

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD
NEGERI 1 PARDASUKA KATIBUNG LAMPUNG SELATAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

SELVY WULAN KHOIRUNNISA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 PARDASUKA KATIBUNG LAMPUNG SELATAN TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh

SELVY WULAN KHOIRUNNISA

Masalah penelitian ini adalah hasil belajar keterampilan berbicara siswa yang masih rendah dan guru belum menerapkan model *role playing* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experimental* dengan desain penelitian yaitu *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka sebanyak 51 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena semua populasi dijadikan sampel penelitian. Pengumpulan data menggunakan observasi. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh penggunaan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa yang mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia fokus berbicara menggunakan model *role playing* pada kelas eksperimen (VA) yaitu 78,69 lebih tinggi dari nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa yang mengikuti metode pembelajaran ceramah pada kelas kontrol (VB) yang hanya mendapat nilai 63,92.

Kata Kunci: berbicara, *role playing*, bahasa Indonesia

ABSTRACT

THE EFFECT OF ROLE PLAYING MODEL TO THE STUDENT SPEAKING SKILL IN FIFTH GRADE SD NEGERI 1 PARDASUKA KATIBUNG LAMPUNG SELATAN YEAR 2015/2016

By

SELVY WULAN KHOIRUNNISA

The problem of this research was about the student speaking skill learning outcome that still low, and teachers have not applied role playing model in bahasa Indonesia's learning in V grade of SD Negeri 1 Pardasuka. The purpose of this research was to determine the effect of using role playing model to the students speaking skill. The method that used in this research was quasi-experimental with nonequivalent control group design. The research population was 51 V grade students of SD Negeri 1 Pardasuka. Data collection used observation. Data analysis used the wilcoxon test. The result of data analysis concluded that there was an effect of the use of role playing model to the V grade students speaking skill of SD Negeri 1 Pardasuka. It was indicated by the average score of student speaking skill who took bahasa Indonesia's learning that focus on spoken using role playing model in the experimental class (VA) that was 78,69, which is higher than the average score of student speaking skill who took lectures teaching method in control class (VB), which only got 63,93.

Keywords: speaking, role playing, bahasa Indonesia

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SD
NEGERI 1 PARDASUKA KATIBUNG LAMPUNG SELATAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh

Selvy Wulan Khoirunnisa

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi

**: PENGARUH PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS V SD
NEGERI 1 PARDASUKA KATIBUNG
LAMPUNG SELATAN TAHUN AJARAN
2015/2016**

Nama Mahasiswa

: Selvy Wulan Khoirunnisa

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1213053107

Program Studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

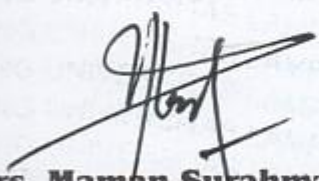
: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP 19590419 198503 1 004


Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Drs. Maman Surahman, M.Pd.**



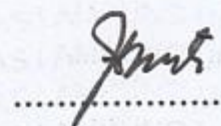
Sekretaris

: **Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing : **Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **18 Agustus 2016**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Selvy Wulan Khoirunnisa
NPM : 1213053107
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016” ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandarlampung, 27 Juni 2016

Yang Menyatakan


Selvy Wulan Khoirunnisa
NPM. 1213053107

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di desa Rajabasa Lama II, Kecamatan Labuhan Ratu, Lampung Timur pada 19 April 1994, sebagai anak sulung dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Toyib dan Ibu Niswatun.

Penulis mengawali pendidikan formal di TK YPMM pada Juli 1999 hingga Juni 2000. Penulis melanjutkan pendidikan di SD YPMM Kecamatan Tanjung Jabung Barat pada Juli 2000 hingga Juni 2006. Kemudian penulis menyelesaikan sekolah menengah pertama di SMP Manbaul Ulum Asshiddiqiyah Jakarta Barat selama 3 tahun mulai Juli 2006 sampai Juni 2009. Penulis melanjutkan pendidikan di SMA Integral Minhajuth Thullab Lampung Timur pada Juli 2009 hingga Mei 2012. Pada Juli 2012 penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) jalur tes tertulis.

Pada semester tujuh, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Banding Kecamatan Bandar Negeri Semuong Tanggamus dan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Banding. Selain kegiatan akademik penulis juga terlibat dalam kegiatan non-akademik internal kampus. Pada tahun akademik 2012-2013 penulis tercatat sebagai Brigda BEM FKIP, Amud Himajip dan Gema FPPI. Kemudian pada tahun akademik 2013-2014 penulis diamanahkan sebagai Bendahara Umum Himajip. Penulis melanjutkan kegiatan

berorganisasi pada tahun akademik 2014-2015 sebagai Sekretaris Dinas *Networking Development* BEM FKIP dan terakhir tercatat dalam SK Keanggotaan DPM FKIP periode 2015-2016.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Ya Rohman, Ya Rohim, Ya Roofi' u,
Ya Muqiiit, Ya Rosyiid

Skripsi ini kupersembahkan teruntuk yang aku diperintahkan untuk selalu
berbuat baik kepada keduanya,

kedua orang tuaku tercinta
Bapakku Toyib dan Ibuku Niswatun
yang selalu memberikan dukungan materil maupun moril selama menempuh
pendidikan, selalu menyalurkan dan mendo'akan keberhasilanku.

Adik satu-satunya, Dimas Arya Nanda Maulana.

Para guru dan dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang
sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu.

Semua sahabat yang selalu memberikan motivasi dan tulus menerima segala
kekuranganku.

Serta

Almamaterku tercinta Universitas Lampung

MOTTO

Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kamu
dan orang-orang yang memiliki pengetahuan.
(Q.S Al-Mujaadilah: 11)

“Barang siapa memberi pertolongan dengan pertolongan yang baik, niscaya
dia akan memperoleh bagian (pahala)-nya”
(Q.S An-Nisa: 85)

Selalu ada harapan bagi yang mengikhtiarkan yang terbaik
(Penulis)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, hanya atas rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016*". Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada guru terbaik Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran bagi seluruh manusia dan kita harapkan pertolongannya di dunia dan akhirat.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini adalah bentuk pertanggungjawaban penulis sebagai mahasiswa FKIP Unila, serta memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini banyak ditemui hambatan dan kesulitan karena keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengalaman. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dekan FKIP Universitas Lampung beserta staf-stafnya, yang telah membantu dalam menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

2. Dr. Riswanti Rini, M.Si., dan Bapak Dr. Riswandi, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unila, yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada penulis selama menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD, pembimbing akademik sekaligus pembimbing utama atas kesediannya untuk meluangkan waktu, membimbing, memberi nasehat dan masukan yang tidak ternilai harganya kepada penulis.
4. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan, dan memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
5. Dra. Fitria Akhyar, M.Pd, selaku pembahas pada ujian skripsi atas masukan dan saran-saran dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Segenap dosen dan karyawan yang ada di lingkungan FKIP atas didikan, arahan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah tamah dan bersahabat yang telah diberikan.
7. Bapak Wajdi, selaku kepala SD Negeri 1 Pardasuka yang telah mengizinkan penulis melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
8. Seluruh guru, siswa, dan staf SD Negeri 1 Pardasuka yang telah bekerjasama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian.
9. Teman-teman PGSD 2012, Anggi, Uli, Dea, Desil, Desti, Vivi, Diana, Dwi, Helvi, Giatri, Hartika, Ratih, Asrul, Maya, Aini, Mukti, Muldi, Nayank, Sora, Nur, Posma, Putu, Rendi, Rini, Risqhe, Rizki, Santri, Suci, Tia, Yuda, Yuli, Dije, Citra dan Lucia.

10. Sahabat tersayang, Yocie Callista Putri, Umi Salamah, Meva Darmawan, Ega Sasrie Pusba, Yeti Nuryanti, dan Diyan Purnamasari, yang selalu saling memberi semangat dalam menyelesaikan amanah dari orang tua ini.
11. Keluarga lingkaran surga, nama kalian tidak mungkin tertulis di lembaran ini. Terimakasih karena saling mengingatkan untuk tetap istiqomah di jalan ini.
12. Keluarga BEM FKIP Kabinet SMESH, Himajip 2013/2014, BEM FKIP Kabinet Interes, Keluarga KKN-KT Pekon Banding, DPM FKIP SPS (Agung Ardiansyah, Dewi Mutiasari, Dani Rasanzeni, Nur Istiqomah, Nurma Juwita, Panji Ari Wibowo, Haris Nindriansyah, Ega Sasrie Pusba, Reffky Reza Darmawan, Pita Normalia, Catur Yuli Untari, Arwi Rinaldo, Indri Kurniawati, dan Ayu Lucky Widiyasari), yang telah bersama-sama menyelesaikan amanah di organisasi kampus.
13. Indah Wahyu Purnama Sari, semoga perjuangan kita bisa membuktikan bahwa tidak harus ke pulau Jawa untuk jadi sarjana.
14. Dan bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang turut mendukung penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Tiada kata yang patut diucapkan selain ucapan terima kasih dan do'a tulus, semoga amal baik mereka diterima dan diridloi Allah SWT. Amin. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Bandarlampung, 27 Juni 2016
Penulis

Selvy Wulan Khoirunnisa

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	8

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran	9
1. Belajar	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Teori Belajar.....	10
c. Prinsip-Prinsip Belajar	11
2. Pembelajaran	12
a. Pengertian Pembelajaran.....	12
b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran	13
c. Ciri-Ciri Pembelajaran	14
B. <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	15
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	15
2. Tujuan <i>Role Playing</i>	15
3. Kelebihan Model <i>Role Playing</i>	16
4. Kelemahan Model <i>Role Playing</i>	17
5. Langkah-langkah Pelaksanaan Model <i>Role Playing</i>	18
C. Keterampilan Berbicara	19
1. Pengertian Berbicara	19
2. Pengertian Keterampilan Berbicara	20
3. Tujuan Keterampilan Berbicara	21
4. Aspek-Aspek Keterampilan Berbicara.....	22
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara.....	26
D. Kerangka Berpikir.....	27

E. Hipotesis Penelitian	30
-------------------------------	----

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian	31
B. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	32
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
E. Variabel Penelitian.....	36
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	36
G. Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data	38
H. Uji Persyaratan Instrumen.....	40
I. Teknik Analisis Data.....	42

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	49

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	55
B. Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	34
2. Data Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pardasuka.....	35
3. Kategori Jawaban Lembar Observasi.....	39
4. Kriteria Keterampilan Berbicara	40
5. Daftar Interpretasi Koefisien "r"	42
6. Distribusi Nilai Pretest Kelompok Eksperimen.....	45
7. Distribusi Nilai Posttest Kelompok Eksperimen	46
8. Distribusi Nilai Pretest Kelompok Kontrol	46
9. Distribusi Nilai Posttest Kelompok Kontrol.....	47
10. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> pada Semua Kategori Subjek	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	29
2. Desain Penelitian.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Laporan Hasil Uji Coba Instrumen.....	58
2. Nilai <i>Pretest</i> kelompok eksperimen	62
3. Nilai <i>Posttest</i> kelompok eksperimen	63
4. Nilai <i>Pretest</i> kelompok kontrol	64
5. Nilai <i>Posttest</i> kelompok kontrol	65
6. Uji normalitas	66
7. Uji wilcoxon	67
8. Kisi-kisi instrumen	69
9. Lembar observasi.....	71
10. Silabus	72
11. RPP Kelas eksperimen.....	74
12. RPP Kelas kontrol	91
13. Naskah Menjaga Kebersihan	103
14. Naskah Persahabatan Bagai Kepompong.....	107
15. Naskah Belajarlah dengan Giat	112
16. Kegiatan belajar	118

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 menjelaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat sepuluh mata pelajaran. Satu dari sepuluh mata pelajaran tersebut adalah pelajaran bahasa. Lebih khusus lagi bahasa yang harus diajarkan pada Sekolah Dasar adalah bahasa Indonesia yang merupakan bahasa pengantar dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; (2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; (3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; (4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; (5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan

berbahasa; dan (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun pada skripsi ini hanya akan dibahas tentang keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara menempati kedudukan yang penting karena merupakan ciri komunikatif siswa. Dikatakan demikian karena pada setiap pembelajaran siswa diharapkan memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung multiarah sekaligus siswa dapat memberi informasi kepada guru jika ada materi pelajaran yang belum dipahami, namun hal ini masih jarang terjadi saat pembelajaran berlangsung.

Secara esensial minimal ada empat tujuan penting pembelajaran berbicara di sekolah, yaitu (1) membentuk kepekaan siswa terhadap sumber ide, (2) membangun kemampuan siswa menghasilkan ide, (3) melatih kemampuan berbicara untuk berbagai tujuan, dan (4) membina kreativitas berbicara siswa. Dari keempat tujuan tersebut masih banyak yang belum tercapai. Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah menunjukkan pembelajaran berbicara yang selama ini terjadi masih belum membuahkan hasil yang diharapkan. Selama ini pelaksanaan pembelajaran fokus berbicara masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Metode konvensional merupakan metode yang bersifat *teacher centered* sehingga siswa jarang mendapatkan kesempatan untuk berlatih berbicara.

Pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia guru cenderung kurang memberi bimbingan dan belum menjadi model acuan berbicara bagi para siswa. Bimbingan dan model yang diberikan guru seharusnya dapat merangsang keterampilan berbicara siswa. Karena kurang mendapat bimbingan dari guru yang seharusnya menjadi model bagi siswa, maka saat diminta berbicara di depan kelas menceritakan pengalamannya siswa cenderung malu, kurang ekspresif, dan bingung apa saja yang harus disampaikan.. Setelah selesai menyampaikan ceritanya siswa langsung kembali ke tempat duduk, guru tidak memberi kritik dan saran atas penampilannya.

Masalah lain yang juga ditemukan adalah siswa belum menguasai faktor-faktor kebahasaan, seperti ketepatan bunyi bahasa, intonasi dan pemilihan kata. Hal ini terlihat saat berbicara di depan teman-teman kelasnya banyak siswa yang melakukan saat mengucapkan bunyi bahasa. Kesalahan ini terjadi karena siswa sudah terbiasa salah dalam mengucapkan bunyi bahasa dan tidak ada yang memperbaiki. Begitu juga dengan intonasi dan pemillihan kata yang salah karena siswa tidak terbiasa menggunakan intonasi dan pilihan kata yang tepat saat berbicara secara formal di hadapan orang lain.

Pembelajaran bahasa Indonesia fokus berbicara juga hanya menggunakan metode ceramah sehingga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ide, pikiran ataupun perasaannya. Metode ceramah menyebabkan siswa merasa jenuh karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Oleh karena itu, siswa melakukan kegiatan lain seperti

menggambar dan menggambar untuk mengurangi kejenuhan. Hal seperti ini tidak akan terjadi jika pembelajaran di kelas dilaksanakan dengan model yang menyenangkan dan melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya perlu diatasi dengan melaksanakan pembelajaran yang dapat memotivasi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan berbicaranya. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pembelajaran seperti yang dimaksudkan harus terangkum dalam model pembelajaran yang digunakan.

Model pembelajaran adalah rencana keseluruhan proses pembelajaran dari tahap penentuan tujuan pembelajaran, peran guru, peran siswa, materi, sampai tahap evaluasi pembelajaran. Model pembelajaran yang baik seharusnya menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Apabila proses pembelajaran berjalan interaktif antara siswa dan guru, maka diharapkan daya nalar dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan akan meningkat sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari

perolehan hasil belajar siswa yang dalam hal ini merupakan keterampilan berbicara. Beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah model Jigsaw, STAD, dan *role playing*.

Anak pada usia 6 sampai 12 tahun masuk pada tahap akhir masa anak-anak. Pada masa ini anak mempunyai minat dan kegiatan bermain yang beragam/luas sehingga disebut usia bermain. Artinya siswa pada kelas V sekolah dasar yang berusia antara 9 sampai 10 juga masuk pada periode akhir anak-anak yang masih berada di lingkup usia bermain. Melalui *role playing* keterpaduan konsep dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikait-kaitkan menjadi pengalaman belajar yang bermakna.

Pembelajaran yang bermakna yang dilakukan oleh guru dan siswa di kelas diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. *Role playing* memperhatikan urutan logis, keterkaitan antar materi pelajaran, dan cakupan keluasan materi pelajaran sehingga memudahkan siswa dalam penguasaan materi. *Role playing* memberi kebebasan siswa untuk berpikir, berpendapat dan berkreasi secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang dan uraian di atas, akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016.”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Guru jarang memberi bimbingan dan menjadi model acuan berbicara bagi siswa saat pembelajaran berlangsung.
2. Siswa belum menguasai faktor-faktor kebahasaan dengan baik.
3. Metode pembelajaran dalam fokus berbicara belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik berbicara sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi penelitian ini memiliki ruang lingkup yang luas dan dengan keterbatasan waktu, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini adalah hanya pada model pembelajaran dalam fokus berbicara yang belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik berbicara sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap

keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan di bidang pendidikan khususnya dalam penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa SD kelas V.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis bagi:

- a) siswa, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berbicara anak pada usia sekolah dasar khususnya bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016,
- b) guru, supaya mengetahui bahwa keterampilan berbicara anak harus dirangsang dengan model pembelajaran yang tepat, dan menjadi alternatif baru bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa,
- c) kepala sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk lebih meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menggunakan model yang tepat untuk menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik,

- d) peneliti, penelitian ini menambah wawasan/pengetahuan dan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran dengan model yang sesuai untuk menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berbicara anak pada usia sekolah dasar khususnya bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka,
- e) peneliti lain, penelitian ini menjadi referensi untuk melakukan penelitian dalam bidang yang sama.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup beberapa hal, yaitu materi, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah memerankan drama pendek. Sedangkan standar kompetensi pada penelitian adalah mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama. Kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa adalah memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Seseorang yang sedang belajar berarti ia secara sadar sedang mengerahkan tenaga dan pikirannya untuk memperoleh ilmu ataupun keahlian. Menurut Harold Spears dalam Siregar dan Hartini (2010: 4) bahwa belajar adalah “mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu pada dirinya sendiri, mendengar dan mengikuti aturan.” Sedangkan Sunaryo dalam Komalasari (2010: 2) mengatakan belajar merupakan “suatu kegiatan di mana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan.”

Lebih lanjut Djamarah (2011; 13) mengungkapkan belajar adalah

serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan mengamati mencoba, dan

mengikuti aturan agar seseorang memperoleh perubahan tingkah laku yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotor.

b. Teori Belajar

Teori pembelajaran yang berpengaruh dalam pembelajaran bahasa adalah teori behavioristik dan kognitivistik. Teori behavioristik ini mengatakan bahwa perubahan tingkah laku yang disebabkan adanya stimulus dan respon. Brown dalam Abidin (2012: 74) teori behavioristik memandang bahasa merupakan “bagian fundamental dari seluruh perilaku manusia dan selanjutnya memandang bahwa bahasa merupakan wujud atas tanggapan yang tepat terhadap sebuah stimulus.” Jika sebuah respons tertentu dirangsang berulang-ulang oleh stimulus, respons tersebut akan menjadi sebuah kebiasaan. Demikian pula respons bahasa akan muncul jika mendapat stimulus yang dirangsangkan secara berulang-ulang.

Sedangkan menurut Edwin Guthrie dalam Siregar dan Hartini (2010: 26) “tingkah laku manusia itu dapat diubah, tingkah laku baik dapat diubah menjadi buruk dan sebaliknya, tingkah laku buruk dapat diubah menjadi baik.” Lebih lanjut Bruner dalam Komalasari (2010: 21) menekankan “adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang.” Dengan teorinya yang disebut *Free Discovery Learning*, Bruner mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk

menemukan konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

Teori kognitivistik berbicara tentang pemerolehan dan penggunaan pengetahuan. Piaget dalam teorinya memandang bahwa proses berpikir sebagai aktivitas yang berangsur-angsur dari fungsi intelektual dari konkret menuju abstrak. Aliran kognitif memandang kegiatan belajar juga melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Menurut aliran kognitif belajar adalah sebuah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan, dan lain sebagainya.

c. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar digunakan sebagai batasan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Slameto (2010: 27-28) prinsip-prinsip belajar yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.

- 1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional;
- 2) Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional;
- 3) Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif;
- 4) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya;
- 5) Belajar proses yang bersifat kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya;
- 6) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan diskoveri;
- 7) Belajar bersifat keseluruhan dan materinya harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana;

- 8) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya;
- 9) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang; dan
- 10) Belajar memerlukan proses yang diulang berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas dapat disimpulkan bahwa dalam belajar guru harus berupaya agar siswa memiliki pengalaman belajar yang membuat pengetahuan/keterampilan/sikap yang diajarkan bertahan lama dalam ingatannya.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah proses atau kegiatan belajar yang dilakukan agar seseorang mendapatkan pengetahuan baru. Kegiatan belajar ini dapat dilakukan di mana saja, kapan saja, tentang apa saja dan oleh siapa saja. Seorang ibu yang mengajari anaknya tentang menolong orang lain yang sedang kesulitan berarti sedang memberikan pembelajaran tentang menolong terhadap sesama.

Berbeda dengan situasi di atas pembelajaran di sekolah dilakukan oleh guru dan muridnya dengan acuan yang jelas. Komalasari (2010: 3) dalam bukunya menyatakan bahwa pembelajaran adalah

suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Sementara Gagne dalam Siregar dan Hartini (2010: 12) mendefinisikan pembelajaran sebagai “pengaturan peristiwa secara seksama dengan

maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna.”
 Pengertian pembelajaran lainnya yang dikemukakan oleh Uno (2011: 54) adalah “suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses membelajarkan individu yang dilaksanakan pada sebuah lingkungan belajar sesuai dengan rencana yang telah diatur, dan dievaluasi secara sistematis sehingga didapatkan hasil yang maksimal.

b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran agar mencapai hasil yang optimal. Ada beberapa ahli yang mengemukakan pendapat mereka tentang prinsip-prinsip pembelajaran, satu diantaranya adalah Gagne dalam bukunya *Condition of Learning* yang dikutip oleh Siregar dan Hartini (2010: 16). Gagne mengemukakan bahwa ada sembilan prinsip pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru.

- 1) Menarik perhatian (*gaining attention*):
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*):.
- 3) Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*):
- 4) Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*):
- 5) Memperoleh kinerja/penampilan siswa (*eleciting performance*):
- 6) Memberikan balikan (*providing feedback*):
- 7) Menilai hasil belajar (*assessing performance*):
- 8) Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*):

Selain itu Susanto (2013: 87) mengatakan bahwa pembelajaran memiliki beberapa prinsip seperti berikut.

- 1) Prinsip pemusatan perhatian.
- 2) Prinsip menemukan.
- 3) Prinsip belajar sambil bekerja.
- 4) Prinsip belajar sambil bermain.
- 5) Prinsip hubungan sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan

c. Ciri-Ciri Pembelajaran

Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di sekolah harus memberikan pengetahuan baru dan perubahan yang positif terhadap sikap siswa dalam belajar. Ciri-ciri pembelajaran menurut Sugandi (2000: 25) antara lain:

- 1) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- 2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi dalam belajar.
- 3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
- 4) Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- 5) Pembelajaran dapat menciptakan suasana yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- 6) Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis.

Memperhatikan penjelasan di atas, maka pelaksanaan pembelajaran di kelas sebaiknya mampu mengakomodasi para peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru dengan persiapan yang matang sehingga hasil yang dicapai dapat maksimal.

B. *Role Playing* (bermain peran)

1. Pengertian *Role Playing*

Menurut Komalasari (2011: 80) *role playing* adalah “suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.” Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Sedangkan Gowen dalam Mutiah (2012: 208) mendefinisikan

main peran sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi.

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

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

2. Tujuan *Role Playing*

Role playing sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan

dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 70) tujuan penggunaan dari model *role playing* yaitu:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan model *role playing* dapat digunakan untuk melatih siswa dalam menjalani kehidupan bermasyarakat dengan baik.

3. Kelebihan *Role Playing*

Setiap model pembelajaran yang telah atau akan dilaksanakan oleh guru memiliki kelebihan dan kekurangan. Komalasari (2010: 81) menyebutkan kelebihan model *role playing* sebagai berikut:

- a. Melibatkan seluruh siswa di mana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak

Selain itu Djamarah dan Zain (2006: 89-90) menyebutkan kelebihan lain dari model *role playing* adalah:

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni dari sekolah.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan model *role playing* yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkan dalam pembelajaran maka akan dapat hasil yang baik terutama dalam aspek keterampilan berbicara. Secara tidak sengaja siswa akan berusaha agar kalimat yang disampaikannya dapat dimengerti oleh lawan mainnya.

4. Kelemahan Model *Role Playing*

Selain memiliki kelebihan menurut Komalasari (2010: 81) model *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan seperti berikut:

1. *Role playing*/bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan *role playing* dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Sedangkan Djamarah dan Zain (2006: 89) menyatakan kelemahan model *role playing* adalah:

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran, mereka menjadi kurang kreatif.

2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suarapemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Setelah diketahui bahwa ada beberapa kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran *role playing*, maka guru harus dapat mengantisipasi agar kelemahan-kelemahan tersebut dapat diminimalisir.

5. Langkah-langkah pelaksanaan *Role Playing*

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *role playing* ada langkah-langkah yang harus dilakukan baik oleh guru maupun peserta didik.

Komalasari (2010: 81) menuliskan dalam bukunya bahwa langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran;
3. Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang;
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario proses persidangan yang sedang diperagakan;
7. Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok;
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; dan
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Uno (2011: 45) menjelaskan langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dengan lebih rinci seperti berikut:

- 1) Pemanasan (*warming up*)
- 2) Memilih pemain
- 3) Menata panggung
- 4) Menyiapkan pengamat

- 5) Memainkan peran
- 6) Diskusi dan evaluasi
- 7) Memainkan peran ulang
- 8) Diskusi dan evaluasi kedua
- 9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Berdasarkan kedua pendapat para ahli mengenai langkah-langkah pembelajaran role playing peneliti memutuskan untuk menggunakan langkah pembelajaran yang dinyatakan oleh Uno karena terjadi pengulangan dalam memainkan peran. Hal ini dapat memberi penguatan agar siswa melakukan permainan peran lebih baik dari penampilan pertamanya.

C. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan kegiatan yang paling sering dilakukan oleh manusia dalam rangka berkomunikasi dengan orang lain di sekitarnya. 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.” Selanjutnya, Nurgiyantoro (2000 276) mengungkapkan bahwa berbicara adalah

aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan, berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkannya dan akhirnya terampi berbicara, dapat dikatakan berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang terlihat (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot manusia, demi maksud dan tujuan gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi, neurologis, semantik dan linguistik.

Senada dengan Sukatmi (2009: 24) dan Nurgiyantoro (2000: 276), Tim (2003: 10) berpendapat berbicara adalah “perbuatan menghasilkan bahasa untuk berkomunikasi. Komunikasi ini dimaksudkan agar pembicara dan pendengar dapat memahami maksud pembicaraan. Dalam proses komunikasi inilah terjadi interaksi antara pembicara dan pendengar.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, 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.

2. Pengertian Keterampilan Berbicara

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.

Keterampilan menurut Yudha dan Rudhyanto (2005: 7) adalah “kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial-emosional, kognitif, dan afektif.” Selanjutnya Sukatmi (2009: 27) mengungkapkan keterampilan berbicara adalah “kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan.”

Lebih jauh Wilkin dalam Oktarina (2002: 199) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah “kemampuan menyusun kalimat karena komunikasi terjadi melalui kalimat-kalimat untuk menampilkan perbedaan tingkah laku bervariasi dari masyarakat yang berbeda.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam menyusun kalimat untuk menyampaikan pendapat, pikiran atau perasaan kepada orang lain.

3. Tujuan Keterampilan Berbicara

Berbicara sebagai sebuah keterampilan dalam berbahasa memiliki tujuan agar terjadi komunikasi antara satu individu dengan individu lainnya. Dhieni (2007: 36) mengatakan bahwa tujuan berbicara adalah “untuk memberitahukan, melaporkan, menghibur, dan meyakinkan seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan.” Sedangkan Tarigan (2008: 16) mengutarakan tujuan utama dari berbicara adalah

untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pemikiran secara efektif, seyogyalah pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan, dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan baik secara umum ataupun perorangan.

Lebih lanjut Imam Syafi’ie dalam Sukatmi (2009: 39) mengemukakan empat tujuan berbicara yaitu, “menyenangkan atau menghibur pendengar, menyampaikan informasi dan menjelaskan sesuatu, merangsang dan mendorong pendengar melakukan sesuatu dan meyakinkan pendengar.”

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

4. Aspek-Aspek Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan aktualisasi diri melalui bahasa lisan. Djiwandono dalam Azizah (2013: 11) mengungkapkan faktor-faktor kebahasaan yang dapat menunjang keterampilan berbicara adalah unsur kebahasaan, unsur non kebahasaan, dan unsur isi. Unsur kebahasaan meliputi: pengucapan lafal yang jelas, penerapan intonasi yang wajar, pilihan kata, dan penerapan struktur/susunan kalimat yang jelas.

Sedangkan unsur nonkebahasaan meliputi:

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

Unsur isi meliputi kerincian dan kejelasan. Unsur isi merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah pembicaraan. Isi sebuah pembicaraan harus diidentifikasi secara jelas dan rinci agar pesan yang ingin dimaksud tersampaikan dengan baik.

Arsjad dan Mukti (1998: 17-22) menjelaskan faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara terdiri dari aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri atas:

- a. Ketepatan ucapan. Setiap orang yang melakukan kegiatan berbicara sebaiknya membiasakan untuk mengucapkan bunyi-bunyi bahasa dengan tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat akan mengalihkan perhatian pendengarnya. Lebih jauh pengucapan bunyi bahasa dapat dianggap cacat jika menyimpang terlalu jauh dari ragam lisan biasa sehingga berakibat terlalu menarik perhatian, mengganggu komunikasi bahkan pembicara dianggap aneh. Contoh kesalahan pengucapan bunyi bahasa: *pemerintah* diucapkan *pemrintah*.
- b. Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai. Hal ini sangat berpengaruh terhadap keefektifan berbicara. Pada saat seseorang membicarakan sebuah hal menarik tetapi tidak diikuti dengan penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, maka ada kemungkinan hal tersebut menimbulkan kejemuhan pada lawan bicara atau audiens
- c. Pilihan kata (diksi). Seorang pembicara hendaknya dapat menggunakan pilihan kata (diksi) yang tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi

sasaran. Tepat artinya pilihan kata yang digunakan sesuai dengan pokok pembicaraan dan sasaran pembicaraan. Selain itu pendengar juga akan lebih tertarik dengan pembicara yang menggunakan pilihan bahasa yang bervariasi sehingga mereka tidak merasa jenuh.

- d. Ketepatan sasaran pembicaraan. Hal ini berkaitan dengan penggunaan kalimat. Seorang pembicara harus mampu menyusun kalimat efektif, kalimat yang mengenai sasaran. Kalimat efektif memiliki ciri-ciri keutuhan, perpautan, pemusatan, perhatian dan kehematan. Kondisi lain yang juga harus diperhatikan adalah seorang pembicara harus tahu siapa pendengarnya dan menyesuaikan gaya kalimatnya dengan pendengar tersebut.

Aspek nonkebahasaan terdiri atas:

- a. Sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku. Seorang pembicara yang ingin sukses dalam pembicaraan yang dilakukannya harus menunjukkan sikap yang tenang, wajar dan tidak kaku atau gugup. Sikap seperti itu akan dihasilkan dengan banyak latihan sehingga kegugupan dan kecemasan saat berbicara di depan orang lain akan hilang.
- b. Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara. Sikap yang tidak tenang akan mempengaruhi arah pandangan seorang pembicara. Terkadang orang memundukkan kepala, melihat ke atas atau ke samping untuk menghilangkan rasa gugup saat berbicara dengan pendengarnya. Hal ini hendaknya dihindari agar tercipta kegiatan berbicara yang baik antara pembicara dan pendengar.

- c. Kesiediaan menghargai pendapat orang lain. Saat berbicara dengan orang lain seorang pembicara hendaknya memiliki sikap terbuka agar dapat menerima pendapat dan kritik dari orang lain serta bersedia mengubah pernyataannya jika memang keliru.
- d. Gerak-gerak dan mimik yang tepat. Gerak-gerak dan mimik yang tepat dari seorang pembicara akan menghidupkan komunikasi dan membantu orang lain memahami maksud yang disampaikan pembicara. Namun sebaliknya jika gerak-gerak dan mimik yang diperlihatkan berlebihan, maka perhatian pendengar bukan lagi terfokus pada pesan yang kita sampaikan tapi pada gerak-gerak dan mimik yang berlebihan itu.
- e. Kenyaringan suara. Kenyaringan suara layak diperhatikan saat pembicara menyampaikan pembicaraannya. Hal ini dimaksudkan agar pendengar dapat mendengar dengan jelas isi pembicaraan. Tingkat kenyaringan ini disesuaikan dengan situasi, tempat, jumlah pendengar dan akustik.
- f. Kelancaran. Pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraan. Kelancaran seseorang dalam berbicara dipengaruhi banyak faktor, misalnya rasa gugup. Sehingga kadang terdengar bunyi *eee...* di tengah kalimat sehingga mengganggu penangkapan pendengar. Sebaliknya pembicara yang terlalu cepat bicarannya juga akan menyulitkan pendengar menangkap pokok pembicaraan.

- g. Relevansi/penalaran. Gagasan-gagasan yang disampaikan oleh pembicara harus berhubungan dengan logis. Artinya hubungan bagian-bagian dalam kalimat, hubungan kalimat dengan kalimat harus logis dan berhubungan dengan pokok pembicaraan.
- h. Penguasaan topik. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran. Penguasaan topik menjadi penting karena merupakan faktor utama dalam berbicara

Hurlock dalam Azizah (2013: 13) berpendapat serupa bahwa keterampilan berbicara meliputi beberapa aspek yaitu, (1) Pengucapan, (2) Pengembangan kosakata, dan (3) Pembentukan kalimat.

5. 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.
- b. Kesiapan mental untuk berbicara.
- c. Model yang baik untuk ditiru.
- d. Kesempatan untuk berpraktik
- e. Motivasi
- f. Bimbingan

Rahayu (2007: 216) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara adalah:

- a. Gaya berbicara, secara umum gaya bicara ditandai dengan tiga ciri, yaitu:

- 1) Gaya Ekspresif, gaya bicara ekspresif ditandai dengan spontanitas, lugas, gaya ini digunakan saat mengungkapkan perasaan, bergurau, mengeluh atau bersosialisasi.
 - 2) Gaya Perintah, gaya ini menunjukkan kewenangan dan bernada memberikan keputusan.
 - 3) Gaya Pemecahan Masalah, gaya ini bernada rasional, tanpa prasangka, dan lemah lembut.
- b. Metode Penyampaian, yang terdiri dari:
- 1) Penyampaian mendadak
 - 2) Penyampaian tanpa persiapan
 - 3) Penyampaian dari naskah
 - 4) Penyampaian dari ingatan

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini dibuat sebagai acuan penulis untuk menemukan jawaban dari masalah penelitian yang dilakukan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan berbicara menjadi penting kedudukannya karena dengan keterampilan berbicara yang baik seorang peserta didik tidak akan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran lainnya.

Keterampilan berbicara tidak hanya digunakan saat di sekolah saja tetapi juga sangat membantu anak ketika berinteraksi di lingkungan sosial (masyarakat). Jika seseorang memiliki keterampilan berbahasa yang kurang baik maka ia juga akan kesulitan untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Sebaliknya jika seseorang tersebut memiliki keterampilan berbahasa yang baik maka ia akan dengan mudah membangun komunikasi yang baik dengan orang lain.

Keterampilan berbahasa seseorang dapat diasah dalam lingkungan sekolah melalui pembelajaran bahasa Indonesia. Peserta didik akan mendapat banyak latihan untuk meningkatkan keterampilan berbicaranya. Berdasarkan pengamatan di sekolah pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah sudah berjalan cukup baik, namun pada saat pembelajaran masih terlihat bahwa anak malu-malu bahkan tidak berinisiatif untuk mengungkapkan ide yang dimiliki. Mereka cenderung untuk diam, bahkan ketika guru meminta peserta didik untuk menyampaikan gagasannya ia akan menolak dengan menunjuk peserta didik lain untuk menggantikannya.

Hal tersebut terjadi karena dalam kegiatan pembelajaran khususnya saat pembelajaran keterampilan berbicara siswa jarang dirangsang untuk mengungkapkan gagasan atau ide yang dimiliki. Cara yang dapat dilakukan untuk merangsang keterampilan berbicara siswa adalah dengan mengadakan proses pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk melatih keterampilan berbicaranya secara intensif. Selanjutnya guru harus memilih model pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan pembelajaran seperti yang telah dijelaskan.

Berdasarkan permasalahan di atas ada beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara, satu di antaranya adalah model *role playing*. Model *role playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran yang mampu membantu anak untuk menstimulus kemampuan untuk berbicara di depan umum. Alasannya dengan bermain anak dapat mengembangkan daya cipta, memperbanyak kosa-kata, menguatkan

ingatan dan sekaligus membentuk sikap anak. Salah satu kelebihan model pembelajaran *role playing* yang disebutkan oleh Djamarah dan Zain (2006: 89-90) adalah bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Lilis (2012) memperoleh hasil bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kompetensi dasar komunikasi menggunakan telepon. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas XI AP 2 SMK N Semarang. Hal ini menunjukkan bahwa bermain peran tidak hanya dapat diterapkan pada anak usia sekolah dasar, namun dapat diterapkan juga pada anak usia sekolah menengah atas. Dengan demikian bermain peran merupakan model pembelajaran yang tepat untuk mendukung perkembangan bahasa. Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Pikir

E. Hipotesis Penelitian

Sugiyono, (2014: 96) mengatakan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

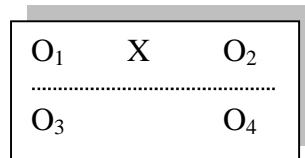
Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Sugiyono (2014: 3) menyatakan metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat quasi eksperimen. Desain penelitian ini tidak akan mengambil subjek secara acak dari populasi tetapi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok yang utuh (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*).

Desain penelitian ini adalah *non equivalent control group design*.



Bagan 2. Desain penelitian

Keterangan:

- O₁ = keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan
- O₂ = keterampilan berbicara siswa setelah diberi perlakuan
- O₃ = keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan
- O₄ = keterampilan berbicara siswa yang tidak diberi perlakuan
- X = pembelajaran bahasa Indonesia fokus berbicara menggunakan model pembelajaran *role playing*

B. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini memiliki tahapan-tahapan dalam pelaksanaannya. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap Pendahuluan

Prosedur tahap pendahuluan, yaitu:

- a. Meminta izin kepada kepala sekolah SD Negeri 1 Pardasuka untuk melaksanakan penelitian
- b. Menentukan subyek penelitian

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Prosedur tahap pelaksanaan penelitian terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

- a. Tahap Persiapan, terdiri dari langkah-langkah berikut:
 - (1) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
 - (2) Membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi penilaian keterampilan berbicara.
- b. Tahap validasi instrumen penelitian
Instrumen penelitian yang divalidasi pada tahap ini yaitu lembar observasi penilaian keterampilan berbicara.
- c. Tahap Penelitian
Pada tahap pelaksanaannya penelitian dilakukan pada dua kelas sebagai subyek penelitian, yaitu kelas yang diterapkan dan yang tidak diterapkan model pembelajaran *role playing*. Urutan prosedur pelaksanaan tahap penelitian, yaitu:

- (1) Melakukan *pretest* keterampilan berbicara pada kedua kelas subyek penelitian.
- (2) Melaksanakan pembelajaran pada materi drama pendek sesuai dengan model pembelajaran *role playing*.
- (3) Melakukan postes keterampilan berbicara pada kedua kelas subyek penelitian.

3. Tahap Akhir Penelitian

Prosedur tahap akhir penelitian, yaitu:

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

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Pardasuka Kecamatan Katibung, Kabupaten Lampung Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Penelitian dilaksanakan selama delapan kali pertemuan, masing-masing empat kali untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setiap pembelajaran berlangsung selama dua jam pelajaran atau 70 menit. Jadwal pelaksanaan penelitian dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kelas	Pertemuan
V A Kelas Eksperimen	1 (Jumat, 29 April 2016)
	2 (Senin, 2 Mei 2016)
	3 (Jumat, 6 Mei 2016)
	4 (Senin (9 Mei 2016)
V B Kelas Kontrol	1 (Selasa, 3 Mei 2016)
	2 (Rabu, 4 Mei 2016)
	3 (Selasa, 10 Mei 2016)
	4 (Rabu, 11 Mei 2016)

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam sebuah penelitian adalah kumpulan individu atau objek yang memiliki sifat-sifat umum. Arikunto (2010: 173) mengatakan bahwa populasi adalah “keseluruhan objek penelitian”, sedangkan menurut Sugiyono (2014: 119) populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.”

Dari dua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dipilih oleh peneliti karena memiliki karakteristik yang memenuhi persyaratan dalam penelitian. Populasi

penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Tahun Ajaran 2015-2016 yang terdiri dari dua kelas. Jumlah siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Data Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pardasuka

Kelas	Jumlah Siswa
V A	25
V B	25
Jumlah	50

Sumber: Wali Kelas VA dan VB SD Negeri 1 Pardasuka

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam sebuah penelitian digunakan sebagai wakil dari populasi. Sampel menurut Arikunto (2010: 174) adalah “sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Sedangkan Santoso dan Tjiptono (2002:79) menyatakan sampel adalah “bagian atau sejumlah cuplikan tertentu yang diambil dari suatu populasi dan diteliti secara rinci.”

Lebih lanjut Sugiyono (2014: 120) berpendapat sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai perwakilan dan bersifat representatif.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sugiyono (2014: 126) mengatakan sampling jenuh adalah “teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.” Jumlah sampel pada kelas VA sebanyak 25 siswa dan sampel

pada kelas B sebanyak 25 siswa, sehingga jumlah sampel pada penelitian ini sama dengan jumlah populasi yaitu berjumlah 50 siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka.

E. Variabel Penelitian

Setiap penelitian memiliki variabel yang akan diamati oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2014:60) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Kedua variabel tersebut diidentifikasi ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Variabel bebas (X)

Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing*.

b. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan berbicara.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

Model *role playing* (variabel X) adalah suatu cara penguasaan bahan-

bahan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Keterampilan berbicara (variabel Y) merupakan bentuk keterampilan yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud.

2. Definisi Operasional

Model *role playing* adalah model pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi dalam sebuah kelompok untuk memerankan suatu situasi. Kegiatan pembelajaran dengan model *role playing* diawali dengan pemanasan (*warming up*) untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang pelaksanaan pembelajaran *role playing*. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok, kemudian dilakukan pemilihan pemain, penataan panggung, dan penampilan main peran. Saat salah satu kelompok menampilkan permainan perannya, siswa yang telah dipilih untuk menjadi pengamat mencatat kekurangan penampilan kelompok yang tampil untuk dijadikan bahan diskusi dan evaluasi. Setelah dievaluasi akan dilakukan penampilan kedua dengan harapan lebih baik daripada penampilan pertama. Pada akhir pembelajaran siswa diajak membuat kesimpulan dan berbagi pengalaman berkaitan dengan main peran yang sudah ditampilkan.

Sedangkan keterampilan berbicara merupakan bentuk keterampilan yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk

menyampaikan maksud, mengekspresikan dan mengimprovisasi konsep yang ingin disampaikan dengan tidak mengubah maksud yang ingin disampaikan. Pembicara dapat mengekspresikan maksud dari konsep yang harus disampaikan dan juga melakukan improvisasi agar pembicaraan antar pemain tidak terlalu kaku.

G. Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Pada sebuah penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data untuk memperoleh data yang sejelas-jelasnya. Sugiyono (2014: 308) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Data diperoleh dari teknik pengumpulan data berupa observasi. Observasi digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara siswa.

1. Observasi

Pengumpulan data pada observasi dikembangkan dari jenis skala likert. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator tersebut dijadikan tolak ukur untuk menyusun instrumen yang berupa pertanyaan maupun pernyataan. Observasi digunakan untuk mendapatkan data melalui *pretest* dan *posttest*. Pertanyaan pada lembar observasi diisi dengan alternatif jawaban selalu (S), sering (SR), jarang (J) dan tidak pernah (TP) dengan penjelasan nilai masing-masing jawaban sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori Jawaban Lembar Observasi

No	Jawaban	Nilai
1	S	4
2	SR	3
3	J	2
4	TP	1

(Sugiyono, 2014:137)

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara anak disusun dan dikembangkan berdasarkan tugas perkembangan bahasa anak yang diungkapkan oleh ahli seperti Djiwandono dalam Azizah (2013: 11) dan indikator mengenai tugas utama dalam belajar pada teori Hurlock dalam Azizah (2013: 13). Adapun kisi-kisi instrumen penelitian untuk mengukur keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2013) dijelaskan dalam lampiran 9.

Data hasil *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen dikategorikan menjadi tiga, yaitu: tinggi sedang dan rendah. Untuk mengkategorikannya, terlebih dahulu ditentukan besarnya interval dengan rumus sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

i : interval
 NT : nilai tertinggi
 NR : nilai terendah
 K : jumlah kategori

$$i = \frac{NT - NR}{K} = \frac{(30 \times 4) - (30 \times 1)}{3} = \frac{120 - 30}{3} = 30$$

(Hasanah, 2016:63)

Tabel 4. Kriteria Keterampilan Berbicara

Interval	Kategori
91-120	Tinggi
61-90	Sedang
31-60	Rendah

H. Uji Persyaratan Instrumen

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian sehingga diperoleh sebuah kesimpulan. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik seperti berikut.

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan lembar observasi yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Menurut Arikunto (2010: 211) validitas adalah “suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan sesuatu instrumen.” Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*). Suryabrata (2012:61) menyatakan validitas isi ditegakkan pada langkah telaah dan revisi butir pertanyaan atau butir pernyataan, berdasarkan pendapat profesional (*professional judgment*). Kemudian untuk menguji validitas lebih lanjut setelah dikonsultasikan dengan ahli selanjutnya diujicobakan, dan dianalisis dengan analisis item.

Untuk mengetahui kevalidan instrumen lembar observasi penelitian, dengan analisis item peneliti menggunakan rumus korelasi product moment, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = indeks korelasi antara dua variabel yang dikorelasikan

N = jumlah responden

$\sum XY$ = total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum Y^2$ = total kuadrat skor variabel Y

$\sum X^2$ = total kuadrat skor variabel X

(Arikunto, 2013: 87)

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat dikatakan sebagai ketelitian dan ketepatan teknik pengukuran. Reliabilitas juga berhubungan dengan kepercayaan. Sebuah instrumen dikatakan mempunyai tingkat kepercayaan yang tinggi apabila instrumen tersebut memberikan hasil yang tetap (konsisten dan stabil). Uji reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan program *SPSS 17 for Windows* teknik *reliability analysis*.

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum t_b^2}{t_i^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

$\sum t_b^2$ = jumlah varian butir

t_i^2 = varian total

K = banyaknya soal

(Arikunto, 2013: 123)

Setelah penghitungan selesai langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan besarnya nilai reliabilitas dengan indeks korelasi sebagai berikut.

Tabel 5. Daftar Interpretasi Koefisien “r”

Koefisien r	Kategori
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat tinggi

(Sugiyono, 2014: 148)

Hasil perhitungan reliabilitas instrumen penelitian yang dibuat memiliki reliabilitas sebesar 0,745. Berdasarkan daftar interpretasi koefisien r pada tabel 5, 0,745 berada pada interval 0,60-0,799 yang termasuk kriteria sangat tinggi (hasil perhitungan lengkap disajikan pada lampiran 1). Artinya, instrumen yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan dalam penelitian.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian sehingga diperoleh sebuah kesimpulan. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik berikut.

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah kedua kelompok berdistribusi normal atau tidak. Teknik yang digunakan adalah analisis

one sample kolmogorov-smirnov test dengan bantuan program SPSS 17 *for windows*.

b) Uji Homogenitas

Hasil uji normalitas akan menunjukkan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Teknik yang digunakan adalah analisis one way anova dengan bantuan program SPSS 17 *for windows*.

2. Uji Hipotesis

Data yang terkumpul dari penelitian yang telah dilaksanakan dianalisis untuk mengetahui hasil dari penelitian tersebut. Analisis data akan membuktikan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *Wilcoxon*. Sudjana (2005: 450) mengatakan uji *Wilcoxon* digunakan pada data berdistribusi tidak normal. Uji *Wilcoxon* dilakukan pada data dua kelompok yang berpasangan. Data yang akan diuji adalah data *pretest* dan *posttest* pada kelompok control dan kelompok eksperimen. Pelaksanaan uji *Wilcoxon* untuk menganalisis data berpasangan tersebut dilakukan dengan bantuan program *SPSS 17 for Windows*.

Rumus uji *Wilcoxon*

$$Z = \frac{T - \frac{1}{4}n(n+1)}{\sqrt{\frac{1}{24}n(n+1)(2n+1)}}$$

Keterangan :

Z : Uji *Wilcoxon*

T : Total jenjang (selisih) terkecil antara nilai *pretest* dan *posttest*
N : Jumlah data sampel

Hipotesis

Ho : tidak ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.

Ha : ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa.

Kriteria pengujian

Jika signifikansi $< 0,05$, maka Ho ditolak

Jika signifikansi $> 0,05$, maka Ho diterima

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka tahun ajaran 2015/2016 pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia fokus berbicara dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang memperhatikan sintaks pembelajaran diperoleh hasil keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan. Hal ini didukung dengan hasil perhitungan statistik dengan uji hipotesis menggunakan uji *wilcoxon* yang menunjukkan hasil yang mengindikasikan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis mengajukan beberapa saran bagi:

1. siswa harus lebih sering bertanya, mengungkapkan pendapat, perasaan dan ide untuk melatih keterampilan berbicara,

2. guru saat melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia fokus berbicara dapat menggunakan model *role playing*,
3. kepala sekolah, model *role playing* adalah model yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di semua kelas pada tingkat sekolah dasar, sehingga keterampilan berbicara siswa dapat dilatih dan ditingkatkan sejak siswa berada di kelas rendah,
4. peneliti lain dapat mengadakan penelitian mengenai pengaruh model *role playing* dengan subyek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Rafika Aditama, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsjad, G. Maidar dan Mukti U. S. 1998. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Erlangga, Jakarta.
- Azizah, Nur. 2013. *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Depdiknas. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Proyek Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58
- Dhieni, N., dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Djamarah Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Hasanah, Komarul. 2016. *Penggunaan layanan konseling kelompok untuk meningkatkan self esteem pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Menggala Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Rafika Aditama, Bandung.
- Lilis, Wulansari. 2012. *Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar*

Komunikasi Menggunakan Telepon Siswa Kelas XI AP 2 SMK Negeri 2 Semarang. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.

- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. BPFE, Yogyakarta.
- Oktarina. 2002. *Bahasa dan Sastra Indonesia*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Rahayu, Minto. 2007. *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Grasindo, Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Tarsito, Bandung.
- Sudjana, N. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugandi. 2000. *Teori Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta, Bandung
- Sukatmi. 2009. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Media Gambar*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Suryabrata, Sumadi. 2012. *Metodologi Penelitian*. Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa Bandung, Bandung.
- Tim. 2003. SK: *Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SMA dan Aliyah*. Depdikbud, Jakarta.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Yudha, M Saputra dan Rudhyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Depdiknas, Jakarta.