

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN TERPADU DI KELAS IV
SD NEGERI 2 SUKOHARJO II TAHUN AJARAN 2016/2017**

(Skripsi)

Oleh
FAUZA AFIFI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN TERPADU DI KELAS IV SD NEGERI 2 SUKOHARJO II TAHUN AJARAN 2016/2017

Oleh

Fauza Afifi

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya nilai keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II dengan jumlah 52 siswa dengan sampel juga sebanyak 52 siswa, karena teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *total sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, dan tes kinerja. Teknik analisis data menggunakan uji *t polled varian*. Hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh penerapan model *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II.

Kata kunci: keterampilan berbicara, model *role playing*, pembelajaran terpadu

ABSTRACT

EFFECT IMPLEMENTATION OF ROLE PLAYING MODEL TO THE STUDENT SPEAKING SKILL IN INTEGRATED LEARNING STUDENT IN FOURTH GRADE SD NEGERI 2 SUKOHARJO II YEAR 2016/2017

By

Fauza Afifi

The problem in this research was the low score of speaking skill on integrated learning of fourth graders of SD Negeri 2 Sukoharjo II. The purpose of this research was to know the influence of applying role playing model to students' speaking skill in integrated learning. The method used in this research was quasi experiment method with nonequivalent control group design. The population of this research was the fourth grader of SD Negeri 2 Sukoharjo II with 52 students with the sample also 52 students, because the techniques used in sampling is total sampling. Technique of collecting data of this research were observation, and performance test. Technique of data analysis used teded variance test. The result of data analysis concluded that there was an influence of applying role playing model to speech skill in integrated learning of fourth grader of SD Negeri 2 Sukoharjo II.

Keywords: speaking skills, role playing model, integrated learning

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN TERPADU DI KELAS
IV SD NEGERI 2 SUKOHARJO II TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh

FAUZA AFIFI

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
2017**

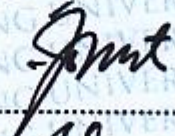
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

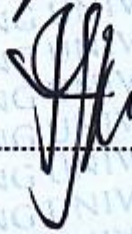
Ketua : Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.



Sekretaris : Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Sugiyanto, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Juli 2017

Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA PEMBELAJARAN TERPADU SISWA KELAS IV SD NEGERI II SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Fauza Afifi**

No. Pokok Mahasiswa : 1313053058

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.
NIP 19561005 198303 2 002


Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.
NIP 19560324 198103 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fauza Afifi

NPM : 1313053058

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Terpadu di kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Tahun Ajaran 2016/2017

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 11 Juli 2017

Penulis.



Fauza Afifi
NPM 1313053058

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Fauza Afifi dilahirkan di Tangerang pada tanggal 5 November 1994, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Ibu Temu Ningsih dan Bapak Ibnu Soleh.

Penulis mengawali pendidikan formal di RA Al-Hikmah Tangerang pada tahun 1999 sampai tahun 2000. Penulis melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD Kuncup Mekar II pada tahun 2000 sampai tahun 2006. Kemudian penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Tangerang pada tahun 2006 sampai tahun 2009. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Tangerang pada tahun 2009 sampai tahun 2012. Pada tahun 2013 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar melalui jalur SBMPTN.

Pada semester tujuh di tahun 2016, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sendang Asri Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah serta melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Sendang Asri Kabupaten Lampung Tengah.

MOTTO

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?”
(QS. Ar-Rahman: 13)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”
(QS. Al-Insyirah: 5)

“Teguhkan niat, bulatkan tekad, lakukan cepat, dirikan solat”
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati, sebetulnya karya kecil ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Ibnu Soleh dan Ibu Temu Ningsih
Mereka yang tak pernah lupa untuk selalu memberikan doa-doa indah dalam setiap sujud dan dukungan dalam bentuk apapun serta harapan dan asa di setiap tetes keringat dan hembusan nafas mereka demi tercapainya cita-citaku.

Adik-adikku tersayang, Ibnu Akbar Fauzi dan Ibnu Daffa Fauzi dengan beragam perilaku yang menunjukkan cinta dan kasih sayang kalian yang selalu memotivasi, mendoakan dan menantikan keberhasilanku.

Malaikat-malaikat tanpa sayap yang dikirim oleh Allah untuk hadir di hidupku.

Para dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu selama perkuliahan

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017” skripsi ini merupakan salah satu syarat sebagai sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya atas keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku dekan FKIP Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si. selaku wakil dekan bidang akademik dan kerjasama.

4. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si. selaku wakil dekan bidang umum dan keuangan.
5. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. selaku wakil dekan bidang kemahasiswaan.
6. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
7. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD.
8. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd. selaku Pembimbing I atas kesediaanya untuk menjadi ibu, sahabat, dosen yang memberikan bimbingan, waktu, motivasi, saran dan kritik kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.
9. Ibu Dra. Fitria Akhyar, M.Pd. selaku Pembimbing II atas kesediaanya untuk ibu, sahabat, dosen yang memberikan bimbingan, waktu, motivasi, saran dan kritik kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.
10. Bapak Drs. Sugiyanto, M.Pd selaku penguji terimakasih telah menjadi motivatorku dan kesedian waktu, kritik, dan saran yang membangun kepada penulis.
11. Bapak dan Ibu dosen serta staf prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, motivasi, pandangan hidup yang baik, serta pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
12. Keluarga sederhanaku, Ibuku Temu Ningsih dan ayahku Ibnu Soleh, adik-adikku Ibnu Akbar Fauzi dan Ibnu Daffa Fauzi. Terimakasih atas doa tulus di setiap sujudnya, kasih sayang, pengorbanan dan air mata yang tercurah untuk langkahku, semuanya tak akan pernah bisa aku balas dengan apapun.

13. Ibu Hj. Sri Sumarni, SPd.SD selaku Kepala SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu dan seluruh staff yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
14. Keluarga besar Marno Suharjo dan Hadi Supangat yang menjadi malaikat-malaikat tanpa sayap yang telah hadir di hidupku, Bude Sumi, Bude Sri, Bude Siti, Pakde Dul, Pakde To, Pakde Lus, Pakde Gun, Pakde Sri beserta istri dan suami serta anak-anaknya. Terimakasih untuk doa tulus, bantuan dan dukungan materil maupun moril kalian, tanpa kalian saya tidak bisa sampai sejauh ini.
15. Imam Subianto, S.Pd., yang telah menjadi teman berjuang bersama-sama suka duka, terimakasih untuk bimbingan, motivasi, kesetiaan, perhatian dan kasih sayang untuk saya selalu berjuang selama perkuliahan ini.
16. Keluarga kecil perkuliahan, Garnis, Indri, Tirta, Eri, Mela. Terimakasih selama ini menjadi pendengar, penasihat, pelipur lara, pelepas penat selama kurang lebih 4 tahun kita bersama, suka duka sudah kita lewati bersama, dan semoga kekeluargaan kita tetap terjalin sampai kapan pun itu.
17. Teman seperjuangan di PGSD Kampus 2013 yaitu: Delfi, Nila, Ajeng, Tia, Ena, Ana, Juju, Reisyah, Ratna, Hilda, Miftahul, Novita Rini, Anggi D, Rini, Mia D, Diah, Riska, Ve, Kiki, Intan, Dayang, Cika, Anggi R, Meriya, Rani, Dita, Winda, Ayu, Ica, Nasta, Mya, Tara, Laila, Acep, Didit, Ajis, Irfan, Rizki, Ibe, Made, Fedrik, Anas, Rio, Mia D, Ravel Semoga kita jadi sukses semua dan semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.

18. Keluarga KKN dan PPL Desa Sendang Asri, Kab. Lampung Tengah, Apriska, Hilda, Vira, Arief, dan Ajis. Terimakasih telah menjadi rekan yang baik selama KKN, serta kekeluargaan kita tetap terjalin.
19. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, aamiin..

Bandar Lampung, 11 Juli 2017
Penulis

Fauza Afifi

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	12
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Belajar.....	13
2. Pengertian Pembelajaran.....	14
B. Pembelajaran Terpadu.....	15
1. Pengertian Pembelajaran Terpadu	15
2. Karakteristik Pembelajaran Terpadu.....	16
C. Keterampilan Berbicara	18
1. Pengertian Berbicara	18
2. Tujuan Berbicara.....	20
3. Pengertian Keterampilan Berbicara	21
4. Aspek-Aspek Keterampilan Berbicara	22
5. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara.....	24
6. Teori Belajar Bahasa.....	24
D. Model Pembelajaran	27
1. Pengertian Model Pembelajaran	27
2. Macam-macam Model Pembelajaran.....	28
3. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	29
4. Tujuan Model <i>Role Playing</i>	30
5. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Role Playing</i>	32
6. Langkah-langkah Model <i>Role Playing</i>	35

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	12
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Belajar.....	13
2. Pengertian Pembelajaran.....	14
B. Pembelajaran Terpadu.....	15
1. Pengertian Pembelajaran Terpadu	15
2. Karakteristik Pembelajaran Terpadu.....	16
C. Keterampilan Berbicara	18
1. Pengertian Berbicara	18
2. Tujuan Berbicara.....	20
3. Pengertian Keterampilan Berbicara	21
4. Aspek-Aspek Keterampilan Berbicara	22
5. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara.....	24
6. Teori Belajar Bahasa	24
D. Model Pembelajaran	27
1. Pengertian Model Pembelajaran	27
2. Macam-macam Model Pembelajaran.....	28
3. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	29
4. Tujuan Model <i>Role Playing</i>	30
5. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Role Playing</i>	32
6. Langkah-langkah Model <i>Role Playing</i>	35

E. Metode Ceramah	37
1. Pengertian Metode Ceramah.....	37
2. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah.....	38
3. Langkah-langkah Metode Ceramah	41
F. Penelitian yang Relevan	42
G. Kerangka Pikir	44
H. Hipotesis	46
III. METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel Penelitian	49
1. Populasi.....	49
2. Sampel.....	49
D. Variabel Penelitian	50
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	51
1. Definisi Konseptual Variabel.....	51
2. Definisi Operasional Variabel.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data	52
1. Observasi	52
2. Tes Kinerja	53
3. Dokumentasi	54
G. Instrumen Penelitian	55
H. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	57
I. Uji Persyaratan Instrumen	58
1. Uji Validitas.....	58
2. Uji Reliabilitas.....	59
J. Teknik Analisis Data.....	60
1. Uji Hipotesis	60
IV. HASIL PENELITIAN	
A. Pelaksanaan Penelitian	62
B. Pengambilan Data Penelitian	62
C. Analisis Uji Instrumen Penelitian	63
1. Uji Validitas	63
2. Uji Reliabilitas	64
D. Hasil Analisis Data	65
1. Data Aktivitas Siswa dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	66
2. Data Keterampilan Berbicara Siswa	67
E. Pengujian Hipotesis	68
F. Pembahasan	70
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	74
B. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	46
2. Desain Penelitian.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran Tematik	79
2. RPP Kelas Eksperimen	82
3. RPP Kelas Kontrol	88
4. Lembar Tes Kinerja Siswa	93
5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas <i>Role Playing</i>	95
6. Rubrik Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Model <i>Role Playing</i>	96
7. Lembar Butir Pernyataan Aktivitas Siswa dengan <i>Role Playing</i>	97
8. Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Berbicara	98
9. Rubrik Penilaian Lembar Observasi Keterampilan Berbicara Siswa	99
10. Lembar Butir Pernyataan Keterampilan Berbicara Siswa	100
11. Uji Coba Validitas Pernyataan Keterampilan Berbicara	101
12. Rekapitulasi Uji Validitas Pernyataan Tes Keterampilan Berbicara	102
13. Rekapitulasi Uji Reabilitas Pernyataan Tes Keterampilan Berbicara	102
14. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen <i>Pretest</i>	103
15. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen <i>Posttest</i>	105
16. Lembar Observasi Keterampilan Berbicara Kelas Eksperimen <i>Pretest</i>	107
17. Lembar Observasi Keterampilan Berbicara Kelas Eksperimen <i>Posttest</i>	109
18. Lembar Observasi Keterampilan Berbicara Kelas Kontrol <i>Pretest</i>	111
19. Lembar Observasi Keterampilan Berbicara Kelas Kontrol <i>Posttest</i>	113
20. Nilai <i>Pretest</i> Keterampilan Berbicara Kelas Eksperimen	115
21. Nilai <i>Posttest</i> Keterampilan Berbicara Kelas Eksperimen	116
22. Nilai <i>Pretest</i> Keterampilan Berbicara Kelas Kontrol	117
23. Nilai <i>Posttest</i> Keterampilan Berbicara Kelas Kontrol	118
24. Teks Lagu	119
25. Rekapitulasi Uji Hipotesis dengan dan Uji t	120

26. Dokumentasi Foto Penelitian.....	123
27. Tabel Nilai R Product Moment.....	124
28. Tabel Harga Kritis Distribusi T.....	125
29. Surat Keterangan Judul Penelitian	126
30. Surat Penelitian Pendahuluan.....	127
31. Surat Kesiapan Pembimbing dan Pembahas	128
32. Surat Balasan Penelitian.....	129

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia dalam kehidupan untuk membangun kualitas dan potensi sebagai bekal memperoleh masa depan agar dapat berdaya saing. Begitu pentingnya pendidikan, pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur maju atau tidaknya suatu negara. Karena keberhasilan pembangunan suatu negara ditentukan oleh pendidikan warga negara tersebut.

Sesuai yang termuat dalam UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang pengertian pendidikan, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa, dan negara.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Sesuai dengan pengertian pendidikan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang termuat pada UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 di atas, pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai lembaga pendidikan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mempunyai tugas untuk membentuk manusia berkualitas dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang pencapaiannya dilakukan secara terencana dan sistematis.

Lembaga pendidikan seperti sekolah mulai tahun pelajaran 2013/2014 telah memberlakukan kurikulum baru yang disebut dengan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mulai diterapkan di setiap sekolah pada setiap jenjang pendidikan termasuk sekolah dasar sesuai kebijakan pemerintah. Implementasi kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013. Sesuai kurikulum 2013, pelaksanaan pembelajaran sekolah dasar menggunakan tematik terpadu. Hal itu dipertegas dalam Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI menyebutkan, bahwa “Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas I-IV.”

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema. Pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna kepada siswa secara utuh. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013

mata pelajaran yang diajarkan guru di SD diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan. Implementasi kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Pada implementasi kurikulum 2013 ini, lembaga sekolah diharapkan mampu meningkatkan dan menyeimbangkan peserta didik dalam menguasai kompetensi sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Selain harapan tersebut, kurikulum 2013 ini mencoba menyempurnakan pola pikir dengan pola pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga menjadi pembelajaran interaktif. Dengan demikian, siswa mampu menjadi pembelajar yang aktif dan kritis. Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran menekankan pembelajaran berbasis aktivitas. Tentunya penekanan aktivitas siswa tersebut merupakan rancangan menuju keberhasilan pelaksanaan kurikulum 2013 itu sendiri.

Keberhasilan penerapan kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran di kelas sekolah dasar sangat ditentukan oleh pemahaman guru. Guru memerlukan pemahaman, kreatifitas, kesadaran, kemampuan, kesabaran, dan keuletan untuk mengemban tugas sehingga implementasi kurikulum 2013 sesuai harapan. Jika strategi pelaksanaan kegiatan pembelajaran kurikulum 2013 dengan pendekatan terpadu, maka diperlukan pula memilih model pembelajaran menggunakan metode sesuai dengan pendekatan tersebut.

Selain memilih model atau menggunakan metode pembelajaran, dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 guru perlu melatih siswa untuk memiliki keterampilan berpikir. Hal ini perlu dilatih sejak awal, sehingga siswa terlatih untuk menghadapi pertanyaan, permasalahan yang rumit dengan memecahkan masalahnya dengan bertanggung jawab, logis, percaya diri, baik secara tertulis maupun lisan.

Seiring berkembangnya zaman, pendidikan ditujukan untuk membangun kehidupan masa depan yang lebih baik dengan berbagai kemampuan, salah satunya kemampuan berkomunikasi. Berbicara mengenai pendidikan, kemampuan berkomunikasi terlahir dari mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada pembelajaran terpadu kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Indonesia tidak berdiri sendiri tetapi menjadi fokus pembelajaran yang dapat dipadukan dengan fokus pembelajaran lainnya. Perpaduan fokus pembelajaran yang ada seperti bahasa Indonesia dengan IPA, IPS, PKn, Matematika, SBdP, atau PJOK begitu juga sebaliknya. Pada pembelajaran terpadu, siswa dituntut untuk aktif dan memiliki keterampilan berkomunikasi. Keterampilan ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami dan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi secara efektif, baik dengan cara lisan maupun tulis. Adapun keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh siswa, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*).

Penerapan kurikulum 2013, menuntut untuk siswa dapat menguasai dan menyeimbangkan kompetensi spiritual, sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Keterampilan yang perlu dikuasai siswa salah satunya adalah keterampilan berkomunikasi secara lisan. Hal itu dikarenakan pada kurikulum 2013 siswa dituntut untuk aktif dan kritis untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan gagasannya. Kegiatan siswa berkomunikasi selalu ada di setiap pembelajaran, seperti siswa diminta berbicara di depan untuk mengkomunikasikan/ menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat. Berbicara merupakan kegiatan yang sering dilakukan manusia seperti siswa. Tujuan berbicara itu sendiri adalah untuk menyampaikan pendapat, gagasan, ide, informasi bahkan pesan yang ingin disampaikan secara lisan. Umumnya setiap orang mampu berbicara, namun berbicara secara terampil dan teratur sangatlah sulit. Hal tersebut dapat dirasakan ketika berbicara di depan banyak orang. Keterampilan berbicara yang dimiliki seseorang bervariasi mulai dari taraf baik/ lancar, sedang, gagap/ rendah. Anggapan mudah bahwa setiap orang dapat berbicara, telah menyebabkan pembinaan kemampuan dan keterampilan berbicara sering diabaikan. Terkait dengan pernyataan tersebut, fakta di lapangan keterampilan berbicara masih menjadi persoalan ataupun masalah yang dialami oleh siswa khususnya siswa sekolah dasar.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II, menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II masih rendah. Rendahnya keterampilan berbicara siswa dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata akhir keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Akhir Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema 8 Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017

No	KKM	Kelas	Jumlah Ketuntasan		Jumlah Siswa (orang)
			0- 66	67	
1	67	IV A	18	8	26
2		IV B	20	6	26
Jumlah			38	14	52
%			73%	27%	100%

Sumber: Dokumentasi Guru Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata akhir keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu kelas IV di SD Negeri 2 Sukoharjo II tergolong rendah. Terlihat dari banyak siswa yang nilainya belum mencapai standar KKM yang ditentukan yaitu 67 menunjukkan pembelajaran terpadu kurang membuahkan hasil yang diinginkan khususnya keterampilan berbicara. Terbukti dari kedua kelas IV tersebut hanya 14 siswa dari 52 siswa atau sebanyak 27% yang memiliki nilai 67, sedangkan 38 siswa atau 73% memiliki keterampilan berbicara yang rendah.

Masalah tersebut terlihat dari fakta yang ditemukan di SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu adalah banyak siswa kelas IV yang melakukan kesalahan atau hambatan saat berbicara. Saat siswa diminta berbicara di depan teman sekelasnya, sebagian siswa melakukan kesalahan aspek kebahasaan seperti ketidaktepatan ucapan, pilihan kata, penggunaan kosakata baku, intonasi atau mengalami hambatan aspek non kebahasaan seperti ketidaktepatan mimik, dan gugup sehingga berbicara mengalami ketidaklancaran.

Masalah tersebut terjadi diduga karena pembinaan aktivitas berbicara pada pembelajaran terpadu di kelas IV kurang diperhatikan ditunjukkan berdasarkan observasi awal. Guru kurang maksimal untuk memberikan bimbingan dan mencontohkan acuan berbicara yang benar dan jelas kepada siswa saat pembelajaran. Bimbingan dan contoh berbicara yang kurang maksimal diberikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan siswa sering melakukan kesalahan dan mengalami gangguan, seperti cenderung kurang percaya diri, malu, gugup, bahkan bingung dengan apa yang harus disampaikan saat diminta untuk tampil berbicara di depan teman-temannya. Selain itu, setelah siswa selesai tampil, guru belum mengajak siswa bersama-sama untuk mendiskusikan serta mengevaluasi dengan memberikan kritik dan saran yang membangun secara jelas atas penampilan siswa yang melakukan kesalahan pada aspek berbicara guna perbaikan penampilannya. Hal tersebut menyebabkan siswa menganggap kesalahannya benar sehingga membuat siswa ragu bahkan tidak ingin berlatih berbicara untuk mengungkapkan ide, pikiran ataupun perasaannya.

Adanya masalah-masalah tersebut, perlu dilakukan upaya perbaikan dan inovasi terhadap kualitas pembelajaran terpadu melalui pemahaman pada keterampilan berbicara siswa. Keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu terdapat banyak sekali aspek yang harus dikuasai karena keterampilan berbicara yang dilihat bukan hanya fokus pada satu mata pelajaran. Tidak hanya pada fokus bahasa Indonesia, keterampilan berbicara juga dapat dinilai dari fokus pembelajaran lainnya seperti fokus pembelajaran IPA, IPS, SBdP, PKn, bahkan PJOK. Keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu

perlu dilatih. Latihan yang akan dilakukan berkaitan dengan peran guru dalam memilih model pembelajaran dan memadukan metode yang tepat dalam pembelajaran tematik terpadu beberapa fokus pembelajaran. Fakta yang juga diperoleh saat observasi awal menunjukkan guru SD Negeri 2 Sukoharjo II hanya terpaku menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru aktif dalam menjelaskan materi pelajaran sementara siswa aktif menjadi pendengar. Pelaksanaan pembelajaran terpadu siswa di kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II dalam aktivitas berbicara belum menunjukkan keragaman atau variasi model ataupun metode pembelajaran. Model pembelajaran yang akan dipilih harus sesuai dengan materi, tujuan belajar, kapasitas kemampuan siswa, menyenangkan, dan harus membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode dan model pembelajaran yang sesuai diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu model pembelajaran langsung yang dapat digunakan khususnya untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berbicara yaitu model pembelajaran *role playing*. Adapun menurut Djamarah dan Zaini (2006:89), “Salah satu keunggulan model *role playing* adalah bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.” Penggunaan model pembelajaran *role playing* dirasa cara yang tepat bagi siswa untuk belajar dan berlatih berbicara dengan menilai aspek-aspek dalam berbicara mengungkapkan perasaan melalui gerakan-gerakan serta ekspresi wajah, sehingga keterampilan berbicara siswa semakin meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II masih rendah. Masalah tersebut ditunjukkan dengan data nilai perolehan rata-rata akhir keterampilan berbicara pada tema 8 siswa dari 52 siswa hanya 14 siswa memiliki nilai di atas KKM.
2. Sebagian siswa melakukan kesalahan aspek kebahasaan seperti ketidaktepatan ucapan, pilihan kata, penggunaan kosakata baku, intonasi atau mengalami hambatan aspek non kebahasaan seperti ketidaktepatan mimik, dan gugup sehingga berbicara mengalami ketidaklancaran saat siswa diminta berbicara di depan teman sekelasnya,.
3. Pembinaan aktivitas berbicara pada pembelajaran terpadu di kelas IV kurang diperhatikan.
4. Guru kurang maksimal untuk memberikan bimbingan dan mencontohkan acuan berbicara yang benar dan jelas kepada siswa saat pembelajaran.
5. Guru belum mengajak siswa bersama-sama untuk mendiskusikan serta mengevaluasi dengan memberikan kritik dan saran yang membangun secara jelas atas penampilan siswa yang melakukan kesalahan pada aspek kebahasaan dan nonkebahasaan guna perbaikan penampilannya.
6. Metode yang digunakan kurang bervariasi, guru hanya menggunakan ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru aktif dalam menjelaskan materi pelajaran sementara siswa aktif menjadi pendengar.

7. Guru kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II belum menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam aktivitas pembelajaran terpadu.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang diuraikan, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017 masih rendah.
2. Guru belum menerapkan model *role playing* dalam aktivitas berbicara pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu tema 9 subtema 1 siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017?”

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Terpadu Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017.”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu tema 9 subtema 1 siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu tahun ajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka adapun manfaat yang akan diperoleh yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Pemelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemikiran yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu di tema 9 siswa kelas IV SD dalam pembelajaran terpadu.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini menjadi sarana bagi penulis untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak yang berkepentingan dengan adanya penelitian ini antara lain:

- a. Hasil penelitian ini dapat memberi masukan kepada guru agar dapat menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu dalam meningkatkan keterampilan berbicara di pembelajaran terpadu.

- b. Memberi informasi, masukan, bahkan refrensi untuk para peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup materi dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu tema 9 yaitu “Makananku Sehat dan Bergizi” dengan memadukan fokus pembelajaran bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting dalam usaha penyelenggaran setiap jenis dan jenjang pendidikan. Belajar merupakan kebutuhan setiap individu, hal itu dikarenakan dengan belajar dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan yang baik untuk dirinya maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne dalam Mudjiono (2006: 10) yaitu:

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Setelah belajar setiap individu memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Setelah belajar maka diperoleh hasil belajar yang berupa kapabilitas untuk mengetahui, memahami, dan mengerti konsep. Timbulnya kapabilitas tersebut karena adanya stimulus yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh siswa.

Sedangkan pendapat Hamalik (2001: 35), menyatakan bahwa “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar juga merupakan suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara, tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalaman.”

Menurut Uno (2007: 15) yang menyatakan bahwa

Belajar merupakan pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku yang relative menetap, sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek (pengetahuan), atau melalui suatu penguatan (*reinforcement*) dalam bentuk pengalaman terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar.

Dari beberapa ketiga pendapat ahli diatas mengenai pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang dialami oleh diri individu meliputi pengetahuan, sikap, pemahaman, serta keterampilan yang didapat melalui pengalaman yang terjadi pada lingkungan sekitar yang mana akan terlihat suatu perubahan melalui adanya peningkatan baik dari segi kualitas maupun kuantitas sebagai hasil belajar.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, serta proses interaksi dalam penyampaian pengetahuan kepada siswa.

Menurut Komalasari (2015: 3), 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), “pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.”

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan belajar mengajar yang dilakukan antara si pembelajar (siswa) dan pengajar (guru) pada lingkungan belajar sesuai dengan rencana yang telah diatur, dan dievaluasi secara sistematis sehingga didapatkan hasil yang maksimal.

B. Pembelajaran Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran Terpadu

Istilah pembelajaran terpadu sering juga disebut pembelajaran tematik, yakni pembelajaran berdasarkan tema. Pembelajaran terpadu lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan penerapan konsep belajar dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*). Melalui pembelajaran terpadu, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri pengetahuan yang akan mereka pelajari. Menurut Ismawati dan Umayu (2012: 137), menyatakan bahwa “Pembelajaran terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan fokus atau tema untuk mengaitkan beberapa mata

pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.”

Rusman (2014: 254), menyatakan bahwa:

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Sedangkan Bredekamp dalam Ismawati dan Umayu (2012: 137), menyatakan bahwa pembelajaran terpadu merupakan:

Pendekatan pembelajaran yang menggunakan pusat minat berupa fokus atau tema atau konsep, yang berfungsi sebagai pengikat keterpaduan untuk membentuk suatu konsep baru yang bermakna dengan kehidupan anak dan relevan dengan konsep yang akan dibelajarkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep baru serta prinsip-prinsip keilmuan secara bermakna, holistik, dan autentik yang relevan dengan konsep yang akan dibelajarkan.

2. Karakteristik Pembelajaran Terpadu

Pembelajaran terpadu pada dasarnya menekankan keterlibatan langsung siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan siswa sebagai pemeran utama dan guru hanya sebagai

fasilitator dalam proses pembelajaran. Pembelajaran terpadu memiliki berbagai karakteristik. Menurut Rusman (2014: 258), pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa
2. Memberikan pengalaman langsung
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
5. Bersifat fleksibel
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Suryani dan Agung (2012: 101), menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu adalah:

1. Holistik
Suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari berbagai bidang kajian.
2. Bermakna
Pengkajian suatu fenomena dengan membentuk jalinan antar konsep-konsep yang berhubungan menghasilkan skema.
3. Otentik
Pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung.
4. Aktif
Pembelajaran terpadu menekankan kreativitas siswa dalam pembelajaran baik fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar.

Selanjutnya menurut Ismawati dan Umayu (2012: 143), menyatakan bahwa strategi pembelajaran terpadu memiliki ciri sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa

2. Menempatkan siswa sebagai subjek belajar, guru sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar
3. Memberikan pengalaman langsung
4. Memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada siswa
5. Keterpaduan mata pelajaran
6. Pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas
7. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
8. Menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
9. Pembelajaran terpadu bersifat luwes
10. Pembelajaran terpadu sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
11. Pembelajaran terpadu menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu adalah pembelajaran berpusat pada siswa, yang memberikan pengalaman langsung melalui konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar terus menerus guna mencapai hasil belajar yang optimal.

C. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh manusia. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup dalam kelompok. Anggota dalam kelompok tersebut melakukan interaksi. Untuk berinteraksi tersebut manusia memerlukan alat yang disebut bahasa. Dalam berinteraksi (berkomunikasi) menggunakan bahasa tersebut dapat dilaksanakan secara lisan maupun tertulis. Untuk

berkomunikasi secara lisan dengan efektif diperlukan keterampilan menyimak dan berbicara.

Menurut Tarigan (2015: 16) bahwa “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.”

Hendrikus dalam Sukatmi (2009: 24) mengatakan “Berbicara adalah “titik tolak dan retorika, yang berarti mengucapkan kata atau kalimat kepada seseorang atau kelompok 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 bunyibunyi yang didengar itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkannya dan akhirnya terampil 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.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu aktivitas untuk mengekspresikan, menyampaikan, dan menyatakan ide, perasaan, pikiran, informasi dan pesan melalui bahasa lisan kepada pendengar atau orang lain dengan maksud tertentu.

2. Tujuan 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 berkomunikasi dengan 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.

3. Pengertian Keterampilan Berbicara

Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa diperlukan untuk berbagai keperluan. Keterampilan berbahasa ada empat yaitu keterampilan menyimak, berbicara, menulis serta membaca. Keterampilan berbahasa tersebut lahir pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi secara tulis maupun lisan. Komunikasi lisan peserta didik dikatakan baik terlihat dari keterampilan berbicara yang dimiliki.

Keterampilan berbicara 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.” 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 menyampaikan ide, pendapat, pikiran, perasaan, informasi dan pesan melalui bahasa

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

4. Aspek-Aspek Keterampilan Berbicara

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

Djiwandono dalam Azizah (2013: 11) mengungkapkan

Faktor-faktor kebahasaan yang dapat menunjang keterampilan berbicara adalah unsur kebahasaan, unsur non kebahasaan, dan unsur isi. Unsur kebahasaan meliputi: pengucapan lafal yang jelas, penerapan intonasi yang wajar, pilihan kata, dan penerapan struktur/susunan kalimat yang jelas.

Sedangkan unsur nonkebahasaan meliputi:

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

Arsjad dan Mukti (2005: 17-22) menjelaskan faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara terdiri dari aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan.

Aspek kebahasaan terdiri atas:

1. Ketepatan ucapan.
2. Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai.
3. Pilihan kata (diksi)
4. Ketepatan sasaran pembicaraan.

Aspek nonkebahasaan terdiri atas:

1. Sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku.
2. Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara.
3. Kesediaan menghargai pendapat orang lain.
4. Gerak-gerak dan mimik yang tepat.
5. Kenyaringan suara.
6. Kelancaran.
7. Relevansi/penalaran.
8. Penguasaan topik.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek keterampilan berbicara ada dua yaitu aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi pengucapan lafal yang jelas, penerapan intonasi yang wajar, pilihan kata, penerapan struktur/susunan kalimat yang jelas, ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, ketepatan pilihan kata. Sedangkan aspek nonkebahasaan meliputi kelancaran, gerak-gerak tubuh/ ekspresi, pandangan, sikap saat berbicara, kenyaringan suara, dan penguasaan isi yang dibicarakan.

5. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan aktualisasi diri melalui bahasa lisan. Oleh karena itu, keterampilan berbicara masing-masing individu berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Berbicara adalah pancaran kepribadian. Namun, adapun faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara seseorang. Seperti yang dikemukakan

Hurlock dalam Azizah (2013: 15) mengatakan keterampilan berbicara dipengaruhi oleh hal-hal berikut.

1. Persiapan fisik untuk berbicara.
2. Kesiapan mental untuk berbicara.
3. Model yang baik untuk ditiru.
4. Kesempatan untuk berpraktik
5. Motivasi
6. Bimbingan

Berdasarkan penjelasan mengenai faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa, maka guru perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Guru dapat mempersiapkan siswa secara fisik dan mental, pemberian bimbingan dan percontohan dalam aspek berbicara, pemberian motivasi, dan menciptakan suasana kelas agar pembelajaran terlihat menarik sehingga siswa dapat antusias, serta pemilihan model pembelajaran yang tepat.

6. Teori Belajar Bahasa

Keterampilan berbicara merupakan bagian dari keterampilan-keterampilan yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Keterampilan berbahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Dalam belajar bahasa merujuk beberapa teori belajar yang merupakan penjelasan sistematis tentang fakta belajar sesuai dengan asumsi, penalaran, dan bahan bukti yang diberikan. Ada dua teori belajar bahasa sangat berpengaruh yaitu:

a. Teori Behaviorisme

Menurut teori belajar behaviorisme dari Ivan Pavlo dalam

Ismawati dan Umayu (2012: 6) bahwa

Belajar adalah pembentukan antara stimulus dan respon. Berangkat dari pemahaman bahwa adanya stimulus menyebabkan adanya respon yang terlihat. Stimulus yang bermakna dapat menghasilkan respon yang bermakna pula. Untuk memperoleh respon yang bermakna dibutuhkan kondisi tertentu. Pemberian kondisi tersebut perlu memperhitungkan kesesuaian antara stimulus dengan gambaran pembiasaan yang dihasilkan.

Teori belajar bahasa menurut pandangan behaviorisme belajar bahasa berlangsung dalam lima tahap, yakni *trial and error*, mengingat-ingat(memorisasi), menirukan, mengasosiasi, dan menganalogi. Dari lima langkah ini dapat disimpulkan bahwa berbahasa adalah proses pembentukan kebiasaan. Menurut pandangan behaviorisme menyatakan bahwa pembelajaran bahasa yang benar harus berhasil membentuk kebiasaan berbahasa yang dilakukan dalam bahasa lisan.

Dalam buku Ismawati dan Umayu (2012: 6) menyatakan bahwa,

Implikasi dari teori behaviorisme dalam pembelajaran bahasa adalah:

1. Usia pembelajar 10-12 tahun;
2. Guru perlu menguasai bahasa yang diajarkan dan memiliki pengalaman mengajarkan bahasa;
3. Latihan pengucapan diberikan sejak awal membentuk kebiasaan dalam mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara benar;
4. Cara melatih dengan membandingkan pemberian deskripsi sederhana.

5. Metode penyajian semantik dengan metode langsung. Pemberian teks secara berulang dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara.
6. Teks bacaan yang diberikan memperhatikan tingkat kesukaran bahasa dan isi.

b. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme berbeda dengan teori behaviorisme. Teori ini dipelopori oleh Chomsky dalam Ismawati dan Umayu (2012: 6) . Dijelaskan bahwa “Pemerolehan bahasa tidak dapat dicapai melalui pembentukan kebiasaan karena bahasa terlalu sulit untuk dipelajari dengan cara seperti itu apalagi dalam waktu singkat. Lebih lanjut Chomsky menyatakan, “bahasa bukanlah salah satu bentuk perilaku. Sebaliknya, bahasa merupakan sistem yang didasarkan pada aturan dan pemerolehan bahasa.”

Berdasarkan kedua teori belajar bahasa di atas, dalam penelitian ini peneliti mengacu pada teori belajar bahasa behaviorisme, teori ini menjelaskan tentang adanya stimulus dan respon yang diberikan dalam pembelajaran bahasa. Dalam hal ini perkembangan bahasa yang dimaksud adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara di dalam penelitian ini dapat dilihat dari adanya pemberian stimulus dengan model pembelajaran *role playing* dengan melatih siswa memerankan peran, dan akan dilihat bagaimana respon yang terjadi pada keterampilan berbicara anak setelah diberikan stimulus.

D. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Ketercapaian dalam mencapai tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya ketetapan dalam memilih model pembelajaran. Menurut Uno (2013: 22), “Model pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bungkus dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran.” Menurut Hamdayana (2014: 57), Model pembelajaran merupakan cara/teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.”

Menurut Joyce dalam Trianto (2009: 22),

Model pembelajaran adalah suatu perancangan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.

Menurut Sagala dalam Suryani dan Agung (2012: 8) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah:

Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar.

Selanjutnya, menurut Komalasari (2015: 57), “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara/teknik pembelajaran yang disajikan secara sistematis dari awal sampai akhir pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pedoman yang terstruktur meliputi langkah-langkah aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan kompetensi yang akan dicapai. Model pembelajaran memberi kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran bagi guru. Untuk itu, guru perlu menguasai beberapa model pembelajaran sehingga dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam mengajarkan materi tertentu.

Kurniasih dan Sani (2016: 22-120) menyatakan bahwa

Ada banyak model pembelajaran, diantaranya “model STAD, Jigsaw, NHT, *Example Non Example*, SAS, Terpadu, *Picture and Picture*, PBL, *Mind Mapping*, *Make a match*, *Role Playing*, *Snowball Throwing*, *Talking Stik*, Eksperimen, *Cooperative Learning*, *Word Square*, *Scramble*, *Take and Give*,...

Sedangkan menurut Mulyasa (2006: 217) berpendapat bahwa

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) dapat dilakukan dengan berbagai model. Model tersebut antara lain: Model CTL (*Contextual teaching and Learning*), bermain peran (*role playing*), pembelajaran dengan modul (*modular intruction*), belajar tuntas (*mastery learning*), dan pembelajaran partisipatif (*participative teaching and learning*).

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas mengenai macam-macam model pembelajaran, maka peneliti memilih salah satu model pembelajaran, yaitu model *role playing* atau bermain peran. Melalui model *role playing* diharapkan pembelajaran tidak menjemukan siswa, menuntut siswa aktif, kreatif, menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Banyaknya model pembelajaran membuat guru perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam skripsi ini, peneliti akan meneliti keterampilan berbicara. Menurut Tompkins dan Hosisson dalam Saddhono dan Slamet (2014: 93) mengemukakan, “Ada beberapa model pembelajaran berbicara yang dilakukan, antara lain percakapan, berbicara estetik, berbicara bertujuan, dan aktivitas drama.” Aktivitas drama dapat dilakukan melalui model pembelajaran dengan bermain peran.

Seperti pendapat Mulyasa (2006: 220) berpendapat bahwa

Model *role playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran yang mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan memerankan dan mendiskusikan sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Sedangkan pendapat menurut Hamdayana (2014: 189), “*role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui

pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.” Selanjutnya menurut Djamarah (2000: 200) “*Role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu.” Gowen dalam Mutiah (2012: 208) juga 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.

Hamalik (2008: 90) berpendapat, “*Role playing* adalah teknik dimana siswa dapat berperan memainkan peranan dengan mendramatisasikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik wajah seseorang.”

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran atau cara guru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif untuk berimajinasi dalam memerankan peranan sebagai orang lain dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga ingatan, penyerapan kosakata, pengendalian diri, eksplorasi perasaan, sikap, dan nilai-nilai serta pemecahan masalah dan mengambil sudut pandang oleh siswa terlatih saat berhubungan dengan orang lain.

4. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuannya masing-masing dengan kesamaan untuk mencapai tujuan kompetensi yang

diinginkan. Adapun tujuan *role playing* menurut Kurniasih dan Sani (2016: 68) adalah “untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman siswa karena akan lebih jelas dan dihayati oleh siswa.”

Sedangkan menurut Uno (2008: 26),

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.

Sedangkan Mulyasa (2006: 222) berpendapat bahwa

Tujuan dari pembelajaran *role playing* agar peserta didik dapat

1. Mengeksplorasi perasaan-perasaannya
2. Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya
3. Mengembangkan keterampilan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
4. Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan model *role playing* bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah.

5. Kelebihan dan Kelemahan Model *Role Playing*

a. Kelebihan Model *Role Playing*

Menurut Kurniasih dan Sani (2016:69),

Kelebihan model *role playing* yaitu:

1. Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
2. Melatih kerja sama
3. Siswa dapat belajar menggunakan bahasa baik dan benar
4. Siswa bebas berekspresi dan mengambil keputusan secara utuh.
5. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu bermain peran.
6. Dapat berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
7. Sangat menarik bagi siswa, sehingga kelas akan lebih dinamis dan antusias.
8. Membangkitkan gairah dan semangat, menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan antar siswa.
9. Penghayatan yang dilakukan siswa lebih bermakna.

Setiap model pembelajaran yang telah atau akan dilaksanakan oleh guru memiliki kelebihan dan kekurangan. Hamdayana (2014:

191) menyebutkan kelebihan model *role playing* sebagai berikut:

1. Melibatkan seluruh siswa di mana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
2. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

5. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

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

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni dari sekolah.
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaikbaiknya.
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 oleh orang lain.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* memiliki kelebihan yang sangat banyak setelah diterapkan dalam pembelajaran. Model *role playing* ini dapat berguna sekali dalam meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran terpadu pada menilai keterampilan berbicara siswa.

b. Kelemahan model *role playing*

Selain kelebihan, model *role playing* memiliki kelemahan. Menurut Kurniasih dan Sani (2016:70), adapun kelemahan *role playing* sebagai berikut:

1. Memerlukan waktu yang relatif panjang.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi tinggi dari guru dan siswa.

3. Banyak siswa sebagai pemeran merasa malu melakukan adegan tertentu.
4. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

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

Hal yang sama diutarakan oleh Hamdayana (2014: 191), kelemahan model *role playing* yaitu

1. Banyak memakan waktu
2. Memerlukan tempat yang luas
3. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton

Berdasarkan penjabaran diatas, bahwa ada beberapa kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran *role playing*, maka guru harus dapat mengantisipasi agar kelemahan-kelemahan tersebut dapat diminimalisir untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

6. Langkah-langkah Model *Role Playing*

Keberhasilan model pembelajaran melalui *role playing* (bermain peran) diikuti oleh prosedur bermain peran dalam pembelajaran. Adapun menurut Kurniasih dan Sani (2016:70), langkah-langkah pembelajaran *role playing* sebagai berikut:

1. Guru menyusun dan mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dengan model *role playing*.
2. Guru 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;
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Dalam rangka menyiapkan kegiatan bermain peran, menurut Hamalik (2001: 215-217) adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan yaitu:

1. Persiapan dan Intruksi
 - a. Memilih tema bermain peran
 - b. Latihan dan pemanasan
 - c. Intruksi pendahuluan
 - d. Pemberian tugas kepada pengamat
2. Tindakan Dramatik dan Diskusi
 - a. Bermain peran
 - b. Diskusi kelas untuk hasil pengamatan kegiatan bermain peran
3. Evaluasi Bermain Peran
 Dalam evaluasi bermain peran, pengamat memberi komentar evaluatif keberhasilan kegiatan bermain peran yang telah dilakukan.

Shaftel dan Shaftel dalam Mulyasa (2006: 224-225) mengemukakan ada sembilan tahap *role playing* (bermain peran) yaitu:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
2. Memilih peran
3. Menyusun tahap-tahap peran
4. Menyiapkan pengamat
5. Pemeranan
6. Diskusi dan evaluasi
7. Pemeranan ulang
8. Diskusi dan evaluasi
9. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai langkah-langkah pembelajaran *role playing*, peneliti memutuskan untuk menggunakan langkah pembelajaran yang dinyatakan oleh Hamalik (2001: 215-217) karena peneliti merasa bahwa langkah Hamalik cukup sederhana untuk dilakukannya pembelajaran dengan bermain peran. Hal itu memungkinkan anak tidak merasa kesulitan untuk mengikuti langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan bermain peran.

E. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode selalu ada dan digunakan oleh guru. Selain mudah penyajiannya, tidak mempersulit menyiapkan media dan memakan waktu yang banyak. Ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada siswa. Metode ini merupakan metode dimana kegiatan belajar didominasi oleh guru, sehingga siswa mudah merasa jenuh karena hanya menyimak apa yang disampaikan guru dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

1. Pengertian Metode Ceramah

Sumantri dan Johar (2001: 116) mengemukakan bahwa “metode ceramah adalah penyajian pelajaran oleh guru dengan cara memberikan penjelasan-penjelasan secara lisan kepada peserta didik”. Penggunaan metode ceramah sangat tergantung pada kemampuan guru, karena guru yang berperan penuh dalam metode ceramah. Tujuan metode ceramah adalah menyampaikan bahan yang bersifat informasi (konsep, pengertian, prinsip, dll) yang banyak dan luas.

Menurut Sagala (2012: 201) ceramah adalah penuturan lisan dari guru kepada peserta didik, ceramah juga sebagai kegiatan memberikan informasi dengan kata-kata dan kadang-kadang ditafsirkan salah.

Sedangkan menurut Djamarah (2006: 97) berpendapat bahwa “cara mengajar dengan ceramah dapat dikatakan juga sebagai teknik kuliah, merupakan suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode ceramah merupakan metode yang dilakukan sehari-hari dalam pembelajaran yang berlangsung di kelas yang hanya melibatkan peran aktif guru dalam pembelajaran, penyajian metode ceramah sangat tergantung pada kemampuan guru dan penyajian metode ceramah pada pelajaran oleh guru dengan cara memberikan penjelasan-penjelasan yang bersifat informasi (konsep, pengertian, prinsip, dll) secara lisan kepada peserta didik.

2. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah

a. Kelebihan Metode Ceramah

Menurut Suryosubroto (1966), “Pemberian pembelajaran dengan ceramah memiliki kelebihan yaitu guru dapat menguasai seluruh arah kelas dan organisasi kelas sederhana.” Kemudian Sumantri dan Johar (2001: 118) mengemukakan bahwa metode ini mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode ceramah sebagai berikut:

1. Murah dalam arti efisien dalam pemanfaatan waktu dan menghemat biaya pendidikan seorang guru yang menghadapi banyak peserta didik

2. Murah dalam arti materi dapat disesuaikan dengan keterbatasan peralatan dapat disesuaikan dengan jadwal guru terhadap ketidakterediaan bahan buku tertulis
3. Meningkatkan daya dengar peserta didik dan menumbuhkan minat belajar dari sumber lain
4. Memperoleh penguatan bagi guru dan peserta didik yaitu guru memperoleh penghargaan, kepuasan dan sikap percaya diri dari peserta didik dan peserta didik pun merasa senang dan menghargai guru bila ceramah guru meninggalkan kesan dan berbobot.
5. Ceramah memberikan wawasan yang luas dari sumber lain karena guru dapat menjelaskan topik dengan mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Sedangkan Suryani dan Agung (2012: 57) berpendapat

kelebihan metode ceramah yaitu:

1. Guru mudah menguasai kelas
2. Mudah mempersiapkan dan melaksanakan
3. Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik
4. Mudah mengorganisir tempat duduk siswa
5. Dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar

Dari ketiga pendapat di atas, disimpulkan bahwa metode ceramah ini sangatlah sederhana. Guru lebih efisien dalam pemanfaatan waktu, dapat meningkatkan daya dengar peserta didik bahkan menumbuhkan minat belajar dari sumber lain. Penyampaian materi dapat disesuaikan dengan keterbatasan peralatan, setiap guru dan peserta didik memperoleh penguatan, penghargaan, percaya diri. Metode ceramah dapat memberikan wawasan dari sumber lain dengan menjelaskan topik yang mengkaitkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kelemahan metode ceramah

Selain kelebihan yang dimiliki metode ceramah. Metode ini juga memiliki kelemahan yang perlu diketahui agar dapat diminimalisir. Adapun menurut Sumantri dan Johar (2001: 119), kelemahan metode ceramah yaitu :

1. Dapat menimbulkan kejenuhan kepada peserta didik
2. Minimalkan verbalisme pada peserta didik.
3. Materi ceramah terbatas pada apa yang diingat guru.
4. Merugikan peserta didik yang lemah dalam ketrampilan mendengarkan.
5. Menjejali peserta didik dengan konsep belum tentu diingat terus.
6. Informasi yang disampaikan mudah usang dan ketinggalan zaman.
7. Tidak merangsang perkembangan kreatifitas peserta didik.
8. Terjadi proses satu arah dari guru kepada peserta didik.

Menurut Suryani dan Agung (2012: 57), selain kelebihan metode ceramah juga memiliki kelemahan, yaitu:

1. Komunikasi verbalisme
2. Bila selalu digunakan dan terlalu lama membosankan
3. Membuat siswa menjadi pasif
4. Guru menyimpulkan bahwa siswa sudah mengerti dengan ceramahnya.

Menurut Suryosubroto (168), “Meskipun terlihat sederhana, metode ceramah memiliki kekurangan seperti guru sulit mengetahui pemahaman peserta didik dalam memahami ceramah yang disampaikan serta peserta didik memberikan makna lain dari yang dimaksud oleh guru.”

Dari ketiga pendapat ahli tersebut, disimpulkan bahwa kelemahan metode ceramah dapat menimbulkan kejenuhan kepada peserta didik, materi ceramah terbatas, merugikan peserta didik dalam daya

pendengaran dan konsep yang belum tentu diingat terus. Informasi yang diberikan oleh guru ketinggalan zaman. Peserta didik menjadi kurang kreatif dan pasif dalam proses pembelajaran, siswa hanya duduk dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru.

3. Langkah-Langkah Metode Ceramah

Adapun langkah-langkah dalam metode ceramah menurut Sagala (2012: 202-203) sebagai berikut:

1. Melakukan pendahuluan sebelum bahan baru diberikan.
Langkah pertama ini dilakukan dengan menjelaskan tujuan lebih dulu kepada siswa dengan maksud agar siswa mengetahui arah kegiatannya dalam belajar, serta dapat memotivasi siswa., mengemukakan pokok-pokok materi yang akan dicapai, memancing pengalaman siswa yang cocok dengan materi yang akan dipelajari dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menarik perhatian siswa.
2. Menyajikan bahan baru
Langkah ini dilakukan dengan memelihara perhatian siswa dari awal sampai akhir pelajaran lurus agar tetap semangat dan menarik saat proses pembelajaran, menyajikan pelajaran secara sistematis tidak berbelit-belit, atau tidak meloncat-loncat, kegiatan belajar diciptakan secara variatif, misalnya pelatihan mengerjakan tugas dan mengajukan pertanyaan, memberi tanggapan kepada jawaban yang benar dan salah, membangkitkan motivasi belajar selama proses pembelajaran, menggunakan media pembelajaran yang variatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Menutup pelajaran pada akhir pelajaran
Langkah yang terakhir dilakukan dengan mengambil kesimpulan dari semua pelajaran yang diberikan, memberi kesempatan kepada siswa untuk menanggapi materi pelajaran yang sudah diberikan, memberikan penilaian kepada siswa untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pada umumnya ada tiga langkah pokok yang harus diperhatikan, yakni: persiapan/perencanaan, pelaksanaan, dan kesimpulan.

Menurut Sumantri dan Johar (2001: 120) langkah-langkah metode ceramah yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Guru untuk menciptakan kondisi belajar yang baik sebelum mengajar dimulai.
2. Guru menyampaikan bahan ceramah
3. Memberi kesempatan kepada siswa untuk diberikan/disediakan tanya jawab diskusi
4. Menyimpulkan hasil ceramah
5. Penilaian terhadap pemahaman siswa mengenai bahan yang telah diberikan guru.

Berdasarkan pendapat kedua ahli diatas, dapat disimpulkan langkah-langkah metode ceramah, kegiatan belajar umumnya dilakukan guru dimana guru di dalamnya mendominasi kelas sehingga siswa hanya menerima saja yang disampaikan oleh guru, begitu pun aktivitas siswa untuk menyampaikan pendapat sangat kurang yang dimana umumnya siswa hanya mencatat bahan yang telah diceramahkan, sehingga siswa menjadi pasif dalam belajar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan langkah metode ceramah menurut pendapat Sagala (2012: 202-203). Langkah yang dikemukakan cukup sederhana dan dapat mudah untuk dilakukan saat penelitian.

F. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Wimpiadi, dkk. (2014). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 10 Pemecutan* pada Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 2 (1). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 10 Pemecutan. Hal ini ditunjukkan oleh t hitung $0,231 > t_{tabel} 2,000$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata nilai yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *role playing* yaitu sebesar 78,31 dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional yaitu 74,58 maka H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 10 Pemecutan.

2. Ernani, E., dan Syarifuddin, A. (2015). *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*. Jurnal Ilmiah PGMI Vol 2 (1) hal 29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa meningkat setelah diterapkannya model *role playing* di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Hal tersebut terbukti dari hasil keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diterapkannya metode *role playing* yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 6 orang siswa (21,43%), yang tergolong sedang sebanyak 12 orang siswa (42,86%), dan yang tergolong rendah sebanyak 10 orang siswa (35,71%). Selanjutnya hasil keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya metode

role playing yang tergolong tinggi (baik) 9 orang siswa (32%), tergolong sedangsebanyak 13 orang siswa (47%), dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%). Dengan demikian, hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima yaitu bahwa adanya pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Didukung dari perhitungan yang didapat bahwa t hitung lebih besar daripada t tabel.

3. Azizah, N. (2012). *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 tahun*. Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies Vol 2 (2) hal 50. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan tingkat keterampilan berbicara anak melalui metode bermain peran.

G. Kerangka Pikir

Dalam penerapan kurikulum 2013, tujuannya adalah peserta didik dapat memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi spiritual, afektif (sikap), kognitif(pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan). Salah satu kompetensi keterampilan yang dimiliki siswa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu diantara keempat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa SD. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide, pendapat, pikiran, perasaan, informasi dan pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain dengan maksud tertentu dengan menguasai aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

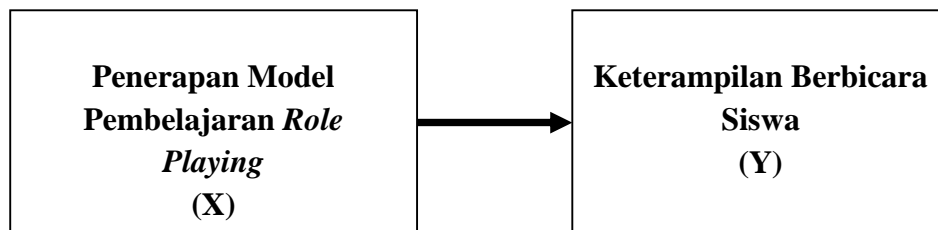
Selama ini pembelajaran yang berpusat pada guru tidaklah dapat mewujudkan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara siswa. Keterampilan berbicara akan mudah dikembangkan jika siswa diberi kesempatan mengkomunikasikan sesuatu secara aiami kepada orang lain, untuk mengembangkan kemampuan ini siswa memerlukan konteks yang bermakna misalnya dengan bermain peran. Keterampilan berbicara memiliki dua aspek, yaitu aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Kedua aspek inilah yang perlu dilatih pada anak oleh guru.

Terdapat faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara siswa, maka guru perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Namun, permasalahan yang terjadi siswa belum menguasai aspek keterampilan berbicara itu sendiri. Perbaikan keterampilan berbicara siswa dilakukan dengan cara guru mempersiapkan siswa secara fisik dan mental, pemberian bimbingan dan percontohan dalam aspek berbicara, pemberian motivasi, dan menciptakan suasana kelas agar pembelajaran terlihat menarik sehingga siswa dapat antusias, serta pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Adapun model pembelajaran yang dirasa tepat untuk melatih keterampilan berbicara siswa secara aktif yaitu model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran ini 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. Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memperlihatkan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan melalui aktivitas dari penerapan model ini secara *hidden practice*, sehingga memungkinkan keterampilan berbicara siswa akan meningkat.

Demikian dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* memberi kontribusi untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan penjabaran diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan :
 X= variabel bebas
 Y= variabel terikat

H. Hipotesis

Menurut Soehartono (2004: 26), “hipotesis adalah suatu pernyataan yang masih harus diuji secara empirik.” Sedangkan menurut Sukardi (2003: 41) menyebutkan bahwa “hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis.” Dari pendapat kedua ahli

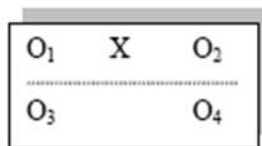
diatas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan hipotesis bahwa “Ada pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu tema 9 subtema 1 siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II tahun ajaran 2016/2017.”

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Sugiyono (2016: 2) menyatakan “Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan kegunaan tertentu.” Berdasarkan pendekatannya, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain *quasi experiment*.

Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random (acak). Adapun desain penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role playing*

O₁ : Skor *pre-test* keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen

O₂ : Skor *post-test* keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen

O₃ : Skor *pre-test* keterampilan berbicara siswa kelas kontrol

O₄ : Skor *post-test* keterampilan berbicara siswa kelas kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II yang beralamat di Jl. Budi Utomo Sukoharjo II Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu pada semester genap bulan April tahun ajaran 2016/2017.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sukardi (2007: 53) berpendapat, “Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.” Dalam ini populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dipilih oleh peneliti karena memiliki karakteristik yang memenuhi persyaratan dalam penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu tahun ajaran 2016/2017 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017

Kelas	Jumlah Siswa
IV A	26
IV B	26
Jumlah	52

Sumber: Dokumentasi Wali Kelas IVA dan IVB SD Negeri 2 Sukoharjo II

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2016: 118), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sedangkan Sukardi (2007: 54) berpendapat, “Sampel adalah sebagian dari jumlah

populasi yang dipilih untuk sumber data.” Berdasarkan pendapat kedua 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 teknik *non probability sampling* yaitu teknik *total sampling*. Sugiyono (2012: 124), “*Total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.” Jadi, sampel pada penelitian ini berjumlah 52 orang. Kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *role playing* adalah kelas IV B dan IV A sebagai kelas kontrol yang tidak menerapkan model *role playing*. Alasannya, karena jumlah siswa kelas IVB yang memperoleh nilai di bawah KKM lebih banyak yaitu 20 siswa.

D. Variabel Penelitian

Setiap penelitian memiliki variabel yang akan diamati oleh peneliti. Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Kedua variabel tersebut diidentifikasi ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel bebas

Menurut Sudaryono, dkk. (2013: 23), “Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi variabel yang lain.” Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing*, dilambangkan dengan (X)

2. Variabel terikat

Menurut Sudaryono, dkk. (2013: 23), “Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen.” Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan berbicara, dilambangkan dengan (Y)

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Model Pembelajaran *Role Playing* (X)

Model *role playing* adalah suatu model pembelajaran atau cara guru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif untuk berimajinasi dalam memerankan peranan sebagai orang lain dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga ingatan, penyerapan kosakata, pengendalian diri, eksplorasi perasaan, sikap, dan nilai-nilai serta pemecahan masalah dan mengambil sudut pandang oleh siswa terlatih saat berhubungan dengan orang lain.

b. Keterampilan berbicara (Y)

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide, pendapat, pikiran, perasaan, informasi dan pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain dengan maksud tertentu dengan menguasai aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Model Pembelajaran *Role Playing* (X)

Model pembelajaran *role playing* adalah model 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.

b. Keterampilan Berbicara (Y)

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 dengan menguasai aspek kebahasaan seperti ketepatan ucapan, penempatan intonasi dan nada, pilihan kata dan nonkebahasaan meliputi sikap tenang, gerak-gerik dan mimik, kenyaringan suara, kelancaran, dan penguasaan topik. Kedua aspek ini yang dapat menjadi acuan dalam mengevaluasi keterampilan berbicara siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Sudaryono, dkk. (2013: 38) berpendapat “Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.” Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan pengamatan langsung digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dengan menggunakan skala Guttman. Skala ini jika jawabannya “ya” maka diberi skor 1 dan jika jawabannya “tidak” diberi skor 0. Lembar

observasi ini digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*.

Adapun kisi-kisi instrumen lembar observasi untuk mengukur aktivitas siswa dengan model *role playing* kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II pada lampiran 1. Instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur aktivitas siswa saat pembelajaran terpadu. Data hasil aktivitas siswa dikategorikan menjadi tiga, yaitu: aktif, cukup aktif, dan kurang aktif. 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 = Kategori

$$i = \frac{NT-NR}{K} = \frac{(10 \times 10) - (1 \times 10)}{3} = \frac{100-10}{3} = 30$$

Tabel 3.2 Kategori Aktivitas Siswa menggunakan Model *Role Playing*

Interval	Kategori
70-100	Aktif
40-60	Cukup Aktif
10-30	Kurang Aktif

2. Tes Kinerja

Selain menggunakan teknik observasi, peneliti mengumpulkan data dengan teknik test. Test yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes kinerja/ perbuatan. Menilai keterampilan berbicara siswa bukanlah hal

yang mudah untuk dilakukan. Lee (2009) dalam Saddhono & Slamet (2012: 92) mengungkapkan bahwa “Alat penilaian (tes) itu harus dapat menilai kemampuan mengkomunikasikan gagasan yang tentu saja mencakup kemampuan menggunakan kata, kalimat, dan wacana yang sekaligus mencakup kemampuan kognitif dan psikomotorik.”

Menurut Nurgiyantoro (2012: 142), “Tes kinerja disamakan dengan tes praktik, praktik melakukan suatu aktivitas sebagai bukti capaian hasil belajar.” Tes kinerja/perbuatan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran terpadu dengan menggunakan model bermain peran/ *role playing*. Instrumen test yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa dengan lembar observasi. Tes kinerja yang dilakukan yaitu dengan memerankan naskah drama yang sudah ada, siswa berperan secara berpasangan di depan kelas dan guru mengamati aspek kebahasaan dan non kebahasaan.

3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010: 231), “teknik dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan.” Dokumen dapat berbentuk tulisan berupa catatan, biografi, peraturan, kebijakan, bentuk gambar berupa foto, ataupun karya.

Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data guru. Penggunaan teknik dokumentasi pada penelitian itu sebagai data penunjang penelitian, yaitu digunakan pada penelitian pendahuluan guna mendapatkan data yang berhubungan dan dibutuhkan oleh peneliti dalam penelitian yang dilakukan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian observasi yang berisikan kisi-kisi penilaian dan indikator-indikator penilaian guna mempermudah saat proses penelitian.

Adapun instrumen penelitian sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi atau pengamatan ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran terpadu menggunakan model *role playing* berlangsung. Adapun peneliti menyiapkan lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan observasi atau pengamatan guna memperoleh data yang diinginkan.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas *Role Playing*

No	Dimensi	Indikator
1.	Persiapan	1. Aktif berdiskusi tentang teks drama
		2. Melakukan latihan
		3. Menyimak intruksi
		4. Membuat kesepakatan tugas
2.	Dramatik dan Diskusi	1. Memainkan peran
		2. Melafalkan intonasi teks drama dengan benar
		3. Menunjukkan mimik yang tepat
		4. Menyampaikan hasil pengamatan
3.	Evaluasi	1. Menyampaikan kritik dan saran
		2. Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilalui

2. Tes Kinerja/ *Performance* (Tes Keterampilan Berbicara)

Tes merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Tes dilakukan setiap akhir pembelajaran, Tes kinerja/ perbuatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran/ *role playing*. Penilaian dibagi menjadi dua aspek, yaitu aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi: 1. ketepatan ucapan, 2. Nada dan irama, 3. pilihan kata yang digunakan. Aspek nokebahasaan meliputi: 1. sikap, 2. pandangan, 3. ekspresi wajah dan tubuh, 4. kelancaran, 5. Penguasaan materi, 6. keberanian, dan 7. Kenyaringan suara.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Tes Keterampilan Berbicara

No.	Dimensi	Indikator
1.	Aspek Kebahasaan : 1. Ucapan 2. Intonasi 3. Pilihan Kata	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan seluruh kata dengan benar • Melafalkan intonasi/ nada suara pada setiap kalimat dengan tepat • Memilih kata baku dan tepat dalam mengevaluasi, berdiskusi, bertanya, dan menanggapi.
2.	Aspek Nonkebahasaan: 1. Sikap 2. Pandangan 3. Ekspresi Wajah dan Tubuh 4. Kelancaran 5. Penguasaan Materi 6. Keberanian 7. Kenyaringan Suara	<ul style="list-style-type: none"> • Berbicara menunjukkan sikap tenang dan hati-hati • Berbicara dengan melihat lawan bicara dengan seksama • Berbicara dengan menunjukkan ekspresi yang sesuai • Berbicara lancar tanpa terhambat • Menguasai alur cerita teks drama secara keseluruhan • Tampil berbicara dengan percaya diri, berani, dan tidak gugup • Tampil berbicara dengan vokal yang jelas dan nyaring.

H. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini memiliki tahapan-tahapan dalam pelaksanaannya. Adapun tahapan dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap Persiapan
 - a. Meminta izin kepada kepala sekolah SD Negeri 2 Sukoharjo II untuk melaksanakan penelitian.
 - b. Melakukan penelitian pendahuluan
 - c. Membuat perangkat pembelajaran antara lain: silabus, RPP dan instrumen.
 - d. Melakukan uji coba instrumen
 - e. Melakukan analisis instrumen
 - f. Merevisi instrumen.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Melaksanakan pembelajaran untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan media kartu huruf untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol tanpa menggunakan media kartu.
 - b. Melaksanakan posttest.
3. Tahap Pengolahan Data
 - a. Mengumpulkan data penelitian
 - b. Mengolah dan menganalisis data.
 - c. Menyusun laporan hasil penelitian.

I. Uji Persyaratan Instrumen

Untuk mendapatkan data yang lengkap, maka alat instrument harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat yaitu valid dan reabel.

1. Uji validitas

Uji validitas instrumen 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*). 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:

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

Keterangan:

- rx_y = Koefisien korelasi X dan Y
 - N = Jumlah responden
 - ∑XY = Total perkalian skor X dan Y
 - ∑Y = Jumlah skor variabel Y
 - ∑X = Jumlah skor variabel X
 - ∑X² = Total kuadrat skor variabel X
 - ∑Y² = Total kuadrat skor variabel Y
- Arikunto (2012: 87)

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang dikatakan reabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Arikunto (2013: 221) “Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu intrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.”

Uji reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{11} = Realibilitas yang dicari

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir

σ_t^2 = Varian total

k = Banyaknya soal

Siregar (2014: 90)

Selanjutnya menginterpretasikan besarnya nilai realibilitas dengan indeks korelasi sebagai berikut:

Tabel 3.5 Klasifikasi Realibilitas

Realibilitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber : Siregar (2014: 90)

J. Teknik Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Guna menguji ada tidaknya perbedaan keterampilan berbicara siswa dengan model *role playing*, maka digunakan uji t. Penelitian ini membandingkan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, maka uji t yang digunakan adalah *Polled Varian*. Uji t tersebut digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain. Dua kelompok yang menjadi sampel dari penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan rata-rata nilai *posttest*-nya. Menurut Sugiyono (2016: 273) rumus dari uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

- t = Uji t yang dicari
- x_1 = Rata-rata kelompok 1
- x_2 = Rata-rata kelompok 2
- n_1 = Jumlah responden kelompok 1
- n_2 = Jumlah responden kelompok 2
- S_1^2 = Varian kelompok 1
- S_2^2 = Varian kelompok 2

Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_a = Ada pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017.

Ho = Tidak ada pengaruh model *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017.

Kriteria pengujian, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak. Perhitungan uji t menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*. Kemudian kriteria ketuntasan jika hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol maka H_a diterima, sebaliknya jika hasil belajar kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol maka H_a ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II tahun ajaran 2016/2017 pelaksanaan pembelajaran pembelajaran terpadu fokus berbicara dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang memperhatikan sintaks pembelajaran bahwa diperoleh perbedaan hasil keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen dengan menggunakan *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan berbicara kelas kontrol. Hal ini didukung dengan hasil perhitungan manual dengan uji hipotesis menggunakan uji *t polled varian* yang menunjukkan hasil t hitung $>$ t tabel yang mengindikasikan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran terpadu kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2015/2016 .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran - saran untuk meningkatkan keterampilan berbicara khususnya pada pembelajaran terpadu siswa kelas IV yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

1. Guru yang melaksanakan/ mengajarkan dengan KD yang sesuai dengan peneliti telah lakukan dalam penelitian ini, disarankan menggunakan model *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di pembelajaran terpadu.
2. Guru sebaiknya menggunakan media yang sesuai untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam memperjelas materi yang disampaikan.
3. Guru seyogianya mengevaluasi tingkat pemahaman dan keberhasilan siswa setiap akhir materi pada pembelajaran terpadu.

2. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya melengkapi sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran seperti media atau alat peraga sehingga dapat membantu penerapan model-model pembelajaran yang lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afikri, dkk. 2013. Tema 9 Makananku Sehat dan Bergizi Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kels IV. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- _____. Tema 9 Makananku Sehat dan Bergizi Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kels IV. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Arsjad, G. Maidar dan Mukti U. S. 2005. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Erlangga, Jakarta.
- 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 30 Januari 2017.
- Dhieni, N., dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka. Group, Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Ernani, E., & Syarifuddin, A. (2015). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*. JIP: Jurnal Ilmiah PGMI, Vol 2(1), 29-42. (<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip>) diakses pada tanggal 30 Januari 2017.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.

- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia, Bogor
- Ismawati, Esti dan Umayu, Faraz. 2012. *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. Ombak, Yogyakarta.
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Rafika Aditama, Bandung.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena, Jakarta
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Maulana, Jakarta.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Yang Disempurnakan*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. BPFE, Yogyakarta.
- Oktarina. 2002. *Bahasa dan Sastra Indonesia*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Permendikbud No 67 tahun 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Saddhono, Kundharu dan Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia, Bogor
- Siregar, Sofiyan. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara, Jakarta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta

- Soehartono, Irawan. 2004. *Metode Penelitian Sosial*. Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Sudaryono. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Sukatmi. 2009. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Media Gambar*. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak. Jakarta
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa, Bandung.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model-Model Pengajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Group, Jakarta
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2013. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301, Jakarta.
- Universitas Lampung. 2012. *Format penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung, Universitas Lampung.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya analisis dibidang Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta
- . 2008. *Profesi Kependidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- . 2011. *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Wimpiadi, dkk. (2014). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 10 Pemecutan*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Ganesha, vol 2(1). (<http://download.portalgaruda.org/article.php>) diakses pada tanggal 30 Januari 2017
- Yudha, M Saputra dan Rudhyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Depdiknas, Jakarta.