

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA PADA SISWA KELAS V SD INPRES TUREKISA KECAMATAN GOLEWA BARAT KABUPATEN NGADA**

Marselina Wali**Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar Universitas Flores****(Naskah diterima: 1 Maret 2019, disetujui: 20 April 2019)****Abstract**

Indonesian language learning in 2013 curriculum generally aims to improve students' ability to communicate in Indonesian properly and correctly, both oral and written. The research questions are; how is the implementation of the role playing method in SD Inpres Turekisa and how are students' speaking abilities after using the role playing method?. This study uses study Classroom Action Research and the data were analyzed qualitatively. The use of role playing methods can improve the speaking skills of fifth grade students in the SD Inpres Turekisa because students play a daily role in their life. Role playing can relieve the teacher in teaching because it is more likely to achieve learning goals when compared to the use of lecture and question and answer methods. By acting alone, students will better understand and understand problems and they are also trained to portray the characters in the story. In addition, role playing can train students' speaking skills properly and correctly. The results shows that role playing method can improve students' speaking abilities with an average in each cycle, namely: cycle I: 2.82, cycle II: 3.64, and cycle III: 4.54. thus, it can be concluded that role playing through various children's stories can improve the speaking skills of fifth grade students very good.

Keywords: *role playing methods, student speaking skills*

Abstrak

Pembelajaran bahasa Indonesia menurut kurikulum 2013 pada umumnya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode bermain peran di SD Inpres Turekisa dan bagaimana kemampuan berbicara siswa setelah menggunakan metode bermain peran tersebut? Pada penelitian ini dilakukan Penelitian Tindakan Kelas yang datanya dianalisis secara deskriptif kualitatif. Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V di SD Inpres Turekisa. Hal-hal yang diperankan pada saat proses belajar mengajar adalah permasalahan urgen yang sering dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang akan dibahas sangat bervariasi agar siswa lebih aktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Bermain peran dengan masalah yang berbeda-beda setiap kelompok dapat meringankan guru dalam mengajar karena lebih memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran jika dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah dan tanya jawab. Dengan memerankan

sendiri siswa akan lebih mengerti dan memahami makna yang terkandung dalam setiap permasalahan tersebut dan mereka juga dilatih untuk memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita. Selain itu, bermain peran dapat melatih kemampuan berbicara siswa secara baik dan benar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan rata-rata pada setiap siklus yaitu: siklus I: 2,82, siklus II: 3,64, dan siklus III: 4,54. Ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dengan menggunakan berbagai cerita anak dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V menjadi sangat baik.

Kata kunci: metode bermain peran, kemampuan berbicara siswa.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran akan mencapai hasil yang baik, apabila guru membiasakan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Hal-hal yang dipelajari siswa hendaknya hal-hal yang juga terdapat dalam masyarakat karena akan lebih berguna bagi hidup siswa sehari-hari. Bila masalah-masalah yang dihadapi siswa dalam hidupnya di luar sekolah dijadikan pokok-pokok untuk dipelajari di sekolah, maka ia lebih paham akan masalah-masalah itu dan lebih sanggup mengatasinya. Oleh karena itu, belajar dari pengalaman atau permasalahan praktis yang dihadapi siswa akan lebih berarti bagi mereka. Pengalaman atau kegiatan adalah usaha yang dijalankan, agar tujuan yang ditentukan dicapai dengan menggunakan pengetahuan yang relevan dengan tujuan itu.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru hendaknya mampu mengaktifkan siswa agar dapat mencapai suatu keberhasilan dalam

belajar. Seorang guru dituntut untuk mampu menggunakan berbagai metode mengajar secara bervariasi supaya siswa lebih memahami apa yang ingin disampaikan oleh guru dan tidak jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Guru memang bukan satu-satunya sumber belajar, walaupun mempunyai tugas dan peranan serta fungsi dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa dalam situasi pendidikan atau pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Seorang guru dituntut untuk menguasai bermacam-macam metode mengajar atau teknik penyajian yang dapat dimanfaatkan dalam mengajar, sehingga mampu menimbulkan proses belajar mengajar yang berhasil guna dan berdayaguna.

Pada pelaksanaan observasi di SD Inpres Turekisa mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V terlihat bahwa selama pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan

metode ceramah dan sesekali bertanya jawab dengan siswa. Hal ini mengakibatkan siswa melakukan kegiatannya sendiri-sendiri dan tidak memerhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran. Setelah melakukan ceramah, guru memberikan soal-soal evaluasi kepada siswa dan siswa diinstruksikan untuk mengerjakannya secara individu tanpa bimbingan guru. Dalam hal ini terlihat bahwa guru hanya melihat keberhasilan siswa dari nilai yang diperoleh siswa pada saat mengerjakan soal-soal evaluasi tanpa menilai siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran. Guru kurang menyadari bahwa proses pembelajaran yang baik akan memungkinkan tingginya hasil belajar siswa.

Agar dapat menjawab permasalahan di atas, maka metode bermain peran dipandang sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya berorientasi pada siswa sehingga mereka mampu bekerja sama dan peka terhadap masalah-masalah sosial yang sering dialami dalam kehidupan nyata mereka.

Penelitian yang dilakukan penulis adalah Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa

Kelas V SD Inpres Turekisa. Hal-hal yang diperankan pada saat proses belajar mengajar adalah permasalahan urgen yang sering dialami siswa dalam kehidupan nyata sehari-hari.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Keterampilan Berbicara

a. Hakikat berbicara

“Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain” (Haryadi dan Zamzani, 1997:54). Dalam buku yang sama, Tarigan mengemukakan berbicara adalah “kemampuan mengemukakan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”. Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi sebab di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari satu sumber ke tempat lain. Dalam proses komunikasi terjadi pemindahan pesan dari komunikator (pembicara) kepada komunikan (pendengar). Komunikator adalah seseorang yang memiliki pesan (Depdikbud, 1984/85: 6).

Berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor

fisik, psikologis, semantik dan linguistik. Pada saat berbicara seseorang memanfaatkan faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa. Bahkan organ tubuh yang lain seperti kepala, tangan, dan roman muka pun dimanfaatkan dalam berbicara. Faktor psikologis memberikan andil yang cukup besar terhadap kelancaran berbicara. Stabilitas emosi, misalnya, tidak saja berpengaruh terhadap kualitas suara yang dihasilkan oleh alat ucap tetapi juga berpengaruh terhadap keruntutan bahan pembicaraan.

Berbicara tidak terlepas dari faktor neurologis yaitu jaringan saraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga, dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas berbicara. Demikian pula faktor semantik yang berhubungan dengan makna, dan faktor linguistik yang berkaitan dengan struktur bahasa selalu berperan dalam kegiatan berbicara. Bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan kata-kata harus disusun menurut aturan tertentu agar bermakna (Depdikbud, 1984/85: 7).

“Berbicara merupakan tuntutan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial (*homo homine socius*) agar mereka dapat berkomunikasi dengan sesamanya.

Stewart dan Kenner Zimmer” (Depdikbud, 1984/85:8) “memandang kebutuhan akan

komunikasi yang efektif dianggap sebagai suatu yang esensial untuk mencapai keberhasilan dalam setiap individu, baik aktivitas individu maupun kelompok”.

Kemampuan berbicara yang baik sangat dibutuhkan dalam berbagai jabatan pemerintahan, swasta, maupun pendidikan. Seorang pemimpin, misalnya, perlu menguasai keterampilan berbicara agar dapat mengerakkan masyarakat untuk berpartisipasi terhadap program pembangunan. Seorang pedagang perlu menguasai keterampilan berbicara agar dapat meyakinkan dan membujuk calon pembeli. Demikian halnya pendidik, mereka dituntut menguasai keterampilan berbicara agar dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada anak didiknya.

b. Hubungan berbicara dengan keterampilan bahasa yang lain.

Berbicara sebagai keterampilan berbahasa berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Kemampuan berbicara berkembang pada kehidupan siswa apabila didahului oleh keterampilan menyimak. Keterampilan berbicara memanfaatkan kosakata yang pada umumnya diperoleh siswa melalui kegiatan menyimak dan membaca. Materi pembicaraan banyak yang diangkat dari hasil menyimak dan membaca. Demikian pula sering

terjadi keterampilan berbicara dibantu dengan keterampilan menulis, baik dalam bentuk pembuatan *out line* maupun naskah.

Menurut Haryadi dan Zamzani (1997: 58) secara garis besar hubungan berbicara dengan keterampilan bahasa yang lain dapat dikemukakan sebagai berikut: 1) berbicara dan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat langsung, 2) berbicara dipelajari melalui keterampilan menyimak, 3) peningkatan keterampilan menyimak akan meningkatkan keterampilan berbicara, 4) bunyi dan suara merupakan faktor penting dalam keterampilan berbicara dan menyimak, 5) berbicara diperoleh sebelum pemerolehan keterampilan membaca, 6) pembelajaran keterampilan membaca pada tingkat lanjut akan membantu keterampilan berbicara, 7) keterampilan berbicara diperoleh sebelum pembelajaran keterampilan menulis, 8) berbicara cenderung kurang terstruktur dibandingkan dengan menulis, dan 9) pembuatan catatan, bagan, dan sejenisnya dapat membantu keterampilan berbicara.

2.2 Metode Bermain Peran

a. Pengertian bermain peran

“Bermain peran adalah akting yang spontan dari suatu situasi atau peristiwa yang dilakukan oleh anggota kelompok yang terpilih untuk menggambarkan masalah hubungan

manusia yang biasa dihadapi oleh anggota kelompok. Biasanya tidak ada skrip, tetapi pengarahan dan perencanaan yang sungguh-sungguh perlu mendahului permainan peran” Morgan, 1976 (dalam Lunandi).

“Bermain peran adalah memindahkan masalah yang tertulis ke dalam praktik” (Lunandi, 1982). Bermain peran menimbulkan gambaran yang lebih tampak dan nyata, terutama tentang perilaku manusia dan segala akibatnya. Sejalan dengan itu, Kang & Song (dalam Lunandi) menyatakan bahwa “maksud menggunakan teknik bermain peran adalah untuk melibatkan siswa dalam situasi nyata, mendorong siswa berpikir, belajar, dan berdiskusi tentang faktor-faktor yang dimasukkan dalam permainan peran”. Kadang-kadang banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sukar bila dijelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu didramatisasikan, atau siswa dipartisipasikan untuk berperanan dalam peristiwa sosial itu. Dalam hal ini perlu digunakan metode bermain peran di mana siswa dapat berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis itu.

b. Tujuan bermain peran

(Lunandi, 1982) mengemukakan tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode

bermain peran adalah agar siswa dapat: 1) memahami dan menghargai perasaan orang lain, 2) tepa seliro dan toleransi, 3) menghayati peranan apa yang dimainkan, 4) menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru, 5) belajar watak orang lain, 7) mengetahui cara bergaul dengan orang lain, 8) mengetahui cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, 9) mengerti dan menerima pendapat orang lain, 10) belajar bagaimana membagi tanggung jawab, 11) belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan 12) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

c. Proses bermain peran

Keberhasilan proses bermain peran sangat tergantung pada kecerdasan dan kemampuan pimpinan membantu pemain dalam menjalankan peran mereka. Pimpinan di sini bisa ketua organisasi, ketua pertemuan, guru atau anggota kelompok yang menguasai proses permainan peran. Kegiatan permainan peran di sini sebenarnya menjadi salah satu langkah dari proses bermain peran. Langkah yang lain berfungsi mempersiapkan pemain dan pengamat, atau membantu menginterpretasikan pemain. Permainan peran sebagai proses pendidikan meliputi beberapa langkah. Pimpi-

nan harus menguasai setiap langkah dan memberitahukannya kepada anggota kelompok.

d. Keunggulan atau kelebihan metode bermain peran

Kang & Song: 1984 (dalam Lunandi) mengemukakan bahwa metode bermain peran memiliki keunggulan sebagai berikut: 1) siswa mampu menempatkan diri dalam situasi sebagai pemain, sehingga dapat menyelami perasaan dan sikap orang lain (tokoh yang diperankan), 2) merupakan alat yang dapat mengubah konsep abstrak atau teori ke dalam situasi kehidupan nyata, 3) permainan drama dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan aktual yang ada dalam kehidupan nyata siswa, 4) siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur instrinsik dari cerita yang akan diperankan, 5) siswa dapat mendramatisasikan dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat, 6) dengan jalan bermain peran, seluruh siswa dapat mengaktifkan diri selain bermain peran juga memberikan saran dan kritik terhadap proses permainan yang dilakukan oleh kelompok lain, 7) siswa dalam kelompok-kelompok dapat melakukan diskusi untuk menyelesaikan permasalahan yang belum terpecahkan dalam bermain peran.

III. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah ini adalah penelitian tindakan kelas. Pemilihan ini didasarkan pada jenis masalah yang diangkat oleh peneliti yaitu tentang masalah-masalah yang terjadi dalam kelas. Penelitian tindakan kelas digunakan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar.

Penelitian yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Inpres Turekisa” dilaksanakan di SD Inpres Turekisa pada bulan Februari 2019 dengan sasaran siswa kelas V sebanyak 23 orang.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tiga siklus sebagai berikut:

Penelitian tindakan kelas terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi.

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, instrumen atau alat pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, aktivitas yang dilakukan guru dan siswa diamati oleh dua orang pengamat yaitu peneliti dan teman sejawat. Pengamat memberikan penilaian dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah disediakan sebelum kegiatan berlangsung.

- b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Belajar Kelompok

Pemberian penilaian pada aktivitas siswa dalam belajar kelompok dilaksanakan saat siswa sedang melakukan diskusi kelompok. Aspek yang diamati selama siswa melakukan diskusi kelompok yaitu: 1) kerja sama, 2) bertanggung jawab, 3) keberanian, 4) keaktifan dan mampu menyelesaikan masalah, dan 5) saling menerima pendapat.

- c. Lembar Observasi Kemampuan Berbicara Siswa

Selama kegiatan berlangsung, kemampuan bicara siswa diamati oleh guru. Guru memberikan penilaian dengan mengisi lembar observasi kemampuan berbicara siswa yang telah disediakan sebelum kegiatan berlangsung. Aspek yang diamati

dari penilaian kemampuan berbicara siswa adalah volume suara, ketepatan jeda, pelafalan, intonasi dan ekspresi. Penilaian ini dilakukan terhadap siswa secara individu.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh guru terhadap kemampuan berbicara siswa dan observer (peneliti dan teman sejawat) yang hasilnya dijadikan sebagai bahan diskusi antara guru dan observer yang digunakan untuk menentukan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar pada siklus berikutnya. Hal ini dilakukan sebagai tindak lanjut dalam rangka pencapaian tujuan yang diharapkan.

b. Analisis Data Kuantitatif

1. Analisis observasi

Analisis hasil observasi diperoleh dari pengamat untuk mengisi lembar observasi saat mengamati proses belajar mengajar pada setiap siklus. Analisis ini dilakukan untuk hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan aktivitas siswa dalam kelompok. Analisis lembar observasi digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = persentase

F = jumlah skor yang akan
dipersentasekan

N = jumlah skor maksimal semua
komponen yang diambil
(Sudjana, 1998:133)

Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah ketercapaian tujuan kinerja guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Indikator ketercapaian tujuan kinerja guru dan siswa meliputi:

- a. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan lebih atau sama dengan 80%.
- b. Aktivitas siswa secara keseluruhan dalam kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan lebih atau sama dengan 80%.
- c. Kemampuan berbicara siswa mencapai 80%.

IV. HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini ada tiga jenis yaitu data hasil observasi tentang aktivitas guru dan siswa selama

kegiatan pembelajaran berlangsung, dan data kemampuan berbicara siswa.

a. Deskripsi hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I

1. Data aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran

Dalam hal ini kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran belum berlangsung dengan baik karena rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,69 dengan persentase 53,89 %.

2. Aktivitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata aktivitas siswa adalah 2,65 dengan persentase 53%.

3. Aktivitas siswa dalam kelompok

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata aktivitas siswa dalam kelompok adalah 2,72 dengan persentase 54,4 %.

4. Data Kemampuan Berbicara Siswa

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata kemampuan berbicara siswa adalah 2,82 dengan persentase 56,47 %.

b. Deskripsi hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II

1. Data aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran

Dalam hal ini kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran belum berlangsung dengan baik karena rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,75 dengan persentase 75 %.

2. Aktivitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata aktivitas siswa adalah 3,75 dengan persentase 75%.

3. Aktivitas siswa dalam kelompok

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata aktivitas siswa dalam kelompok adalah 3,44 dengan persentase 68,8 %.

4. Data kemampuan berbicara siswa

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata kemampuan berbicara siswa adalah 3,64 dengan persentase 72,82 %. Ini menunjukkan bahwa siswa sudah berbicara berbicara dengan baik tetapi persentase belum mencapai 80%.

c. Deskripsi hasil pelaksanaan tindakan pada siklus III

1. Data aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus III

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus III, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer terhadap guru tampak bahwa sudah sangat memuaskan

kan. Dalam hal ini kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berlangsung sangat baik karena rata-rata skor yang diperoleh adalah 4,64 dengan persentase 92,78 %.

2. Aktivitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus III, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer terhadap siswa secara keseluruhan tampak bahwa sudah sangat memuaskan. Dalam hal ini aktivitas siswa secara keseluruhan sangat baik karena rata-rata skor yang diperoleh adalah 4,55 dengan persentase 91 %.

3. Aktivitas siswa dalam kelompok

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus III, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer terhadap siswa dalam kelompok tampak bahwa sudah sangat memuaskan. Dalam hal ini aktivitas siswa dalam kelompok sangat baik karena rata-rata skor yang diperoleh adalah 4,52 dengan persentase 90,4 %.

4. Data kemampuan berbicara siswa

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus III, berdasarkan hasil observasi yang di-

lakukan oleh observer terhadap kemampuan berbicara siswa tampak bahwa sudah sangat memuaskan. Dalam hal ini kemampuan berbicara siswa sangat baik karena rata-rata skor yang diperoleh adalah 4,54 dengan persentase 90,94 %.

V. KESIMPULAN

Berdasar hasil penelitian di atas dapat dibuatkan kesimpulannya sebagai berikut:

1. Proses penerapan metode bermain peran meliputi: menjelaskan sekaligus memperkenalkan kepada siswa bahwa dengan jalan bermain peran diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang actual yang ada di masyarakat, menyajikan masalah yang urgen sehingga dapat menarik minat siswa, menjelaskan permasalahan kepada siswa dengan menarik sehingga siswa terangsang untuk memecahkan permasalahan itu, menceritakan sambil memerankan untuk mengatur adegan pertama, menjelaskan kepada pemeran sebaik-baiknya sehingga mereka tahu tugas perannya masing-masing. Siswa juga harus menguasai masalah dan pandai bermimik maupun berdialog, memberikan kesempatan kepada para pelaku untuk berunding sebelum mereka memainkan perannya, bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu

untuk menimbulkan kalimat pertama dalam dialog, penonton diberikan kesempatan untuk mengajukan saran dan kritik terhadap proses permainan peran, menghentikan apabila proses bermain peran dalam situasi klimaks, mengadakan diskusi atau tanya jawab sebagai tindak lanjut apabila masalah belum terpecahkan, dan menilai hasil bermain peran.

2. Melalui pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran, dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhamad. 1987. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Siliwangi.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Budiasih dan Darmiati Zuchri. 1996/1997. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas Rendah*. Depdikbud.
- Depdikbud. 1984/1985. *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Buku Materi Pokok Berbicara. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Djamarah, Syaiful B. 2005. *Guru dan Anak didik dalam Interaksi Edukatif*. Banjarmasin: Rineka Cipta.
- Fathurrohman & Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Haryadi dan Zamzani. 1996/1997. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Depdikbud.
- Hisyam Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Sunan Kalijaga.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lunandi, A. G. 1982. *Pendidikan Orang Dewasa: Sebuah Uraian Praktis untuk Pembimbing, Penatar, Pelatih, dan Penyuluh Lapangan*. Jakarta: Gramedia.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Mulyasa. 2007. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung.
- Pratiwi. 2009. *Panduan penulisan skripsi*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pusat Belajar.

- Roestiyah N. K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rofi'uddin, Ahmad dan Darmiati Zuchdi. 1999. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di kelas Tinggi*. Depdikbud.
- Saraswati, Sylvia. 2009. *Cara Mudah Menyusun Proposal, Skripsi, tesis, dan Disertasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Soedijarto. 1993. *Menuju Pendidikan Nasional yang Relevan dan Bermutu*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudjana, Nana. 1998. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukidi, dkk. 2004. *Peningkatan Keterampilan Bahasa Indonesia*. Surabaya: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya
- Suprijanto, 2005. *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Surachmad. 2002. *Pengantar Interaksi Belajar mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Syaiful Bahri, Djamarah & Aswan Zain. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin. Rineka cipta.
- Winkel, 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Zainul, Asmawi dan Nasoetion, 1996. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Ditjendikti Depdiknas.