahap Transformasional

Pengetahuan dan penguasaan kata-kata tertentu yang dimiliki anak dapat dimanfaatkan untuk mengucapkan kalimat-kalimat yang lebih rumit. Anak yang berumur lima tahun adalah saat anak mulai memberanikan diri untuk bertanya , menyuruh, menyanggah, dan menginformasikan sesuatu. Berbagai kegiatan anak dan aktivitasnya

dikomunikasikan atau diujarkan melalui kalimat-kalimat. Disini anak sudah mulai berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam.

2) Fase Perkembangan Anak

Terdapat empat fase perkembangan anak, yaitu: (1) *sensorymotor stage*, dari lahir sampai usia 2 tahun; (2) *preoperational stage*, usia 2-8 tahun; (3) *concrete operational stage*, usia 8-11 tahun; (4) *formal stage*, usia 11-15 tahun atau lebih. Fase ini tentunya tidaklah selalu sama bagi setiap anak, baik. Fase-fase perkembangan dapat terjadi bersamaan waktunya, tetapi perkembangan untuk setiap tingkat dapat tercapai dalam waktu yang tidak bersamaan, apalagi untuk setiap jenis pengetahuan juga berbeda.

B. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Dalam mengimplementasikan pembelajaran perlu adanya metode atau cara yang digunakan untuk mengatur strategi pembelajaran sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif. Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (KBBI, 1995 dalam Iskandarwassid, dkk, 2013: 56). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara untuk mencapai tujuan tertentu. Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran

perlu dilakukan dengan sedikit ceramah dan metode-metode yang berpusat pada guru, serta lebih menekankan pada interaksi siswa. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Bermain peran (*role playing*) menurut Zaini, dkk. (2007: 101) adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* atau bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa, baik itu peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang dengan tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

Sagala (dalam Miftakhul, 2009: 39) *Role Playing* adalah metode mengajar yang mendramasiakan situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar setiap peserta didik mampu memecahkan suatu masalah yang sering muncul dalam situasi sosial. Berdasarkan pendapat tersebut *Role Playing* berfokus agar peserta didik dapat mengatasi masalah yang muncul di situasi sosial. Maka dari itu, 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 ingat siswa harus tajam dan tahan lama.

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* siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah atau psikologis tertentu. Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman komunikasi dengan baik pula. *Role Playing* berusaha membantu individu untuk memahami peranannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran

Joyce, dkk, (2016: 417) Dalam bermain peran, siswa mengeksplorasi masalah hubungan manusia dengan mengambil tindakan pada situasi masalah dan kemudian membahas permainan peran. Bersama-sama, siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah. Bermain peran sebagai model pengajaran berakar pada dimensi pendidikan pribadi dan sosial mereka membantu memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* adalah metode atau cara kerja pembelajaran dengan suatu peran di mana orang atau sekelompok orang tersebut dalam situasi tertentu dengan berperan atau memainkan peranan.

2. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Menurut Hamalik (2001), langkah-langkah *Role Playing* terdiri tiga tahap (Prasojo, dkk Vol.1, 2013: 1-8), yaitu:

a. Tahap pertama Persiapan dan intruksi meliputi:

- 1) Guru memiliki situasi/dilemma bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “Sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa.
- 2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
- 3) Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas.
- 4) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi-intruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience.

b. Tahap kedua Tindakan Dramatik dan Diskusi meliputi:

- 1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.

- 2) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
 - 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.
- c. Tahap ketiga Evaluasi Bermain Peran meliputi:
- 1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
 - 2) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.

Berdasarkan beberapa langkah-langkah *role playing* tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya tahap persiapan, tahap tindakan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan melalui melatih kelompok, menyeleksi peserta, mengatur setting, dan mempersiapkan peniliti. Tahap tindakan melalui pemeranan, berdiskusi dan mengevaluasi, dan memerankan kembali. Tahap evaluasi melalui fase berdiskusi dan mengevaluasi, serta berbagi pengalaman dan menggeneralisasi. Dimana langkah-langkah ini adalah merupakan tahapan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan metode *role playing*

Djamarah dan Zain (2006: 45) menyebutkan langkah-langkah *Role Playing* sebagai berikut.

- a. Tahap Persiapan

- 1) Salam pembuka dan berdoa.
 - 2) Apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan motivasi.
 - 3) Menentukan topik atau materi yang akan diangkat dan tujuan dari pembelajaran dengan *Role Playing*, dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.
 - 4) Guru memberikan sebuah gambaran atau petunjuk tentang situasi yang akan didramakan siswa secara garis besarnya saja.
 - 5) Guru memilih siswa sebagai pemegang peran yang akan dimainkan. Pemilihan dapat dilakukan dengan cara menunjuk atau meminta siswa secara sukarela.
 - 6) Siswa yang belum mendapatkan giliran sebagai pemain peran bertugas sebagai pengamat.
- b. Tahap Pelaksanaan
- 1) Siswa yang akan memainkan peran dalam *Role Playing* dibimbing atau diberikan pengarahan oleh guru terlebih dahulu.
 - 2) Siswa yang akan berperan diberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri.
 - 3) Siswa yang belum mendapatkan giliran untuk bermain peran membentuk kelompok heterogen yang bertugas mengamati jalannya *Role Playing*.

- 4) Siswa mendramakan topik yang diangkat sesuai dengan peran yang diberikan kepada mereka.
- 5) Guru mengarahkan dan memberikan motivasi pada siswa agar proses jalannya *Role Playing* berlangsung dengan baik.
- 6) Siswa berdiskusi tentang hal yang berkaitan dengan materi yang ada dalam kegiatan *Role Playing*.
- 7) Di akhir, guru menyampaikan pembahasan materi yang terdapat kegiatan *Role Playing*.
- 8) Kegiatan dilanjutkan dengan evaluasi berupa tes.

c. Tahap Akhir (Tindak Lanjut)

- 1) Berdasarkan hasil evaluasi dilakukan generalisasi atau menyimpulkan materi yang diangkat.
- 2) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam dan berdoa.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut dapat disimpulkan bahwa ada tiga tahap yang harus dilalui dalam metode *role playing* yaitu: tahap persiapan. Tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Dimana langkah-langkah ini adalah merupakan tahapan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan metode *role playing*.

3. Manfaat *Role Playing*

Menurut Joyce, et al (2009:341), manfaat *role playing* sebagai berikut:

- a. Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri serta perasaan orang lain.

Siswa bisa memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan siswa meningkatkan skill memecahkan masalah.

- b. *Role playing* bisa merangsang timbulnya beberapa aktivitas Siswa menikmati tindakan atau pemeranan. *Role playing* adalah salah satu sarana untuk mengembangkan materi instruksional. Tingkatan dalam metode ini tidak akan pernah berakhir dengan sendirinya, tetapi hanya membantu siswa untuk mengekspos nilai-nilai, perasaan, solusi masalah, dan tingkah laku yang ada dan terpendam dalam diri siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat *role playing* adalah untuk membantu siswa memahami perasaan dirinya sendiri maupun orang lain dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah-masalah sosial.

Menurut Hamalik (2008: 214), manfaat dari *role playing* yaitu waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Sedangkan menurut Uno (2010), mengemukakan bahwa kegiatan bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana siswa untuk:

- a. Menggali perasaannya,

Siswa dapat mengekspresikan perasaannya pada saat bermain drama dengan cara mengikuti alur, misalnya ekspresi sedih, bahagia, dll.

- b. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya,

Dengan bermain peran siswa dapat memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya. Misalnya siswa bermain drama dengan tokoh drama protagonis/ baik maka siswa dapat memaknai tokoh tersebut dengan berperilaku/ bersikap menjadi lebih baik.

- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah,

Dengan bermain peran siswa dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah. Misalnya dalam kegiatan memerankan tokoh ada kendala maka siswa dapat berpikir bagaimana cara menyelesaikan kendala tersebut.

- d. Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Dengan bermain peran dengan tidak sengaja siswa dapat mendalami materi dengan tidak sengaja. (Prasojo, dkk Vol.1, 2013: 18).

Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* Untuk melatih siswa mengamati hubungan antar pribadi, melalui gerak tubuh, ekspresi dan komunikasi antar anggota sehingga pesan tersampaikan.

4. Tujuan Metode *Role Playing*

Menurut Fandi (2014: 5-6), menurut Dana tujuan dari penggunaan metode *role playing* adalah:

- a. Mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri
- b. Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa
- d. Melibatkan para siswa pemalu dalam kegiatan kelas
- e. Membantu rasa percaya diri siswa.
- f. Membantu siswa untuk mengidentifikasi dan kesalahpahaman yang benar
- g. Menunjukkan siswa bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang muncul didunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi
- h. Menggaris bawahi penggunaan simultan keahlian yang berbeda (yang diperoleh secara terpisah).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan metode *role playing* adalah mendorong siswa dalam kehidupan nyata, percaya diri, memotivasi siswa, siswa berperan aktif, dan siswa berusaha untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

5. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

a. Kelebihan Metode *Role Playing*

Kelebihan metode *role playing* yaitu dapat membantu siswa belajar memahami materi pelajaran melalui wacana atau bacaan, berita, permasalahan, dengan cara membaca, menganalisis, dan memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru dan tidak bergantung pada teks

tertentu. Diungkapkan oleh Syaiful (2010:89-90) kelebihan *role playing* sebagai berikut.

- 1) Siswa melatih dirinya untuk 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 akan diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu bermain drama para siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Menurut pendapat Zain, (2010:89-90) *role playing* mempunyai kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dari *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) 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.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya,
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahan yang baik agar mudah dipahami orang lain.

7) Dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik

a. Kelemahan Metode *Role Playing*

Djamarah dan Zain, (2010:89-90) kelemahan metode *role playing* diantaranya, yaitu:

- 1) Banyak memakan waktu.
- 2) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- 3) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Dari uraian tersebut, maka terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan metode *role playing*, sehingga dalam metode *role playing* peran guru sangat penting karena guru memberikan arahan dan penjelasan tentang peran-peran yang akan ditampilkan sesuai dengan tujuan.

C. Media Topbergam (Topeng Bergambar)

1. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Sanaky, 2015). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa alat, baik itu berupa buku, televisi, koran, majalah, internet dan lain sebagainya yang membantu pengajar dan peserta didik dalam mencapai tujuan

pembelajaran melalui penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik penggunanya.

Menurut Sadiman (2003: 6), media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan, sikap dan kepercayaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

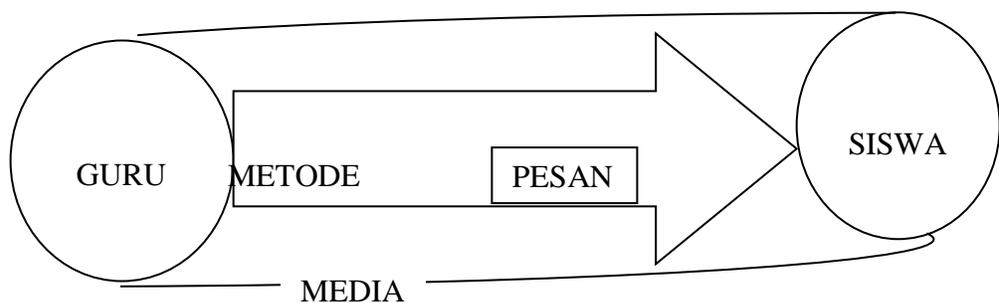
Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 8) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

Media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (dalam Dina Indriana, 2011: 14). Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat atau benda atau perlengkapan berupa apapun yang digunakan oleh guru atau pengajar

dalam membantu kegiatan belajar mengajar dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran antara guru atau pengajar dengan peserta didik agar proses interaksi pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam pembelajaran, media dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi yang cukup sulit disampaikan apabila disampaikan hanya dengan kata-kata ataupun penjelasan di papan tulis.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Fungsi media dalam proses pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan

yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2006) sebagai berikut:

- a. Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- b. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- c. Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran akan menarik perhatian siswa dalam belajar. Menurut Sudjana (dalam Pengewa, 2010:172) merumuskan fungsi alat/media pembelajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut:

- a. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

- b. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsure yang di kembangkan guru.
- c. Media pengajaran dalam pembelajaran, penggunaan integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- d. Penggunaan media dalam pengajaran bukan sekedar alat-alat hiburan dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- e. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam merangkap pengertian yang diberikan guru.
- f. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan akan mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan perkataan lain, menggunakan media, hasil belajar yang di capai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.

Pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran akan menarik perhatian siswa dalam belajar. Menurut Sanjaya (2006:169) mengemukakan bahwa secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa penting atau objek yang langka dapat di abadikan dengan foto, film atau direkam melau video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat di simpan dan digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan terjadinya proses gerhana matahari melalui rekaman video.

b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak dan konkret sehingga mudah di pahami dan menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyajikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusi dapat di sajikan melalui film.

c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang populasi, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya

Dari pendapat tersebut, mengenai fungsi media maka dapat di simpulkan bahwa media sangatlah berperan penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dalam proses belajar akan mampu menambah gairah dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

3. Manfaat media pembelajaran

Sudjana & Rivai (dalam Kustanti & Sutjipto (2011:25)) mengungkapkan beberapa manfaat penggunaan media sebagai bagian dari pengajaran di kelas yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan-penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap pembelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan manfaat media yaitu untuk mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar.

Manfaat dari penggunaan media menurut Sadiman (2012: 17) antara lain:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, film bingkai atau model.
 - 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - 1) Menimbulkan kegairahan belajar.

- 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda.

Manfaat lain dari penggunaan media menurut Sanaky (2013: 5) yaitu:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi aktivitas lain

yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

4. Macam-macam media pembelajaran

Menurut Djamarah (2005:213) klasifikasi media pembelajaran cukup mendalam antara lain sebagai berikut.

a. Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya mengendalikan kemampuan suara saja.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya mengendalikan penglihatannya saja.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

b. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) Media yang mempunyai daya liput yang luas dan serentak. Penggunaan media tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta menjangkau jumlah siswa dalam waktu yang sama.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat yaitu media yang dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus.
- 3) Media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

c. Dilihat dari bahan pembuatnya, media dibagi mejadi dua yaitu:

- 1) Media yang sederhana yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
- 2) Media yang kompleks yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta harganya mahal.

Berdasarkan pendapat di atas media topbergam termasuk dalam jenis media visual karena hanya mengendalikan penglihatannya.

Media topbergam termasuk dalam media yang daya liputnya luas karena penggunaannya tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta menjangkau jumlah siswa dalam waktu yang sama. media topbergam juga termasuk media yang sederhana karena pembuatannya cukup mudah dan barang-barang yang digunakan untuk membuat media topbergam harganya cukup murah.

Klasifikasi media diungkapkan oleh Ardiani (2009) Dikutip dari [\(http://edu-articles.com/mengenal-mediapembelajaran/\)](http://edu-articles.com/mengenal-mediapembelajaran/) bahwa Media diklasifikasikan menjadi media visual, media audio, dan media audio-visual :

a. Media Visual

Media visual dibagi menjadi 2, yaitu :

- 1) Media Yang Tidak Diproyeksikan
 - a) Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung

ke obyek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.

- b) Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.
- c) Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah: gambar/ foto, sketsa diagram/ skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme.
- d) Gambar/ chart: menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu Gambar mampu

memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam Gambar sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, berbasis, atau lambang verbal.

- e) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari pertumbuhan.

2) Media Proyeksi

- a) Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (Overhead transparency/OHT) dan perangkat keras (Overhead projector/OHP).
- b) Film bingkai/slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2X2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide.

b. Media Audio

Media visual dibagi menjadi 2, yaitu :

1) Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.

2) Kaset-Audio

Kaset-audio adalah kaset pita yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

c. Media Audio-Visual

Media visual dibagi menjadi 2, yaitu :

1) Media video

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.

2) Media Komputer

Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat

memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas .

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria dalam memilih media pembelajaran sebaiknya guru harus memperhatikan dengan baik untuk kepentingan pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan tujuan yang akan dicapai. Nana Sudjana (2013:4) mengemukakan kriteria-kriteria dalam memilih media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap materi isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya,apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa dan melibatkan siswa dalam penggunaan media pada saat proses pembelajaran berlangsung.

- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami para siswa.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Untuk itu, menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 8) terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan secara umum, mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif.

- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

Media yang berbeda, misalnya film dan grafik, memerlukan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.

- c. Praktis, luwes, dan bertahan.

Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.

- d. Guru terampil menggunakannya.

Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

e. Pengelompokan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan seterusnya.

f. Mutu teknis.

Pengembangan visual, baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

6. Dasar Pertimbangan Pemilihan dan Penggunaan Media

Dengan adanya berbagai macam media pembelajaran yang semuanya dapat di pakai dalam kegiatan pembelajaran, maka sebelum digunakan, guru harus memilih media yang mana paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Karena pemilihan media yang tepat akan membuat proses belajar semakin efektif dan hasil yang di inginkan pasti akan tercapai. Menurut Sanjaya (dalam Hamdani 2011:257) mengemukakan pertimbangan lain dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu menggunakan kata ACTION (*Acces, Cost, Tecnology, Interactivity, Organization, Novelty*). Untuk lebih jelasnya mengenai hal diatas diuraikan sebagai berikut:

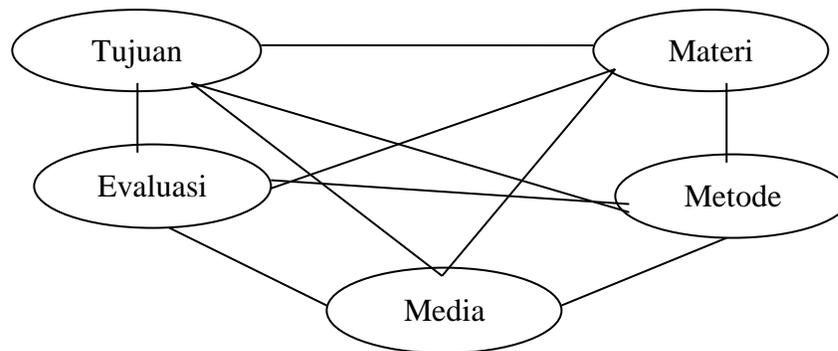
- a. *Access*, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media. Apakah media yang di perlukan itu tersedia, mudah di dapat dan di dimanfaatkan, akses juga menyangkut aspek kebijakan, apakah media tersebut diizinkan untuk digunakan.
- b. *Cost*, artinya pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya.
- c. *Technology*, artinya ketersediaan teknologinya dan kemudahan dalam penggunaannya.
- d. *Interctivity*, artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
- e. *Organization*, artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya.
- f. *Novelty*, artinya aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka disimpulkan bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus penuh dengan pertimbangan, karena tidak semua media pembelajaran dapat diterima oleh siswa, jadi pemilihan dan penggunaan media hendaklah di pertimbangkan sesuai dengan materi dan tujuan pemeblajaran yang akan di capai.

7. Kedudukan Media Dalam Pembelajaran

Sebagaimana kita ketahui bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem, karena di dalamnya mengandung komponen-komponen yang saling

berkaitan dan saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Masing-masing komponen saling berkaitan erat yang merupakan satu kesatuan yang dapat di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Kedudukan Media Dalam Sistem Pembelajaran

Berdasarkan Gambar tersebut dapat di jelaskan bahwa proses perencanaan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan intruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan intruksional umum. Usaha untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran di bantu oleh penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik komponen penggunaannya. Setelah itu guru menentukan alat dan melaksanakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat menjadi bahan masukan atau umpan balik kegiatan yang telah dilaksanakan, dan apabila ternyata hasil belajar siswa rendah, maka perlu mengidentifikasi bagian-bagian apa yang mengakibatkannya. Khusus dalam penggunaan media,

apakah media yang di gunakan sudah di pandang tepat atau bahkan perlu ditinjau ulang sehingga tujuan pembelajaran benar-benar tercapai. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya keberadaan atau kedudukan media pembelajaran.

8. Pengertian Media Topbergam (Topeng Bergambar)

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto (2013: 8)). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti berinovasi merancang media yang inovatif dan kreatif sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, yaitu media Topbergam (Topeng Bergambar).

Media Topbergam (Topeng Bergambar) merupakan media visual yang memudahkan siswa untuk belajar Bahasa Indonesia dengan materi Drama. Media Topbergam ini dibuat menggunakan kertas karton sesuai dengan karakter tokoh yang dimainkan. Dengan penggunaan media Topbergam ini diharapkan anak lebih semangat dalam bermain peran. Penggunaan media ini juga diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu

siswa dalam mengikuti pembelajaran dan diharapkan siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Media yang dirancang dengan kreatif dan inovatif juga akan menarik perhatian siswa dalam belajarnya, sehingga siswa akan lebih aktif dan proses belajar mengajar akan tercapai.

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* siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah atau psikologis tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut maka metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang didalamnya siswa bermain peran sesuai dengan naskah drama. Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* akan sangat cocok bila pada penyampaian materi pembelajaran dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran, yaitu dengan media Media Topbergam (Topeng Bergambar). Penggunaan media Topbergam diharapkan mampu menambah semangat belajar siswa dan mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru.

9. Langkah –langkah pembuatan media Topbergam (Topeng Bergambar)

Alat dan Bahan:

- 1) Gunting
- 2) Karet / benang

- 3) Gambar tokoh
- 4) Lem kertas
- 5) Kertas karton

Cara pembuatan media Topbergam (Topeng Bergambar) yaitu :

- a. Gambar atau print gambar topeng sesuai tokoh.

Print gambar topeng tokoh yang akan digunakan sesuai dengan tokoh yang sudah dibagikan.



Gambar 3. Gambar topeng sesuai tokoh

- b. Potong pola gambar yang sudah dibuat menggunakan gunting .

Setelah print gambar topeng kemudian potong pola menggunakan gunting. Setelah itu, tempel gambar topeng diatas kertas karton yang sudah gunting sesuai dengan gambar tokoh tersebut.



Gambar 4. Pola gambar topeng sesuai tokoh

- c. Lubangi kedua sisi yang ada di bawah kuping gambar.

Setelah gambar dipotong dan ditempel diatas kertas karton maka buat lubang kedua sisi dibawah kuping gambar dengan menggunakan gunting atau alat pembuat lubang kertas.



Gambar 5. Cara melubangi kedua sisi yang ada di bawah kuping gambar

- d. Masukkan karet atau benang pada lubang tersebut

Setelah gambar dilubangi masukan karet atau benang pada lubang tersebut. Sebelum memasukkan karet ke dalam lubang ukur

dulu ukuran kepala agar karet atau benang yang menjadi pengikat kepala bisa pas tanpa terlalu kencang dan terlalu longgar.



Gambar 6. Cara memasukkan karet atau benang pada lubang

e. Topeng siap digunakan.



Gambar 7. Topeng siap digunakan.

10. Manfaat Media Topbergam (Topeng Bergambar)

Adapun manfaat media topbergam dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

a. Membantu pemahaman siswa.

Dengan media topbergam siswa dapat lebih mudah menerima pembelajaran dengan baik sehingga dapat menumbuhkan rasa motivasi belajar pada siswa.

- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.

Media topbergam ini dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung.

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi

Metode mengajar yang bervariasi akan mengurangi kebosanan saat pembelajaran.

- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati dan menganalisis.

- e. Mengatasi sikap pasif

Dengan adanya media Topbergam siswa dapat lebih aktif dengan adanya media dan menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar.

- f. Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.

Dengan digunakannya satu media yang sama dalam penyampaian materi pembelajaran, maka akan menimbulkan pengalaman dan persepsi yang sama dari setiap siswa

- g. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah dipelajari oleh siswa.

Menurut Riyana (2012: 13) secara umum media mempunyai kegunaan:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalisme.

Dalam proses pembelajaran, media digunakan agar dalam menyampaikan materi tidak hanya dalam bentuk kata-kata lisan atau ceramah yang nantinya hanya akan membuat siswa menjadi bosan. Namun penggunaan media disini dimaksudkan agar dalam menerima materi dari guru siswa dapat lebih paham apabila diwujudkan dalam bentuk benda yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar.

- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, karena guru tidak akan melakukan ceramah secara terus menerus, namun dengan adanya media tersebut siswa juga dapat belajar sendiri sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

Dengan adanya interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar yaitu berupa penggunaan media, maka akan membuat siswa

lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar yang ada, karena siswa akan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

Setiap siswa memiliki karakteristik dan sifat unik yang berbeda-beda dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda pula, namun kurikulum dan materi pendidikan yang telah ditentukan untuk setiap siswa sama. Dalam mengatasi kesulitan belajar tersebut guru dapat mengatasinya dengan menggunakan media pembelajaran.

- e. Memberi rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama.

Dengan digunakannya satu media yang sama dalam penyampaian materi pembelajaran, maka akan menimbulkan pengalaman dan persepsi yang sama dari setiap siswa. Dengan demikian media dalam proses pembelajaran berguna untuk menyampaikan pesan dengan lebih jelas \agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dan mampu menimbulkan semangat belajar siswa sehingga akan memperoleh pengalaman dan persepsi yang sama.

D. Keterkaitan antara Metode *role playing* Berbantuan Media Topbergam Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan tersebut bahwa metode *Role Playing* dengan media topbergam sangat berpengaruh

terhadap keterampilan berbicara siswa. Metode *role playing* memiliki kelebihan yang meliputi siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan, Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahan yang baik agar mudah dipahami orang lain sehingga dapat mengembangkan kreativitas siswa karena siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang mulanya berlangsung secara monoton dan mengakibatkan siswa pasif dalam proses pembelajaran, dengan adanya percobaan penemuan baru yang dilakukan peneliti dengan bantuan guru memunculkan semangat belajar siswa mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi drama yang dipadukan dengan menggunakan media topbergam. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung diharapkan akan sangat berpengaruh pada siswa, apabila penggunaan media seperti media topbergam sesuai dengan kegunaannya pada materi pembelajaran Bahasa

Indonesia dan dipergunakan secara semestinya agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran model pembelajaran sangat berperan penting demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam hal penggunaan proses pembelajaran seorang guru harus jeli dalam memilih metode pembelajaran apa yang cocok diterapkan dalam sebuah pembelajaran salah satunya yaitu metode *role playing*. Fandi (2014: 5-6), tujuan dari penggunaan metode *role playing* adalah:

- a. Mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri
- b. Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa
- d. Melibatkan para siswa pemalu dalam kegiatan kelas
- e. Membantu rasa percaya diri siswa.
- f. Membantu siswa untuk mengidentifikasi dan kesalahpahaman yang benar
- g. Menunjukkan siswa bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang muncul didunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi
- h. Menggaris bawahi penggunaan simultan keahlian yang berbeda (yang diperoleh secara terpisah).

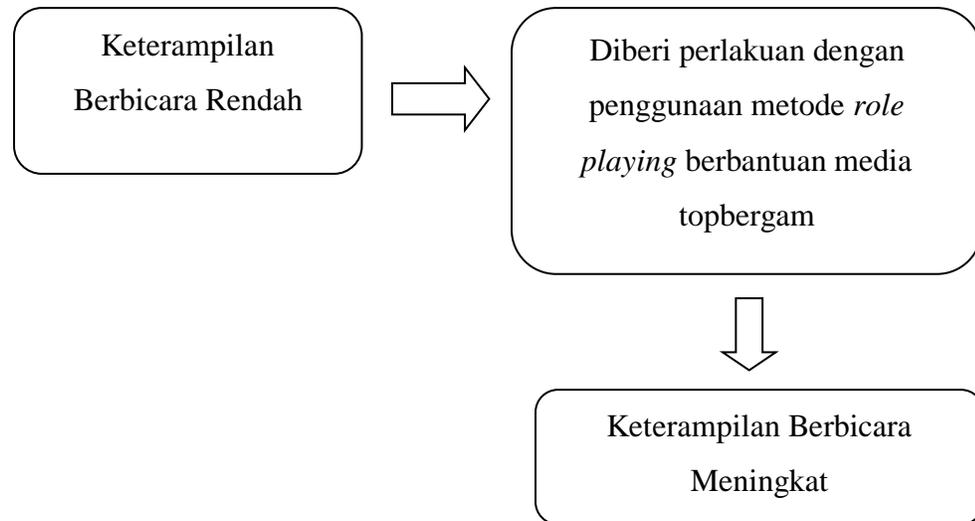
Berdasarkan uraian tersebut dapat kita ketahui bagaimana pengaruh metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu sangatlah penting. Begitu juga khususnya terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan diterapkan metode *Role Playing* ini peserta didik akan merasa termotivasi, peserta didik merasa seperti sedang bermain karena mereka bisa bertukar pikiran atau pendapat, dengan adanya kebersamaan dalam satu kelompok pembelajaran akan semakin hidup dan memungkinkan peserta didik untuk mengerti serta memahami materi pelajaran dengan baik, selain itu peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan dan membantu peserta didik yang kurang berminat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi bersemangat dan mampu menerapkan apa yang sudah dipelajarinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung sangat berpengaruh satu sama lain.

E. Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir merupakan suatu penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan, kerangka ini disusun berdasarkan pada tinjauan pustaka dan perencana penelitian yang relevan, sehingga dapat di jelaskan bahwa pada kondisi awal siswa mengalami masalah dalam belajar Bahasa Indonesia di sekolah, siswa tersebut masih kebingungan dalam menangkap dan memahami materi dari mata

pelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru, sehingga nilai-nilai belajar yang didapatkan siswa sangat kurang dari kriteria ketuntasan minimal. Siswa akan mengalami hambatan dalam belajar dan memungkinkan prestasi belajar siswa menjadi rendah, dalam hal ini sebagai seorang guru perlu mengubah proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan minat siswa dan mengurangi keengganan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media topbergam (topeng bergambar). Penggunaan media topbergam dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar, bermaksud untuk mempengaruhi keterampilan berbicara siswa. Dalam mempengaruhi keterampilan berbicara, media topbergam dibuat semenarik mungkin sehingga dapat membantu siswa dalam mengekspresikan gagasan dan perasaan serta ide melalui bahasa lisan. Proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diharapkan dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa yang mulanya belum berhasil tetapi dengan adanya metode *role playing* berbantuan media topbergam dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung. Untuk memperjelas kerangka berpikir penelitian, maka dapat disajikan dalam gambar sebagai berikut :



Bagan 1

Kerangka Pemikiran

Bagan tersebut menunjukkan kondisi awal pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung keterampilan berbicara siswa masih rendah. Pemberian perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media topbergam diharapkan keterampilan berbicara siswa dapat meningkat

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Mengacu pada tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran, maka kecenderungan peneliti sebagai berikut : “Metode *role playing* berbantuan media topbergam berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2015:6). Hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian meliputi:

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini digunakan untuk menguji metode *Role Playing* dengan media topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dalam bentuk *Pre-Experimental Design* dengan desain *one group pretest posttest design*. Desain penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 1

Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T ₀	X	T ₁

Keterangan :

T₀ = *Pretest*, tes sebelum diberikan treatment/perlakuan

X = *Treatment*/perlakuan dengan pembelajaran inkuiri terbimbing

T₁ = *Posttest*, tes setelah diberikan treatment/perlakuan

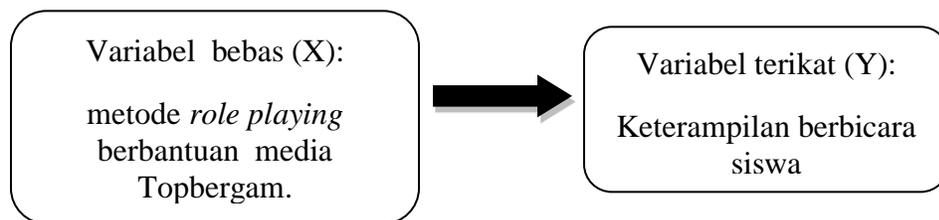
B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang menjadi obyek penelitian, yaitu :

1. Variabel independen/bebas (X), sering disebut dengan variabel stimulus atau prediktor. Variabel ini adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing* berbantuan media Topbergam.
2. Variabel dependen/terikat (Y), sering disebut *output*, kriteria, konsekuen. Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu

keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung.

Gambaran hubungan antara variabel X dan Y adalah pengaruh metode *role playing* berbantuan media Topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa, dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2

Hubungan variabel X dan Y

Variabel bebas pada penelitian ini adalah metode *role playing* berbantuan media Topbergam (X) , sedangkan Variabel terikatnya yaitu Keterampilan berbicara siswa siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional dari variabel penelitian yang digunakan peneliti, terdapat 2 variabel yaitu :

1. Metode *role playing* berbantuan media Topbergam adalah metode pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah pembelajaran, aktivitas persiapan, dramatik dan diskusi serta evaluasi yang memungkinkan siswa berinteraksi dalam sebuah kelompok untuk memerankan suatu peran dalam situasi, dengan berbantuan media Topbergam (topeng bergambar).

2. Keterampilan berbicara yaitu keterampilan berbahasa dalam hal memberikan informasi/keterangan tertentu, mendiskripsikan tentang suatu hal/keterangan tertentu, serta mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan aspek kebahasaan dan non kebahasaan berupa tatabahasa, kosa kata, pelafalan, keruntutan, kelancaran, keberanian, dan gerak-gerik mimik.

D. Setting Penelitian

Setting penelitian berarti latar dan keadaan yang akan dijadikan lokasi penelitian. Penelitian ini akan bertempat di Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung.

Pemilihan tempat untuk melakukan penelitian ini berdasarkan pada alasan bahwa keterampilan berbicara pada siswa masih perlu ditingkatkan. Pemilihan tempat ini relevan dengan kondisi masalah yang ada di lapangan, yaitu di kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung masih banyak siswa yang keterampilan berbicara nya masih rendah. Melihat kenyataan tersebut, peneliti berusaha mencari solusi untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

E. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya . Berdasarkan

pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan obyek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung yang berjumlah 23 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013: 62) sampel adalah bagian dari bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sampel dalam penelitian yaitu 23 siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung .

3. Teknik Sampling

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *total sampling* atau teknik *sampling jenuh*, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Jadi sampel penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung yang berjumlah 23 siswa.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Metode Tes

Tes adalah prosedur yang sistematis guna memberi deskripsi sejumlah atau lebih ciri seseorang dengan bantuan skala numerik atau suatu sistem kategoris. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa tes adalah prosedur yang sistematis. Ini berarti butir tes disusun berdasarkan cara dan aturan tertentu, pemberian skor harus jelas dan dilakukan secara terperinci, serta individu yang menempuh tes tersebut harus mendapat butir tes yang sama dan dalam kondisi yang sebanding.

Tes lisan adalah tes yang menuntut siswa memberikan jawaban secara lisan. Tes lisan biasanya dilakukan dengan cara mengadakan percakapan antara siswa dengan *tester*. Tes lisan sangat bermanfaat untuk mengukur aspek yang berkaitan dengan kemampuan komunikasi, dalam hal ini keterampilan berbicara siswa.

Pengumpulan data dengan tes, dalam hal ini tes lisan dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan kepada subjek yang diteliti untuk dijawab. Ada dua macam tes yang sering digunakan yaitu *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian dan pengumpulan data dengan *pretest* digunakan untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media topbergam. Selanjutnya *posttest* digunakan untuk mengetahui kondisi subjek setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media topbergam. Perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* merupakan pengaruh metode

role playing berbantuan media topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa.

Penggunaan tes dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa secara lisan. Tes yang digunakan oleh peneliti yakni tes lisan. Bentuk tes lisan ini berupa pertanyaan singkat. Adapun tes lisan yang dilakukan dalam penelitian ini yakni peneliti memberikan pertanyaan pada siswa secara individu yang kemudian dijawab secara lisan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Lembar Tes Lisan

Lembar tes lisan adalah lembar kerja yang digunakan untuk mengukur seberapa besar tingkat ketercapaian keterampilan berbicara . Skala penilaian tes lisan sebagai berikut.

Tabel 2

Skor penilaian tes lisan

Skor	Penilaian
1	Kurang baik
2	Cukup baik
3	Baik
4	Amat baik

Keterangan:

1. Kurang baik : Tidak mampu sama sekali dalam menjawab
2. Cukup baik : Sedikit mampu dengan dibantu
3. Baik : Mampu menjawab dengan tepat
4. Amat baik : Mampu menjawab dengan tepat dan cepat

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Tes Lisan Keterampilan Berbicara

No	Indikator	Hal Yang Diukur
1.	Suka berbicara dan menyampaikan cerita untuk membuat anak merasa senang serta ceritanya pun menarik untuk didengar	Berani berbicara dalam menyampaikan cerita
2.	Senang bermain kata menggunakan bahasa lisan.	Melengkapi kalimat sederhana dengan tepat Menunjukkan lawan kata. Melengkapi kalimat rumpang dengan tepat Bermain deskripsi gambar Bermain tebak-tebakan kata Merangkai kalimat dari beberapa kata Bermain menyusun kalimat dari kata akhir Menunjukkan padanan kata Mengucapkan kata-kata sulit dengan benar.
3.	Mengucapkan kata-kata sulit secara akurat dibandingkan anak-anak seusianya	Mengerti makna dari kata-kata sulit yang diucapkan
4.	Menghargai sajak-sajak walaupun berupa kata-kata yang tidak masuk akal	Membaca sajak dengan benar.
5.	Suka mendengarkan kata-kata lisan (cerita, komentar dalam radio, acara televisi)	Menirukan kata-kata lisan dengan benar.
6.	Memiliki kosakata yang lebih baik dari anak seusianya	Mengucapkan 8 kata yang berkaitan dengan sesuatu barang dengan benar. Mendefinisikan sesuatu dengan kosa kata yang dimilikinya

H. Validitas Dan Reliabilitas

Instrumen dalam penelitian ini harus memenuhi ketepatan atau validitas. Valid atau sah, yaitu tepat menilai apa yang akan dinilai, instrumen evaluasi yang baik hendaknya harus memiliki validitas yang tinggi, artinya evaluasi yang diukur haruslah sesuai dengan apa yang diukur, sehingga hasil evaluasi dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini menggunakan validitas konstruk untuk lembar observasi keterampilan berbicara siswa dengan metode *role playing* berbantuan media Topbergam.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengadakan uji validitas konstruk (*Construct Validity*). Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir lembar tes lisan keterampilan berbicara siswa. Butir lembar tes lisan berjumlah 30 butir. Analisis digunakan rumus *product moment* dengan bantuan program *SPSS 23 for windows*.

Pengujian validitas penelitian ini dilakukan di siswa kelas V SD N Banjarsari Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung. Pengujian butir lembar tes lisan guna mengetahui validitas lembar tes lisan yang dibuat. Jumlah lembar tes lisan yang diberikan (N) adalah 30 butir. Kriteria item yang dinyatakan valid sah adalah item dengan nilai r yang diperoleh r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Dari 30

subjek uji coba, dengan nilai $r_{\text{tabel}} = 0,433$ dengan tingkat signifikan 5% diperoleh 23 item yang valid dan 7 item yang tidak valid. Berikut hasil dari validitas instrumen :

Tabel 4

Uji Validitas Instrumen Lembar Tes Lisan Keterampilan Berbicara Siswa

No Item	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,531	0,433	Valid
2	0,411	0,433	Tidak Valid
3	0,517	0,433	Valid
4	0,446	0,433	Valid
5	0,094	0,433	Tidak Valid
6	0,610	0,433	Valid
7	0,387	0,433	Tidak Valid
8	0,622	0,433	Valid
9	0,529	0,433	Valid
10	0,252	0,433	Tidak Valid
11	0,597	0,433	Valid
12	0,570	0,433	Valid
13	0,670	0,433	Valid
14	0,455	0,433	Valid
15	0,479	0,433	Valid
16	0,545	0,433	Valid
17	0,488	0,433	Valid
18	0,658	0,433	Valid
19	0,455	0,433	Valid
20	0,562	0,433	Valid
21	0,323	0,433	Tidak Valid
22	0,136	0,433	Tidak Valid
23	0,609	0,433	Valid
24	0,411	0,433	Tidak Valid
25	0,582	0,433	Valid
26	0,562	0,433	Valid
27	0,582	0,433	Valid
28	0,609	0,433	Valid

29	0,578	0,433	Valid
30	0,567	0,433	Valid

* Sumber: SPSS versi 23 for windows

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan. Suatu instrumen penelitian dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Semakin reliabel suatu instrumen maka semakin yakin instrumen tersebut dapat menyatakan bahwa dalam hasil suatu instrumen mempunyai hasil yang sama ketika dilakukan kembali.

Suatu alat ukur yang reliabel adalah alat ukur yang digunakan untuk memprediksi atau meramalkan karena hasilnya selalu konstan (tetap) dari pengukuran satu ke pengukuran berikutnya. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan *test-retest (stability)*, dan *equivalent*. Secara internal pengujian dapat dilakukan dengan menganalisis butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.

Reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara internal yaitu pengujian reliabilitas dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis ini dapat digunakan untuk memprediksi suatu instrumen reliabel atau tidak.

Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari 0,05 atau 5% dalam perhitungan menggunakan *cronbach alpha*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabel instrumen yaitu apabila koefisien reliabelnya tinggi untuk suatu penelitian dasar. Berdasarkan penghitungan, didapatkan hasil uji reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 5
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

r_{hitung}	r_{tabel}	Butir Soal	Keterangan
0,888	0,433	30	Reliabilitas Tinggi

* Sumber: SPSS versi 23 *for windows*

Berdasarkan hasil penghitungan reliabilitas, didapat hasil sebesar 0,888. Nilai ini lebih besar dari 0,70. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa lembar tes lisan tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi.

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal tersebut dalam menjaring banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Jika banyak subjek peserta yang menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah (Arikunto, 2013:176). Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan komputer

SPSS versi 24.00 for windows. Menurut Arikunto, 2015: 223) rumus yang digunakan untuk menguji tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

$$TK = \frac{\overline{X}}{SMI}$$

Keterangan :

TK = Indeks Tingkat Kesukaran

\overline{X} = Nilai rata-rata tiap butir soal

SMI = Skor Maksimum Ide

Tabel 6

Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
IK = 0,00	Terlalu Sukar
$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,7 < IK \leq 1,00$	Mudah
IK = 1,00	Terlalu Mudah

Sumber : Arikunto (2015: 225)

Tabel merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan tingkat kesukaran suatu butir soal yang telah divalidasi. Berikut hasil tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

Tabel 7
Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran Soal	Keterangan
1	0,68	Soal Sedang
2	0,57	Soal Sedang
3	0,43	Soal Sedang
4	0,40	Soal Sedang
5	0,67	Soal Sedang
6	0,50	Soal Sedang
7	0,29	Soal Sukar
8	0,74	Soal Mudah
9	0,74	Soal Mudah
10	0,40	Soal Sedang
11	0,54	Soal Sedang
12	0,67	Soal Sedang
13	0,69	Soal Sedang
14	0,31	Soal Sedang
15	0,45	Soal Sedang
16	0,29	Soal Sukar
17	0,68	Soal Sedang
18	0,50	Soal Sedang
19	0,71	Soal Mudah
20	0,40	Soal Sedang
21	0,48	Soal Sedang
22	0,30	Soal Sukar
23	0,29	Soal Sukar
24	0,30	Soal Sukar
25	0,50	Soal Sedang
26	0,64	Soal Sedang
27	0,71	Soal Sedang
28	0,58	Soal Sedang
29	0,46	Soal Sedang
30	0,5	Soal Sedang

Tabel menunjukkan hasil tingkat kesukaran soal butir soal valid. Hasil kesukaran soal yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 3 soal mudah, 5 soal sukar dan 22 soal sedang dengan jumlah seluruh soal 30.

I. Prosedur Penelitian

Peneliti meaksanakan penelitian eksperimen dalam beberapa tahapan penelitian sebagai berikut :

1. Tahap Pra Penelitian

a. Persiapan Materi dan Alokasi Waktu Penelitian

Persiapan materi dalam penelitian ini dilaksanakan pada semester genap. Materi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian di Sekolah Dasar Negeri Manggong Kabupaten Temanggung adalah Drama. Materi diambil dari Buku Sekolah Elektronik (BSE) untuk siswa sekolah dasar kelas V karya Samidi dan Tri Puspitasari. 2009. Bahasa Indonesia untuk kelas 5 SD dan MI. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta. Alokasi waktu untuk penelitian ini masing-masing adalah 2 x 35 menit.

b. Persiapan Alat, Sumber, Bahan dan Media Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran. Sumber yang digunakan adalah buku paket Bahasa Indonesia Sekolah Dasar (SD). Bahan yang digunakan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran

topbergam (topeng bergambar) untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Langkah-langkah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi drama yang akan dimasukkan ke dalam susunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Materi drama pendek ini terdapat standar kompetensi (SK) nomor 6, yaitu, mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama, yang memuat kompetensi dasar (KD) yaitu 6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
- 2) Memilih indikator yang akan diuraikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan materi ajar yang sesuai dengan indikator yang digunakan dalam menyusun materi ajar yaitu sesuai dengan silabus KTSP , di antaranya mencakup membaca dialog drama pendek dengan lancar dan jelas, memerankan drama pendek anak-anak dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh dan mengungkapkan pendapat tentang drama pendek. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *role playing* dengan *treatment* yang digunakan yaitu melalui media topbergam. Persiapan alat, sumber, bahan, dan

media pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12,13,14 Desember 2018

- 4) Mempersiapkan media pembelajaran yaitu media topbergam diberikan kepada objek penelitian yaitu siswa kelas V SD N Manggong Kabupaten Temanggung. Media topbergam diberikan ketika pemberian *treatment* pertama, kedua, ketiga, keempat, kelima, dan keenam yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berikut media topbergam.



Gambar 7

Topeng Bergambar

c. Persiapan Instrumen

Instrumen penelitian ialah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian yang

disiapkan oleh peneliti adalah lembar tes lisan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa saat proses pembelajaran terdiri dari 20 butir hal yang harus diukur yang memuat 6 indikator di dalamnya yaitu, Suka berbicara dan menyampaikan cerita untuk membuat anak merasa senang serta ceritanya pun menarik untuk didengar, senang bermain kata, seperti tebak-tebakan, permainan pesan berantai dengan menggunakan bahasa lisan, mampu mengucapkan kata-kata sulit secara akurat dibandingkan anak-anak seusianya, menghargai sajak-sajak walaupun berupa kata-kata yang tidak masuk akal, suka mendengarkan kata-kata lisan (cerita, komentar dala radio, acara televisi dan lain-lain), memiliki kosakata yang lebih baik dari anak seusianya serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 6 kali pertemuan beserta lampiran di Sekolah Dasar Negeri Manggong Kabupaten Temanggung.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan pengukuran awal (*pretest*)

Pengukuran awal keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan sebelum peneliti memberikan perlakuan/*treatment* kepada siswa kelas V Sekolah Dasar Manggong Kabupaten Temanggung. Tujuan peneliti memberikan pengukuran awal kepada siswa yaitu untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa di

kelas sebelum diberikan *treatment* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada cerita rakyat. Berikut tahap pengukuran awal :

- 1) Peneliti menjelaskan secara singkat tujuan berada di kelas V yang berjumlah 23 siswa yaitu untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa di kelas.
- 2) Waktu untuk pengukuran awal yaitu 1 hari pada tanggal 15 Desember 2018.
- 3) Pengukuran awal dilakukan dengan memberikan soal tes lisan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan dan keterampilan berbicara siswa diamati dengan menggunakan lembar tes lisan yang terdiri dari 20 hal yang diukur yang telah disusun oleh peneliti bersama guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai mitra kerja.
- 4) Peneliti melakukan skoring pada lembar tes lisan yang telah di buat
- 5) Pelaksanaan Perlakuan/ *treatment*

Pelaksanaan perlakuan kepada subjek kelas V Sekolah Dasar Manggong Kabupaten Temanggung dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media topbergam. Pemberian *treatment* kepada subjek penelitian dalam pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti diantaranya:

- 1) Peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Bahasa Indonesia sebagai panduan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 2) Pemberian perlakuan dilaksanakan selama 6 kali pertemuan untuk kelas V dengan jumlah subjek 23 siswa.

Tabel 9

Jadwal Perlakuan

No	Kegiatan Penelitian	Waktu Penelitian	Materi
1	Perlakuan I	Rabu, 2 Januari 2019	Membaca dan memahami dialog drama pendek dengan topbergam
2	Perlakuan II	Kamis, 3 Januari 2019	Memerankan drama pendek 1 dengan menggunakan topbergam
3	Perlakuan III	Jumat, 4 Januari 2019	Memerankan drama pendek 2 dengan menggunakan topbergam
4	Perlakuan IV	Sabtu, 5 Januari 2019	Menyimpulkan isi drama pendek yang diperankan.
5	Perlakuan V	Senin, 7 Januari 2019	Menyusun naskah drama pendek dari 3-5 tokoh beserta topbergam.
6	Perlakuan VI	Selasa, 8 Januari 2019	Memerankan naskah drama pendek yang dibuat

- 3) Pemberian perlakuan dilakukan pada tanggal 2 , 3, 4, 5, 7, dan 8 Januari 2019 di Sekolah Dasar Negeri Manggong Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung.
 - 4) Pemberian perlakuan dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* berbantuan media topbergam yang digunakan oleh peneliti.
 - 5) Dalam pelaksanaannya peneliti dibantu oleh beberapa rekan dan guru yang mengampu pelajaran bahasa indonesia sebagai mitra kerja dalam mengukur keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan lembar tes lisan yang telah disusun oleh peneliti.
 - 6) Adapun langkah-langkahnya terdapat pada lampiran dalam penelitian ini.
- b. Pengukuran Akhir Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa(*Posttest*)

Pengukuran akhir keterampilan berbicara siswa dilaksanakan setelah peneliti memberikan perlakuan/*treatment* kepada siswa kelas V Sekolah Dasar Manggong Kabupaten Temanggung. Tujuan peneliti memberikan pengukuran akhir kepada siswa yaitu untuk mengetahui pencapaian keterampilan berbicara siswa di kelas setelah diberikan *treatment* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

pada materi drama menggunakan media topbergam. Berikut tahap pengukuran akhir:

- 1) Pengukuran akhir dilakukan dengan tes lisan setelah diberi perlakuan lalu membandingkan hasil tes lisan akhir dengan hasil tes lisan awal dengan menggunakan Uji *Wilcoxon signed Rank test*.
- 2) Subjek dalam pengukuran akhir berjumlah 23 siswa. Pengukuran akhir dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Manggong Kabupaten Temanggung.
- 3) Banyaknya item yang diukur untuk pengukuran akhir berjumlah 20 item.
- 4) Waktu yang digunakan untuk pengukuran akhir yaitu 1 hari pada tanggal 8 Januari 2019.
- 5) Dalam pengukuran akhir peneliti dibantu oleh beberapa rekan dan guru yang mengampu pelajaran Bahasa Indonesia sebagai mitra kerja dalam mengukur keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan lembar tes lisan yang telah disusun.

3. Tahap Akhir Penelitian

Prosedur tahap akhir penelitian, yaitu:

- a. Analisis data
- b. Pembahasan
- c. Kesimpulan

J. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengolah data berdasarkan rumusan masalah dengan bantuan statistik untuk mengolah datanya. Data yang dianalisis adalah hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir lembar observasi yang diberikan kepada responden. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon signed Rank test* dengan bantuan program *SPSS versi 23 for windows*. Uji *wilcoxon* lebih peka daripada uji peringkat bertanda dalam menentukan perbedaan antara rata-rata sampel penelitian. Skala pengukuran dalam uji *wilcoxon* minimal ordinal dan tidak membutuhkan asumsi normalitas. Syarat penggunaan uji *Wilcoxon signed Rank test* adalah data bertipe interval atau ratio, namun datanya tidak mengikuti distribusi normal atau tidak homogen. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata nilai pengukuran awal dan pengukuran akhir. Analisis data dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 23 for windows*.

Wilcoxon signed Rank test termasuk uji statistik non parametrik. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pengukuran awal sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing* dan skor pengukuran akhir setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing* . Statistik non paremetrik digunakan untuk menganalisis data dalam bentuk

ranking atau ordinal. Ukuran sampel yang relatif kecil sebagai salah satu alasan menggunakan statistik non parametrik.

a. Hipotesis statistik

Ha : Terdapat pengaruh metode *role playing* berbantuan media topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa.

Ho : Tidak terdapat pengaruh metode *role playing* berbantuan media topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa.

b. Pengambilan keputusan

Jika nilai Asymp.Sig.< 0.05 maka Ho ditolak

Jika nilai Asymp.Sig.> 0.05 maka Ho diterima

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Metode pembelajaran *role playing* berbantuan media topbergam (topeng bergambar)

Suatu rangkaian pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah pembelajaran, aktivitas persiapan, dramatik dan diskusi serta evaluasi yang memungkinkan siswa berinteraksi dalam sebuah kelompok untuk memerankan suatu peran dalam situasi, dengan berbantuan media Topbergam (topeng bergambar).

2. Keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara adalah keterampilan berbahasa dalam hal memberikan informasi/keterangan tertentu, mendiskripsikan tentang suatu hal/keterangan tertentu, serta mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan aspek kebahasaan dan non kebahasaan berupa tatabahasa, kosa kata, pelafalan, keruntutan, kelancaran, keberanian, dan gerak-gerik mimik.

3. Hasil Penelitian

Ada pengaruh metode *role playing* dengan media topbergam dalam mata Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan skor hasil *posttest* yaitu 70 yang menunjukkan skor lebih besar daripada

Pretes yaitu 45,70. Hasil perhitungan untuk keterampilan berbicara diperoleh nilai Z_{hitung} adalah -4,204, uji satu sisi dan tingkat signifikansi 5% didapat Z_{tabel} -1,645. Karena Z_{hitung} lebih besar dari nilai Z_{tabel} ($-4,204 > -1,645$), maka H_0 ditolak sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* berbantuan media topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa.

B. SARAN

1. Bagi Siswa

Siswa hendaknya selalu terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media topbergam sehingga minat belajar siswa dapat tumbuh, serta mampu memahami materi yang disampaikan guru.

2. Bagi Pendidik

Sebaiknya pendidik lebih inovatif dan kreatif dalam memadukan pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hendaknya guru mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran seperti topbergam guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hendaknya memfasilitasi rekan-rekan guru lainnya supaya mampu menggunakan media topbergam dalam pembelajaran sebagai upaya untuk menumbuhkan keterampilan berbicara siswa.

4. Bagi peneliti

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran tentang pembelajaran *role playing* supaya dapat digunakan pada mata pelajaran lain

dan sebagai pandangan penelitian yang diharapkan akan muncul penelitian yang sejenis dengan variabel dan metode penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Azizah, N. 2013. Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, Vol 2 (2). Tersedia: (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces>) diakses pada tanggal 3 Agustus 2018.
- Joyce, dkk. 2016. *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Depdiknas. 2003. UU. No. 20. Sistem Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ernawan, Mikhael Ari. 2012. *Keterampilan Berbahasa: Aspek Berbicara* (online). (<http://ariernawan.blogspot.com/2012/09/keterampilan-berbicara.html>. diakses 3 Agustus 2018).
- Halida. 2011. Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 tahun). *Jurnal* (online). Pontianak.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Haryadi. 1997. *Berbicara (Suatu Pengantar) Diktat Perkuliahan*: IKIP Yogyakarta
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung : Rosdakarya
- Huda, Miftakhul. 2014. *Model-model Pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irham, M., & Novan, A. W. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Iskandarwassid, dkk. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : Rosdakarya.
- Israwan, Fandi. 2014. *Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*. http://www.academia.edu/8748398/metode_pembelajaran_bermain_peran_role_playing. Diakses pada 31 juli 2018.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Rafika Aditama, Bandung.
- Masuryani, Adeir. 2010. *Makalah perkembangan bahasa berbicara pada AUD*. Wordpress.com/2010/11/19. Diakses 4 September 2018.
- Sumantri & Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Maulana, Jakarta.

- Permendiknas No. 19 Tahun 2007. Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Santosa, Puji. 2009. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prasojo, dkk. 2013. *Penggunaan Metode Role Playing Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD*. Vol. 1. Hal 1-8.
- Soemantri, M.S. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini*. Jakarta:Depdiknas hlm 49-53.
- Sukatmi. 2009.*Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Media Gambar*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Uno, Hamzah. 2009. *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2011.*Model Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Tarigan, Guntur Henry. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung
- Tarigan, Henry Guntur. 2015.*Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa, Bandung.
- Tukiran, dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta
- Tukiran, dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta
- Sha'adhah, dkk. 2013. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VIIA SMPN 1 Sukowono Semester Ganjil". *Jurnal Penelitian*. Vol. 4. Hal 27-3