PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN BAHASA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 88 KOTA BENGKULU

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

OLEH:

SINTA JUSA
NIM 1316241040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'IYAH
FAKULTAS TERBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TAHUN 2018

KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat : Jln. Raden Fattah Pagar Dewa Telp.(0736) 51276,51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama	: Sinta Jusa
Nim	: 1316241040
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas	: Tarbiyah dan Tadris
Judul Skripsi	: Penerapan Teknik Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu.

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti Ujian Munaqosah Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah IAIN Bengkulu.

Bengkulu, November 2017

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. H. Zulkarnain S., M.Ag	**Edi Ansyah, M.Pd**
NIP. 196005251987031001	**NIP. 197007011999031002**

KEMENTRIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 Fax (0736) 51171-51172 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Penerapan Teknik Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu"** yang disusun oleh **Sinta Jusa Nim.1316241040** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari kamis, tanggal 11 januari 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua : .....
Drs. Sukarno, M.Pd
NIP. 196102052000031002

Sekretaris : .....
M. Hidayaturrahman,M.Pd.I
NIP. 197805202007101002

Penguji. I : .....
Dr. Ahmad Suradi,M.Ag
NIP. 197601192007011018

Penguji. II : .....
Wiwinda,M.Ag
NIP. 197606042001122004

Bengkulu, 11 Januari 2018
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP.196903819960310 01

MOTTO

ٱدۡعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِٱلۡحِكۡمَةِ وَٱلۡمَوۡعِظَةِ ٱلۡحَسَنَةِۖ وَجَٰدِلۡهُم بِٱلَّتِي هِيَ أَحۡسَنُۚ إِنَّ
رَبَّكَ هُوَ أَعۡلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِۦۖ وَهُوَ أَعۡلَمُ بِٱلۡمُهۡتَدِينَ ١٢٥

"Serulah manusia kepada jalan Tuhan mu dengan hikmah kebijaksanaan tutur kata yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik, sesungguhnya dialah yang lebih mengetahui orang –orang yang mendapat petunjuk"

(Surat An-Nahl : 125).

⋆⋆⋆

"Tak ada musuh yang tidak dapat ditaklukkan oleh cinta, tak ada penyakit yang tidak dapat disembuhkan oleh kasih sayang, semua itu harus berasal dari hati (Sinta)"

***

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

1. *Rasa syukur kepada ALlah SWT atas limpahan rahmat-Nya sehingga mampu menyelesaikan karya yang luar biasa.*
2. *Kedua orang tuaku, Ayahanda Julihin dan Ibunda Zaitun Hartati yang senantiasa mendo'akan dan menanti keberhasilanku serta selalu memberikan semangat dan membimbing anak-anaknya menjadi pribadi yang lebih baik, agar dapat bermanfaat bagi Agama, bangsa dan negara.*
3. *Untuk adik-adikku, Mepi, Melda, Fauziah dan Naura yang terus mendukung serta memberi do'a demi terselesaikannya skripsi.*
4. *Kepada Bapak Dr. H. Zulkarnain S.,M.Ag dan Bapak Edi Ansyah, M.Pd terima kasih atas bimbingan, bantuan, dan arahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar.*
5. *Nandang Badru yang selalu memberikan suport dan semangat berjuang demi terselesainya studiku juga insyaallah bisa menjadi calon imam ku nantinya.*
6. *Teman-teman seperjuangan terutama angkatan 2013.*
7. *Agama, Almamater, Bangsa dan Negara*

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sinta Jusa

Nim : 1316241040

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Judul Skripsi : Penerapan Teknik Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakkan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Penulis,

METERAI TEMPEL
TGL. 20
F603DAEF241669798
6000
ENAM RIBU RUPIAH

SINTA JUSA
NIM. 1316241040

ABSTRAK

Sinta Jusa, NIM: 1316241040 Judul Skripsi: **Penerapan Teknik Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu**.

Rumusan masalah pada skripsi ini adalah: 1. Bagaimana penerapan teknik permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negri 88 Kota Bengkulu. 2. Bagaimana Penerapan Teknik Permainan Bahasa dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negri 88 Kota Bengkulu. Tujuan Penelitian yaitu untuk mengetahui 1. Penerapan teknik permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Negeri 88 kota Bengkulu. 2. Penerapan Teknik permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 88 kota Bengkulu. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Teknik penggumpulan data menggunakan observasi dan tes berbicara. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa teknik permainan bahasa kartu kata bergambar dapat meninggkatkan kemampuan berbicara siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Penerapan teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa. Hal ini terbukti dari hasil nilai rata-rata tes kemampuan menulis puisi siswa pada siklus I 68,79 dengan ketuntasan klasikal 58,62% kemudian meningkat pada siklus II, nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa 78,28 dengan ketuntasan klasikal 89,66%.

Kata kunci: Teknik permainan bahasa**,** kemampuan berbicara**.**

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya pada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan proposal Skripsi ini yang berjudul: "Penerapan Teknik Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu."

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, terkhusus kepada kedua pembimbing peneliti. Oleh karena itu penulis mengucapkan dengan hormat terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag,M.H selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan fasilitas untuk menimba ilmu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu .
3. Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu .
4. Aam Amaliyah, M. Pd. Selaku Ketua Prodi PGMI
5. Dr. H. Zulkranain S., M.Ag selaku pembimbing I yang telah mengarahkan dan membimbing serta membina penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Edi Ansyah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing serta membina penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Ibu Dosen dan Segenap civitas akademika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

8. Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah memberikan keluasan bagi penulis dalam mencari konsep-konsep teoritis.

9. Kepala SD Negeri 88 Kota Bengkulu, guru dan Wali kelas IV serta seluruh siswa-siswi atas kerja sama yang telah banyak membantu segala sesuatunya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
10. Teman-teman seperjuanganku angkatan 2013.

Semoga semua bantuan yang diberikan mendapat imbalan dari Allah SWT, dan penelitian ini dapat memberi sumbangsih dalam masalah pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Bengkulu, November 2017

Penulis,

Sinta Jusa

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**

LEMBAR PERSETUJUAN ..... **ii**

LEMBAR PERNYATAAN ..... **iii**

MOTO ..... **iv**

PERSEMBAHAN ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xi**

DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Berbicara 7

B. Teknik Permainan Bahasa 17
C. Kajian Hasil Penelitian 30
D. Kerangka Berpikir 32
E. Hipotesis Tindakan 36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 38
B. Setting Penelitian 38
C. Subjek Penelitian 39
D. Teknik Pengumpulan Data 39
E. Prosedur Tindakan 43
F. Instrumen Penelitian 47
G. Teknik Analisis Data 48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian 50
B. Deskripsi Kondisi Awal 52
C. Deskripsi Hasil Tiap Siklus 56
1. Siklus I 56
2. Siklus II 71
D. Pembahasan 84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 91
B. Saran 92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran 40

Tabel 2. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa..... 41

Tabel 3. Kisi-kisi Tes Kemampuan Berbicara 42

Tabel 4. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa 49

Tabel 5. Keadaan Kepala Sekolah dan Tenaga administrasi 51

Tabel 6. Keadaan Siswa Siswa di SDN 88 Kota Bengkulu Perkelas..... 52

Tabel 7. Nilai Tes Kemampuan Berbicara Pra Siklus..... 53

Tabel 8. Hasil Persentase Tes Kamampuan Berbicara Pra Siklus..... 54

Tabel 9. Hasil Analisis Data Observasi Guru Pada Siklus I..... 61

Tabel 10. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 63

Tabel 11. Nilai Tes Kemampuan Berbicara BI Siklis I 65

Tabel 12. Hasil Nilai Persentase Kemampuan Berbicara Siswa Siklus I..... 66

Tabel 13. Hasil Analisis Data Observasi Guru Siklus II 74

Tabel 14. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 76

Tabel 15. Nilai Tes Kemampuan Berbicara BI Siklis II 78

Tabel 16. Hasil Nilai Persentase Kemampuan Berbicara Siswa Siklus II..... 79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir 36

Gambar 2. Model PTK Kemmis dan McTaggart 44

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Ketuntasan Belajar Siklus I 67

Grafik 2. Ketuntasan Belajar Siklus II 80

Grafik 3. Peningkatan Aktivitas Guru Siklus I dan II 86

Grafik 4. Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan II 87

Grafik 5. Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa 89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini harusalah disadari benar, terutama pada guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada khususnya dan guru bidang studi lain pada umunya. Dalam menjalankan tugasnya sehari-hari, guru mata pelajaran bahasa harus memahami bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa adalah agar siswa dapat mempergunakan bahasa sebagai alat komunikasi, dan agar siswa trampil berbahasa, yakni terampil menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Hal ini sebagaimana firman Allah dalam Surat Ar-Rahman ayat 1-4:

ٱلرَّحۡمَٰنُ ١ عَلَّمَ ٱلۡقُرۡءَانَ ٢ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ ٣ عَلَّمَهُ ٱلۡبَيَانَ ٤

Artinya: (Tuhan) yang maha pemurah, yang telah mengajarkan al-Qur'an,

Dia menciptakan manusia, mengajarkannya pandai berbicara.[1]

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat dominan dalam keberhasilan pendidikan kita, karena Bahasa Indonesia merupakan penunjang dan pendukung dalam mempelajari berbagai mata pelajaran. Rendahnya nilai siswa dalam

[1]Al-Qur'an dan Terjemah, Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Penafsiran Al-Qur'an, Departemen Agama RI., Jakarta, 1978.

pencapaian kompetensi mata pelajaran ditengarai karena minimnya pemahaman dan penguasaan kebahasaan, di samping soal yang membingungkan karena penggunaan bahasa yang kurang efektif, efisien dan komunikatif.

Sekolah merupakan organisasi satuan pendidikan yang di dalamnya terdapat berbagai komponen yang saling terkait dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Komponen yang berperan besar adalah guru dan strategi pembelajaran. Apabila dilihat dari perspektif organisasi satuan pendidikan, maka guru merupakan motor penggerak, penyelenggaraan pendidikan, berhasil tidaknya pendidikan terletak pada kompetensi guru dalam proses pembelajaran.

Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa, belum sepenuhnya berhasil. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa di Kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu, mengalami kesulitan dalam hal mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Ironis memang, kenyataan yang dialami oleh sebagian. Siswa SD kelas IV tersebut banyak menggunakan bahasa daerah, karena bahasa yang mereka gunakan bahasa Bengkulu dan bahasa Lembak, jadi kesehari-harian di rumah menggunakan bahasa daerah.

Peneliti melakukan pengamatan awal, guru telah melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, akan tetapi kegiatannya terbatas pada pembelajaran tentang lafal, intonasi, dan kebahasaan. Tampak bahwa siswa terlibat aktif, tetapi ditinjau dari sudut pandang pembelajaran bahasa komunikatif, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV belum maksimal, terutama bila dilihat

dari kemampuan berbicara bahasa Indonesia dengan indikator ketepatan, kelancaran, intonasi, kespresi dan tema yang dilakukan oleh siswa.

Contohnya ketika siswa diberi tugas oleh guru untuk memerankan teks dialog yang sudah ada dalam buku. Siswa saling menunjuk temannya untuk maju lebih dahulu, guru harus membujuk dan menjemput siswa ke tempat duduknya. waktu membaca teks dialog siswa senyum-senyum dan menundukkan kepala, sehingga dialog yang di ucapkan tidak jelas. Ketika guru bertanya mengapa anak-anak bersikap seperti itu, siswa menjawab ”malu, tidak berani, takut ditertawakan teman, dan tidak percaya diri.”

Jika ditinjau terlihat jelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV tidak sesuai dengan yang diharapkan karena tidak seimbang dengan profil siswa di Kelas IV. Kondisi ini berkaitan erat dengan cara pemilihan strategi pembelajaran keterampilan berbicara oleh guru yang kurang menantang siswa untuk berani berbicara, mengemukakan gagasannya di depan kelas.

Masalah ini dirasakan oleh peneliti, untuk mencari pemecahannya. Masalah yang dialami merupakan kesenjangan antara kenyataan dengan keadaan yang diinginkan. Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya melakukan perbaikan praktik pembelajaran untuk meningkatkan solidaritas dan prestasi belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV dengan teknik permainan bahasa.

Bermain merupakan sarana yang cukup efektif untuk belajar. Dalam suasana bermain, perhatian anak terhadap pelajaran akan lebih besar, sehingga

pelajaran yang diberikan lewat permainan akan lebih menarik, menyenangkan hati tanpa ada unsur paksaan, sehingga hasilnyapun akan lebih baik. Ini relevan sekali dengan konsep pembelajaran, Contekstual Teaching & Learning (CTL) dan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif & Menyenangkan (PAIKEM) yang saat ini sedang digalakkan. Melejitkan kemampuan berbahasa merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis setinggi-tingginya yang mungkin dapat diperoleh dalam pembelajaran. Sedangkan strategi permainan bahasa merupakan cara, langkah dan metode yang dipakai untuk mencapai ketrampilan yang diinginkan tersebut.

Jika ditinjau dari tingginya nilai rata-rata kelas di semester I khususnya dikelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu nilai kemampuan berbicaranya 25% yang mendapat nilai kurang, 75% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai cukup, sedangkan yang memperoleh nilai baik dan amat baik tidak ada.

Adapun rincian data di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai antara 60 - 69 ada 32 siswa (80%) dan termasuk kategori kurang. Siswa yang memperoleh nilai 70 - 79 ada 8 sisawa (20%) termasuk kategori cukup. Adapun kategori baik dengan siswa yang memperoleh nilai antara 80 - 89 belum dicapai seorang pun (0%) dan kategori amat baik dengan memperoleh nilai antara 90 - 100 juga belum dicapai seorang pun (0%). Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh belum memenuhi target yang telah ditentukan, target yang ditentukan sesuai dengan pembelajaran tuntas apabila siswa dapat menguasai dengan kategori baik (75%), maka dari itu akan terlihat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV belum optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, proses pembelajaran di SDN 88 Kota Bengkulu khususnya kelas IV ini sebagai berikut: dalam proses pembelajaran guru hanya monton menggunakan buku paket untuk mengajar, metode yang digunakan masih konvensional, siswa tidak dapat aktif merangkai kata-kata dengan bahasa sendiri, siswa kurang bisa bersosialisasi dengan temannya karena sifat belajar yang kurang variatif, media yang digunakan masih minim bahkan dikatakan tidak pernah menggunakan media.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya perluasan maslah yang diteliti, maka peneliti memberikan batasan-batasan sebagai berikut: 1) teknik pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik permainan bahasa, 2) penggunaan kartu kata/Denah lokasi untuk memudahkan siswa berdiskusi dalam kelompok, 3) hasil belajar bahasa Indonesia siswa Kelas IV SD Negeri 88 kota Bengkulu kurang optimal.

D. Rumusan Masalah

Dari latarbelakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan teknik permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 88 kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan: Penerapan teknik permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 88 kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini yang berfokus pada usaha-usaha menciptakan iklim kelas yang mendukung terwujudnya proses belajar mengajar yang optimal dalam memberikan manfaat:

1. Secara teoritis bagi guru dapat membuktikan kelayakan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia aspek berbicara dalam usaha menggali potensi siswa serta memperbaiki kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mencapai keterampilan pada komponen kebahasaan keterampilan berbicara (*speaking skill*).
2. Secara praktis, memberi masukan kepada guru dalam memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik disamping aspek kognitif siswa.
3. Secara psikologis, dapat mempertebal rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan gagasan, memecahkan suatu masalah dan mendeskripsikan suatu kejadian.
4. Bagi peneliti sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang dan sebagai wawasan berpikir untuk penerapan strategi pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Berbicara

1. Pengertian kemampuan

Menurut Thoha, kemampuan merupakan salah satu unsur dalam kematangan berkaitan dengan pengetahuan atau keterampilan yang dapat diperoleh dari pendidikan, pelatihan dan suatu pengalaman.

Kemampuan menunjukkan potensi orang untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan. Kemampuan itu mungkin dimanfaatkan atau mungkin juga tidak. Kemampuan berhubungan erat dengan kemampuan fisik dan mental yang dimiliki orang untuk melaksanakan pekerjaan dan bukan yang ingin dilakukannya.[2]

Berdasarkan uraian di atas bahwa apabila ingin mencapai hasil yang maksimal seorang pegawai harus bekerja dengan sungguh-sungguh beserta segenap kemampuan yang dimiliki ditunjang oleh sarana dan prasarana yang ada. Jika seorang pegawai bekerja dengan setengah hati maka pekerjaan yang dihasilkan tidaklah semaksimal yang diharapkan. Artinya bahwa kemampuan seseorang bisa diukur dari tingkat keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki dalam melaksanakan tugas yang dibebankan. Dengan keterampilan yang ada

[2]Gibson & Ivancevich & Donnely, *Organisasi dan manajemen. Perilaku, struktur, proses.* Edisi keempat, (Jakarta: Erlangga, 2004), h. 104

maka pegawai akan berusaha meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil kerjanya.

Ada 3 jenis kemampuan dasar yang harus dimiliki untuk mendukung seseorang dalam melaksanakan pekerjaan atau tugas, sehingga tercapai hasil yang maksimal, yaitu:[3]

a. *Technical Skill* (Kemampuan Teknis)

   Adalah pengetahuan dan penguasaan kegiatan yang bersangkutan dengan cara proses dan prosedur yang menyangkut pekerjaan dan alat-alat kerja.

b. *Human Skill* (Kemampuan bersifat manusiawi)

   Adalah kemampuan untuk bekerja dalam kelompok suasana di mana organisasi merasa aman dan bebas untuk menyampaikan masalah.

c. *Conceptual Skill* (Kemampuan Konseptual)

   Adalah kemampuan untuk melihat gambar kasar untuk mengenali adanya unsur penting dalam situasi memahami di antara unsur-unsur itu.

Menurut pengertian di atas, kemampuan teknis yang dimaksud adalah seorang pegawai di dalam organisasinya harus mampu dalam penguasaan terhadap metode kerja yang ada. Artinya bahwa seorang pegawai yang mempunyai kemampuan teknis yang meliputi prosedur kerja, metode kerja dan alat-alat yang ada seperti yang telah dinilai dapat meningkatkan hasil kerja pegawai sehingga lebih maksimal.

[3] Moenir, A.S. *Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia.* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 17

Kecakapan bersifat manusiawi disini merupakan kemampuan yang dimiliki oleh pegawai dalam bekerja dengan team work atau kelompok kerja, yakni dalam bekerja sama dengan sesama anggota organisasi. Hal ini penting sekali karena jika menutup diri maka tidak akan mencapai hasil kerja yang maksimal. Jadi kemampuan dalam berkomunikasi mengeluarkan ide, pendapat bahkan di dalam penerimaan pendapat maupun saran dari orang lain dapat menjadi faktor keberhasilan melaksanakan tugas yang baik.

Jadi, human skill di sini merupakan kemampuan yang dimiliki oleh pegawai dalam bekerja dengan team work atau kelompok kerja di dalam organisasi seperti terurai di atas bahwa hal ini penting untuk mencapai hasil kerja yang maksimal.

Kemampuan yang ketiga adalah kemampuan konseptual, kemampuan disini bagaimana seorang pegawai apabila sebagai decision maker dalam menganalisis dan merumuskan tugas-tugas yang diembannya. Dengan kemampuan konseptual ini maka pekerjaan dapat terarah dan berjalan dengan baik karena dapat memilih prioritas-prioritas pekerjaan mana yang harus didahulukan dan sebelum bekerja cenderung menggunakan skala prioritas

2. Berbicara

a. Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang di susun serta di kembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilaksanakan manusia dalam kegiatan berbahasa

setelah aktivitas menyimak. Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara dalam suatu bahasa yang baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosa kata bahasa yang bersangkutan. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dan atau gagasan yang akan disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan bicara.[4]

Berbicara pada hakikatnya adalah sebuah proses komunikasi secara lisan antara pembicara dan lawan bicara. Menurut Tarigan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.[5]

Selanjutnya dijelaskan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar *(audible)* dan yang kelihatan *(visible)* yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Berbicara juga merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial.

Dengan demikian, berbicara itu lebih daripada hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk

---

[4] Burhan Nurgiyantoro, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 274

[5]Henry Guntur Tarigan, *Berbicara sebagai Suatu Ketermapilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2000), h. 15

mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Jadi, berbicara itu sebenarnya merupakan suatu proses bukan kemampuan, yaitu proses penyampaian pikiran, ide, gagasan dengan bahasa lisan kepada komunikan (orang lain atau diri sendiri).

b. Tujuan Berbicara

Menurut Tarigan,[6] tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Pada dasarnya, berbicara itu memiliki tiga maksud utama, yaitu: memberitahukan, melaporkan *(to inform)*, menjamu, menghibur *(to intertain)* dan membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan *(to persuade).*

Gorys Keraf dalam St. Y. Slamet dan Amir mengemukakan tujuan berbicara diantaranya adalah untuk meyakinkan pendengar, menghendaki tindakan atau reaksi fisik pendengar, memberitahukan, dan menyenangkan para pendengar. Pendapat ini tidak hanya menekankan bahwa tujuan berbicara hanya untuk memberitahukan, meyakinkan, menghibur, namun juga menghendaki reaksi fisik atau tindakan dari si pendengar atau penyimak.

Tim LBB SSC Intersolusi berpendapat bahwa tujuan berbicara ialah untuk: (1) memberitahukan sesuatu kepada pendengar, (2) meyakinkan atau mempengaruhi pendengar, dan (3) menghibur

[6]Tarigan (2000), h. 14

pendengar. Pendapat ini mempunyai maksud yang sama dengan pendapat-pendapat yang telah diuraikan di atas.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara yang utama ialah untuk berkomunikasi. Sedangkan tujuan berbicara secara umum ialah untuk memberitahukan atau melaporkan informasi kepada penerima informasi, meyakinkan atau mempengaruhi penerima informasi, untuk menghibur, serta menghendaki reaksi dari pendengar atau penerima informasi.

c. Manfaat Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang sangat diperlukan untuk berkomunikasi. Dengan kemampuan berbicara yang baik, maka komunikasi akan berlangsung dengan baik, tidak terjadi diskomunikasi, dan yang lebih menyenangkan, kita akan merasa nyaman terhadap lawan bicara karena dengan kemampuan yang dimiliki untuk berbicara. Bisa dibayangkan jika kita tidak mempuyai kemampuan yang baik dalam berbicara. komunikasi akan sulit untuk dilakukan dengan baik, pemahaman dari pihak lawan akan sulit, bahkan akan menyebabkan diskomunikasi dalam berbicara antara satu sama lain. jadi Ada banyak manfaat yang bisa dirasakan langsung jika seseorang terampil berbicara.

Musaba menjelaskan beberapa manfaat berbicara yaitu sebagai berikut:[7]

1. Memperlancar Komunikasi Antar Sesama

[7] Zulkifli Muzaba, *Trampil Berbicara*, (Jakarata: Universitas Terbuka, 2012), h. 13

Komunikasi antar manusia terbanyak dilakukan dengan lisan atau melalui berbicara. Oleh karena itu, secara mendasar bahwa kemampuan berbicara menduduki peranan penting dalam komunikasi antar sesama.

2. Mempermudah Pemberian Berbagai Informasi

Ketepatan dan kecepatan informasi yang diberikan melalui lisan dari seseorang kepada yang lain amat bergantung pada mutu dan kejelasan pembicaraan pemberi informasi. Oleh karena itu, orang yang mampu berbicara dengan baik kemungkinan besar dapat menyampaikan informasi secara tepat dan cepat kepada lawan bicaranya.

3. Meningkatkan Kepercayaan Diri

Biasanya pembicara yang baik memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Karena dengan mantap mengungkapkan gagasan atau buah pikirannya kepada orang lain, tanpa disertai keraguan. Dengan kata lain pembicara yang baik adalah seseorang yang mampu mengungkapkan sesuatu kepada orang lain dengan jelas dan bisa memahami keadaan lawan bicara atau mitra tuturnya.

4. Meningkatkan Kewibawaan Diri

Pembicara yang baik memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Oleh karena itu, secara langsung akan dapat meningkatkan kewibawaan dirinya pada saat dia tampil sebagai pembicara, sekaligus dimungkinkan kewibawaan itu akan akan menyatu atau berpengaruh terhadap keberadaan dirinya secara utuh.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari keterampilan berbicara adalah alat untuk memperlancar komunikasi antar sesama, mempermudah pemberian berbagai informasi, meningkatkan kepercayaan diri, dan meningkatkan kewibawaan diri.

d. Kemampuan Berbicara

Kemampuan dapat dipahami sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi pancaran yang dahsyat. Dalam konteks belajar kemampuan dapat dimaknai sebagai interaksi yang terjadi dalam proses belajar niscaya mampu mengubah berbagai potensi yang ada di dalam diri manusia menjadi pancaran atau ledakan-ledakan gairah yang dapat ditularkan atau ditunjukkan kepada orang lain.[8]

Kemampuan berkomunikasi bisa juga disebut kemampuan berbahasa karena di dalam kemampuan berkomunikasi kita menggunakan bahasa sebagai media utamanya. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau belajar dipelajari.[9]

Sebagai perluasan dari batasan ini dapat di katakana bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat di dengar atau kelihatan ia memanfaatkan sejumlah otot manusia demi maksud dan tujuan gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologi,

---

[8]Hernowo, *Quantum Writing: Cara Cepat nan Bermanfaat untuk Merangsang Munculnya Potensi Menulis* (Bandung: MLC, 2006), h.10

[9]Henry Guntur Tarigan, *Berbicara sebagai Suatu Ketermapilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2000), h. 3

neorologi, semantic dan linguistik secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusianya. Dari pengertian tersebut di atas terlihat bahwa berbicara bukan hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi. Untuk dapat menjadi pembicara yang baik seseorang pembicara harus memberikan kesan bahwa ia menguasai masalah yang di bicarakan si pembicara juga harus memperlihatkan keberanian dan kegairahan, serta dengan 1 berbicara yang jelas dan tepat.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara

Kemampuan atau kelancaran seseorang dalam berbicara itu berberda-beda dan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu:

1. Pengetahuan

   Semakin luas pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang maka semakin kaya perbendaharaan kata yang dapat memberikan dorongan seseorang berbicara lebih lancar.

2. Pengalaman

   Semakin banyak pengalaman yang dimiliki oleh seseorang akan menyebabkan seseorang itu terbiasa menghadapi segala sesuatunya. Orang yang sering berbicara didepan umum akan berbicara lancar dimanapun, kapanpun, dan dengan siapapun.

3. Intelegensi

Orang yang intelegensinya rendah biasanya kurang lancar dalam berbicara dan perbendaharaan bahasa yang baik.

4. Kepribadian

Sifat dan karakteristik orang akan membedakan dalam hal Ia berbicara. Orang yang mempunyai sifat pendiam, pemalu, tidak percaya diri biasanya kurang lancar dalam hal berbicara.

5. Biologis

Misal seseorang mempunyai kelumpuhan organ bicara, sehingga timbuh kelainan-kelainan, seperti: Sulit mengatakan kata desis (lisping), karena ada kelainan pada rahang, bibir, atau gigi. Berbicara tidak jelas (slurring), yang disebabkan oleh bibir, rahang dan lidah yang tidak aktif. Dan berbicara ragu-ragu, gagap disebabkan tidak biasa berbicara dengan orang banyak.

B. Teknik Permainan Bahasa

1. Pengertian Permainan Bahasa

Permainan bahasa merupakan media baru yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa. Dan hasil dari hasil aplikasi itu sangat berdampak positif dalam pengusaan keterampilan bahasa, karena pada dasarnya pada proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan.[10]

[10] Nasif Musthofa Abdul. *Al Al'ab al Lughowiyah fi Ta'limil Lughoh al Ajnabiyah. Riyadh: Al Mamlakah al Arabiyyah as Saudiyah*. 2003), h. 9

Permainan berasal dari kata *"main"* yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati (dilakukan dengan menggunakan alat-alat kesenangan atau tanpa media). Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia,[11] Permaianan sebagai berikut: a. Mainan (alat untuk main), b. Pertunjukan, tontonan, c. Perhiasan, d. Perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh. Sedangkan Pada hakikatnya permainan bahasa adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan bahasa tertentu gengan cara yang menggembirakan.[12]

Pengertian yang lebih lengkap dalam ranah pembelajaran bahasa sebagaimana diungkapkan bahwa permainan bahasa adalah suatu kegiatan yang terjadi di dalamnya saling membantu atau salang bersaing antara para pebelajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan aturan-aturan tertentu.[13]

2. Tujuan Permainan Bahasa

i. Memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keteramoilan bahasa tertentu.[14]
ii. Nasif Musthofa
   a. Memupuk jiwa permainan yang sehat,atau salaing mengungguli satu sama lain.
   b. Mendorong pebelajar untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan.
   c. Memotifasi diri untuk tampil dengan sebaik-baiknya.

---

[11] Poerwodarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Jakarta : Balai. Pustaka 2006), h. 620

[12] Soerparno, *Dasar-dasar Linguistik*. (Yogyakarta: Mitra Gama Widya 2007), h. 61

[13] Nasif Musthofa *Al Al'ab al Lughowiyah fi Ta'limil Lughoh al Ajnabiyah. Riyadh: Al Mamlakah al Arabiyyah as Saudiyah*, h. 13

[14] Menurut Soeparno h. 61

d. Belajar untuk bekerja sama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.[15]

3. Hal-hal Yang Harus di Perhatikan Dalam Menggunakan Permainan Bahasa

1). Menurut Salim

a. Sifat permainan bahasa adalah sebagai sarana pembantu dalam pengajaran dan bukan "tujuan".
b. Banyak orang berkeyakinan bahwa permainan bahasa hanya cocok untuk usia-usia anak-anak padahal ada beberapa permainan bahasa yang cocok untuk usia-usia muda dan usia tua.
c. Tujuan permainan bahasa tidak terbatas untuk menhilangkan kejenuhan dan kelelahan dalam pengajaran bahasa, akan tetapi untuk menyempurnakan materi bahasa yang diajarkan.
d. Saat memilih dan menentukan permainan bahasa, hendaknya diperhatikan istila-istilah bahasa yang di ajarkan, tata cara oelaksanaan permaina "untuk kelompok- berpasang-pasangan – individu – golongan".[16]

2). Menurut Nasih Musthofa

a. Permaian bahasa merupakan kegiatan yang penuh denagn kerjasama.
b. Permainan bahasa bertujuan untuk memotifasi pebelajar dalam menggunakan bahasa dengan tujuan sebagai alat komunikasi.
c. Permainan bahasa menjadikan lebi jelas pengetahuan dan ide-ide yang adadiantara para pemain.[17]

---

[15] Nasif Musthofa h. 14
[16] Salim Peter Salim. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka 2001), h. 16
[17] Musthofa 2003: 15

4. Cara Memilih Permainan Bahasa Dan Petunjuk Pelaksanaannya

Menurut Salim dalam memilih permainan bahasa dalam proses pembelajaran bahasa arab, maka harus memperhatikan hal-hal berikut :

a.Pengajar harus menentukan batasan yang jelas, sehingga memumgkinkan untuk memilih permainan bahasa yang sesuai.

b. Permainan bahasa harus sesuai dengan tingkatan pengajaran, kemampuan peserta didik, waktu, dan tempat yang tersedia.

c.Rasa aman yang melingkupi siswa jangan sisiwa menimbulkan penyimpangan.

d. Harus memperhatiakan keterampilan bebahasa, unsur-unsur bahasa, dan model-model bahasa agar pelaksanaan latihan bahasa dengan "permainan" menjadi sempurna.

e.Jika permainan membutuhkan persiapan yang khusus, maka lebijh baik persiapan dilakukan sebelum permainan dilaksanakan.

f. Sebelum permainan dimulai harus di yakinkan bahwa sisiwa telah memahami tata cara pelaksanaan permainan.[18]

5. Macam-macam Permainan Bahasa

a. Permainan Bahasa Untuk Keterampilan Menyimak

Menyimak bersifat pasif-reseptif dengan maksud : inisiatif untuk dapat berkomunikasi dengan berbahasa arab bukan berasal dari dirinya, melainkan dari orang lain yang sikap dan tindakannya diharapkan oleh pendengar untuk diperhatikan dengan seksama sehingga dapat dipahami maksudnya dan dapat

[18] Menurut Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h. 16

diikuti struktur kalimatnya. Bahasa lisan yang dapat dipahami dapat berjenis : bunyi bahasa, fonem, suku kata, kata-kata lepas, frasa, kalimat dan wacana yang utuh dan lengkap. Karena tujuan utama dari kecakapan menyimak adalah : untuk dapat memahami bahasa lisan. Media permainan yang dapat dimanfaatkan antara lain :

1. Bisik Berantai

Permainan bahasa ini terdiri atas dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 sampai 7 siswa, guru mmembisisk kosakata atau kalimat yang diperlihatkan kepada siswa yang paling depan pada masing-masing kelompok, untuk selanjutnya di bisikkan pada siswa dibelakangnya demikian sampai siswa berakhir, kelompok yang tercepat dan benar dialah yang menang.

b. Perintah bersyarat

Guru memberikak perintah atau pertanyaan kepada pebelajar yang ditunjuk kedepan kelas, akan tetapi perintah atau pertanyaan baru boleh dilaksanakan jika di awali dengan kata “Qola Saimun” atau di awali dengan kata kunci (*password)* yang telah disepakati pertama.

c. Siapa yang Berbicara

Guru memperdengarkan sebuah percakapan yang sederhana, kemudian pebelajar diperintah untuk menebak siapa yang berbicara.

d. Bagaimana saya pergi

Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menunjukkan rute perjalanan sebuah kota atu tempat tertentu yang terdapat di peta atau yang tergambar di papan tulis, setelah memperdengarkan penjelasan singkat tentang perjalanana yang ingin ditempuhnya baik dari guru atau temannya, pebelajar diminta untuk melakukan apa yang telah di jelaskan sebelumnya.

6. Permainan Bahasa Untuk Keterampilan Berbicara

Hal yang diprioritaskan dalam kecakapan berbicara adalah berkenaan dengan isi dan makna yang terkandung dalam sebuah pesan secara lisan. Maksud dari kemampuan berbicara adalah : kemampuan berkomunikasi secraa akurat dan efektif dalam penggunaan bahasa secara konteks. Sehingga tujuan utama pembelajaran keterampilan berbicara adalah : mampu menggunakan bahasa secara lisan. Media permainan yang dapat dimanfaatkan antara lain :

a. Di mana saya

Guru memperagakan gerakan suatu kegiatan tertentu kemudian memberikan perintah kepada siswa untuk menebak dimana kegiatan tersebut dilakukan, seperti gerakan orang yang sedang makan, menunggu bis di halte, dan lain-lainnya.

b. Kotak Barang

Guru memasukkan berbagai benda yang sebelumnya dipertunjukkan satu persatu pada siswa ke dalam sebuah kotak, setelah itu bertanya pada mereka

benda apa yang dipegangnya, jika siswa menebak dengan benar maka benda tadi dikeluarkan, demikian sampai habis.

c. Mendeskripsikan Gambar

Guru memperlihatkan beberapa gambar orang –orang yang terkenal (tokoh) kepada siswa kemudian menyuruh satu orang siswa untuk mengomentari satu gambar, demikian sampai akhir. Sebagai fariasi apabila siswa mempunyai gambar sendiri seorang tokoh, maka sebaiknya dipersilahkan untuk memaparkan dan teman-teman yang lain mendengarkan.

d. Apa yang saya kerjakan

Guru memperagakan perbuatan tertentu atau menyuruh salah satu siswa untuk melakukan perbuatan tersebut, kemudian menyuruh siswa lain untuk menebak apa yang sedang dilakukannya. Apabila semua siswa telah bisa menebak, maka bisa dilakukan fariasi untuk kegiatan yang lebih banyak, sehingga siswa akan lebih berlatih untuk mengungkapakn lebih panjang lagi ungkapan yang pertama, begitu seterusnya.

e. Pantomin

Seperti halnya permainan “madza a’mal”, hanya saja soalnya lebih panjang atau perbuatan yang diperagakan guru atau siswa lebih komplek sehingga siswa menceritakannya ke dalam beberapa kalimat paragraf. Di samping itu kata-kata kunci dari permaina ini lebih bebas dibanding dengan permainan madza a’mal.

f. Mengapa saya melakukan pekerjaan ini

Langkah yang harus disiapkan oleh guru adalah ; menyiapkan beberapa kartu yang masing kartu di dalamnya terdapat pertanyaan “limdza”, kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk memegang salah satu kartu dan membacanya. Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan benar maka ia diberi kesempatan untuk membacakan pertanyaan pada kartu berikutnya.

g. Apakah kamu tahu sebabnya

Permainan ini dimulai dengan memilih salah satu siswa, diminta untuk maju ke depan kelas dan menuju pintu serta pergi ke suatu tempat namun sebelum ia pergi ia menengok teman-temannya sambil mengucap salam dan guru menunjukkan kartu kepada siswa (yang di tunjuk), yang isinya tempat yang harus di tuju. Kemudian siswa lain mulai menebak-nebak.

h. Sepuluh langkah pertanyaan untuk satu jawaban

Dalam permainan ini siswa akan menebak satu pekerjaan (profesi) yang dipilih oleh siswa. Untuk menuju jawaban yang dipilih oleh siswa, siswa lain harus mengajukan sepuluh pertanyaan yang dimulai dengan kata “هَلْ”dan jawaban yang diberikan harus “نَعَمْ” atau “لَا”.

1. Pengertian Teknik

Istilah teknik dalam pembelajaran didefinisikan dengan cara-cara dan alat yang digunakan oleh guru dalam rangka mencapai suatu tujuan, langsung dalam pelaksanaan pelajaran pada waktu itu. Menurut Radhi al-Hafidh, teknik

dalam pembelajaran, bersifat implementasional saat proses belajar berlangsung untuk mencapai sasarannya.

Teknik dalam pembelajaran, merupakan penjelasan dan penjabaran suatu metode pembelajaran, maka sudah barang tentu bahwa kutipan definisi teknik tersebut di atas perlu dilengkapi dengan pijakan pada metode tertentu. Teknik dalam pembelajaran bersifat taktis, dan centderung bernuansa siasat.

Dengan demikian maka penulis dapat memahami bahwa teknik dalam pembelajaran dapat didefinisikan sebagai daya upaya, atau usaha-usaha yang ditempuh oleh seseorang guru dalam rangka untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dengan cara yang paling praktis, namun tetap harus selalu merujuk dan berpijak pada metode tertentu.

2. Teknik Permainan Kartu Gambar

Flash Card atau Education Card adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada flashcard dikelompok-kelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu. Tujuan dari metode itu adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan

kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini.

3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
b. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
c. Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
d. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan teori tersebut, secara umum tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Akan tetapi tujuan yang lainnya juga sangat penting, baik itu yang berhubungan dengan identitas bangsa kita maupun dengan tujuan bahasa yang berkaitan dengan sastra dan budaya.

4. Nilai Penting Bahasa Indonesia bagi siswa SD/MI

Pada hakekatnya pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Bahasa Indonesia lisan dan tulis peserta didik, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia dan karya intelektual bangsa sendiri. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD memiliki nilai penting, karena pada jenjang pendidikan inilah pertama kalinya pengajaran bahasa Indonesia dilaksanakan secara berencana dan terarah.

Hal tersebut di atas dapat terlaksana apabila guru bahasa Indonesia di SD dapat mengajarkan bahasa Indonesia secara efisien, efektif dan terarah. Kualitas pengembangan pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Metodologi pembelajaran bahasa berdasarkan pendekatan komunikatif menurut Tarigan mengungkapkan bahwa metode pembelajaran permainan, simulasi bermain peran dan komunikasi pasangan dapat diterapkan.

Selama ini pembelajaran bahasa lebih dipengaruhi oleh apa dan bagaimana guru mengajar . Dan hasilnya menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai pembelajaran yang membosankan dan kurang diminati siswa . Guru mengalami kesulitan dalam pengembangan pembelajaran di kelas. Karena itu perlu diupayakan pembaharuan dan pengembangan pembelajaran secara terus menerus dan berkesinambungan.

Pendekatan pembelajaran bahasa dititikberatkan pada penggunaan bahasa (keterampilan berbahasa). Jean Piaget (Psikologis Swiss)

menyatakan bahwa belajar terjadi pada saat pola/struktur pikir siswa berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa aktif. Titik berat penilaian pada pendekatan proses (penilaian proses). Pendekatan integratif, komunikatif dan proses dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa di SD. Dengan memadukan keempat aspek keterampilan berbahasa yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

5. Pengertian Permainan Bahasa

Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Apabila ketermpilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikaan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajarn yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.[19]

Pengertian permainan bahasa Menurut Soeparno bahwa "apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, maka permainan tersebut dinamakan permainan bahasa."[20] Berdasarkan dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa merupakan suatu aktivitas yang memperoleh hasil keterampilan

[19]Konsorsium Dosen, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Lapis PGMI, 2009), h. 7.
[20]Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, (Yogyakarta: Intan Pariwara, 2007) h. 61

berbahasa dengan cara menggembirakan dan membelajarkan. Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melati keterampilan berbahasa.

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. Bila ada permainan mengembirakan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa, tidak dapat disebut permainan bahasa.

Demikian juga sebaliknya, bila permainan itu tidak menggembirakan, meskipun melatih keterampilan berbahasa tertentu, tidak dapat dikatakan permaian bahasa. Untuk dapat disebut permainan bahasa, harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembirakan dan melatihkan ketera Permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa. Kalaupun dipaksakan, bukan alat evaluasi yang baik, sebab permainan bahasa tersebut mengandung unsur spekulasi yang cukup besar. Hal tersebut dapat dimengerti, sebab sekelompok anak, atau seseorang anak yang menang dalam permainan belum tentu secara utuh mencerminkan siswa pandai. Demikian juga siswa yang kalah dalam permainan, belum tentu mencerminkan siswa yang kurang pandai. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu permainan. Untuk dapat disebut permainan bahasa, harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembirakan dan melatihkan keterampilan berbahasa.[21]

[21] Subhana, Sunarti, *strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia* (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2000), h. 206-207.

6. Langkah-langkah Penerapan Permainan dalam PBI

Secara sederhana dapat digambarkan bahwa pembelajaran bahasa indonesia meliputi empat keterampilan yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari empat keterampilan berbahasa itu, bisa dipadukan beraneka ragam permainan.

Langkah-langkah yang harus dipersiapkan adalah:

1) Memahami Kompetensi dasar dan menjabarkan dalam indikator,
2) Menghubungkan topik pembelajaran yang akan disampaikan dengan model permainan yang cocok dengan empat materi keterampilan tersebut,
3) Memilih teknik permainan yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan,
4) Menyiapkan rancangan tertulis dengan memperhatikan pemilihan bahan ajar, rincian kegiatan, alokasi waktu dan media yang akan digunakan,
5) Melaksanakan pembelajaran dengan teknik bermain secara efektif dan efisien.[22]

C. Kajian Hasil Penelitian

Berikut ini adalah hasil temuan penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

Fahru Roji Baidawi (2011) melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia melalui Teknik Bercerita (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VIII SMPN 13 Tangerang)". Hasil dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berbicara bahasa Indonesia melalui teknik bercerita, hal ini terlihat pada hasil rata-rata anak pada

[22] Konsorsium Dosen, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Lapis PGMI, 2009), h. 20-21.

kondisi awal 40,5, pada siklus I nilai rata-rata 63,3, dan siklus II rata-rata 73,5.[23] Persamaan penelitian yang dilakukan Fahru Roji Baidawi (2011) dengan penelitian ini yaitu ingin mengetahaui keterampilan berbicara. Perbedaan penelitian Fahru Roji Baidawi dengan penelitian ini yaitu dalam penelitian ini dengan menggunakan metode kartu kata sedangkan dalam penelitian Fahru Roji Baidawi dengan teknik bercerita.

Imam Zubaidy Anshory (2010) meneliti "Penggunaan Pendekatan Pragmatik dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI di MI AL IKHSAN Jeru Turen Malang." Hasil belajar siswa berupa pemahaman konsep tentang situasi dan konteks saat berbicara secara klasikal mengalami peningkatan, yaitu dari 57,1% pada pra tindakan menjadi 65,9% pada siklus I, dan 82,0% pada siklus II. Secara keseluruhan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan mencapai target yang telah ditetapkan setelah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Pragmatik. Persamaan penelitian Imam Zubaidy Anshory (2010) dengan penelitian ini adalah sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara.[24] Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Imam Zubaidy Anshory adalah penelitian ini lebih menitikberatkan pada metode pembelajaran permain bahasa dengan kartu kata sedangkan dalam penelitian Imam Zubaidy Anshory menitikberatkan pada pendekatan pragmatik.

---

[23]Fahru Roji Baidawi, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia melalui Teknik Bercerita (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VIII SMPN 13 Tangerang," (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan , Univeristas Islam Negeri Jakarta, 2011), h. ii

[24] Imam Zubaidy Anshory, "Penggunaan Pendekatan Pragmatik dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI di MI AL IKHSAN Jeru Turen Malang, " (Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2010) , h. v

Eka Ratnawati (2010) meneliti ”Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 2 Bendosari Kecamatan Sawit Kabupaten Boyolali”. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas I SD Negeri 2 Bendosari setelah dilaksanakanya pembelajaran dengan menggunakan dongeng. Dilihat dari tes kemampuan berbicara pada siklus I diketahui 18 dari 30 siswa telah mencapai KKM (60), dan meningkat pada siklus II dimana 29 dari 30 siswa telah berhasil mencapai KKM (60).[25] Persamaan penelitian Eka Ratnawati (2010) dengan penelitian ini adalah sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Perbedaan penelitian Eka Ratnawati dengan penelitian ini adalah penelitian Eka Ratnawati menitikberatkan pada pembelajaran dengan menggunakan dongeng sedangkan dalam penelitian ini dengan pembelajaran dengan metode permain bahasa dengan kartu kata.

D. Kerangka Berpikir

Belajar konstruktivisme mengisyaratkan bahwa guru tidak memompakan pengetahuan kedalam kepala pelajar, melainkan pengetahuan diperoleh melalui suatu dialog yang ditandai oleh suasana belajar yang bercirikan pengalaman dua sisi. Menurut Semiawan, bahwa “penekanan bukan pada kuantitas materi, melainkan pada upaya agar siswa mampu mengunakan otaknya secara efektif dan efisien ehinga tidak ditandai oleh segi kognitif belaka, melainkan oleh keterlibatan emosi dan kemampuan kreatif“ dengan demikian proses belajar membaca perlu

[25]Eka Ratnawati, ”Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 2 Bendosari Kecamatan Sawit Kabupaten Boyolali,” (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010), h.iii

disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan siswa. Dalam hal ini guru tidak hanya sekedar melaksanakan apa yang ada dalam kurikulum, melainkan harus dapat mengintegrasi dan mengembangkan kurikulum menjadi bentuk pembelajaran yang menarik. [26]

Menurut Rubin dalam Rofi'uddin, "pembelajaran dapat menarik apabila guru memiliki kreatifitas dengan memasukkan aktivitas permainan ke dalam aktivitas belajar siswa."[27]

Metode dapat berarti cara yang diangap efisien yang digunakan guru untuk menyampaikan mata pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Menurut Nana Sujana menyatakan metode pembelajaran bahasa dengan permainan yaitu suatu pembelajaran yang dilakukan dengan mengaktifkan siswa mengunakan alat peraga atau sesuai dengan kreatifitas guru sehinga menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.[28]

Aspek-aspek yang berhubungan dengan metode permainan diantaranya yaitu: pengamatan, menafsir, menerapkan dan mengkomunikasikan pembelajaran dengan permainan. Menurut Nana sudjana karektis metode permainan sebagai berikut:

1. Lebih banyak mengaktifkan siswa

[26] Semiawan (2002), h. 5
[27] Rofi'uddin, (2003), h. 52
[28] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 24

2. Banyak menggunakan media/alat peraga, baik media asli maupun media yang lain
3. Memerlukan kreatifitas guru
4. Membutuhkan waktu yang lama
5. Dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran
6. Dapat menciptakan pemahaman siswa dan daya ingat siswa tidak akan mudah hilang.[29]

Penggunaan bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran akan member iklim yang menyenangkan dalam proses belajar, sehinga siswa akan belajar seolah-olah proses belajar siswa dilakukan tampa adanya keterpaksaan, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan. Selain itu, dengan bermain siswa siswa dapat berbuat agak santai, tersebut,sel-sel otak siswa dapat menyerap informasi, dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran. Materi pelajaran dapat disimpan terus dalam ingatan jangka panjang.

Permainan dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan masa kanak-kanak awal. Untuk itu, perlu diperhatikan struktur dan isi kurikulum sehinga guru dapat membangun kerangka pedagogis bagi permainan. Struktur kuriklum terdiri atas: pertama, Perencanaan yang mencakup penetapan sasaran dan tujuan, kedua,Pengorganisasian, dengan mempertimbangkan ruang, sumber, waktu, dan peran orang dewasa, ketiga, Pelaksanaan, yang mencakup aktifitas dan perancanaan, pembelajaran yang

[29]Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 28

diinginkan, dan terakhirAssesmen dan evaluasi yang meliputi alur umpan balik pada perencanaan.[30]

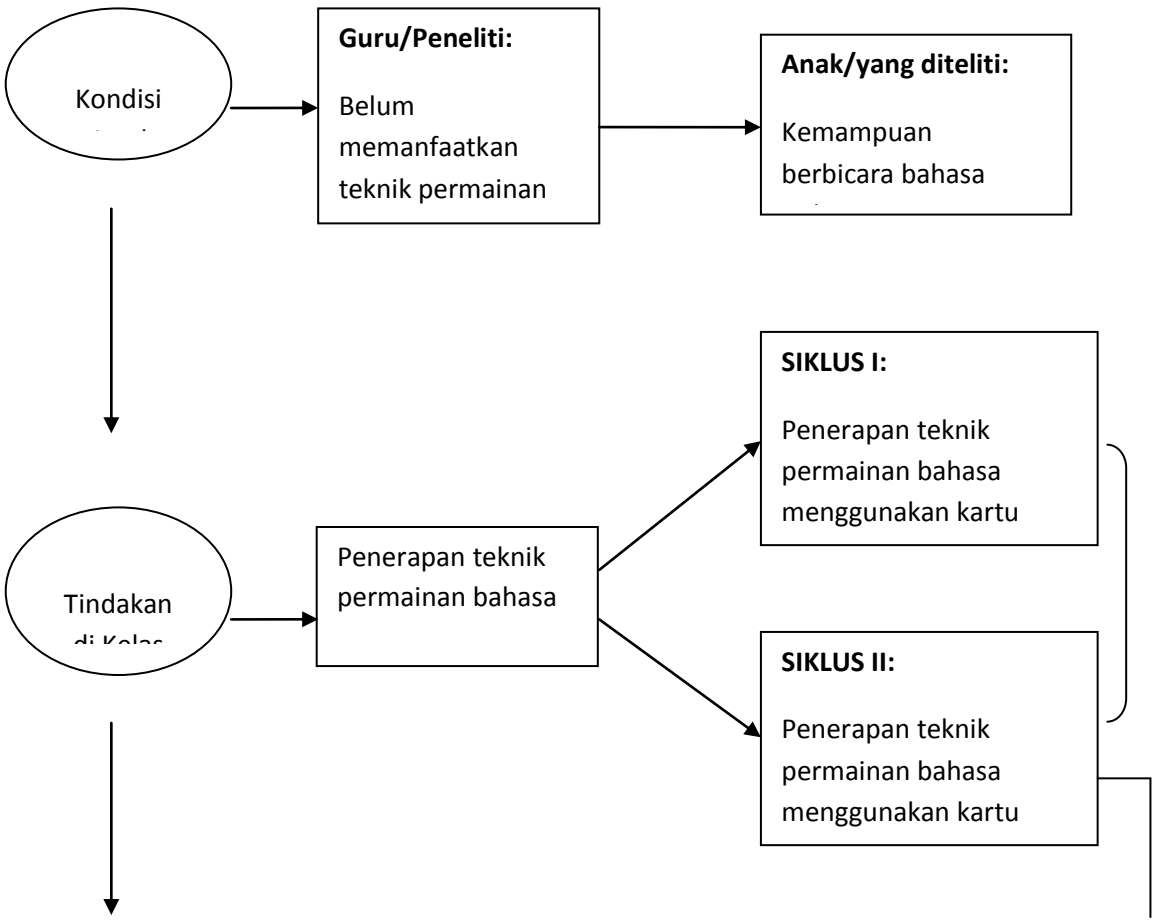
Menurut Rose and Roe, “dalam pembelajaran bahasa, guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan mengunakan kartu berseri (flas card), “kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar, kartu huruf, kartu kata, dan kartu kalimat, dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat mengunakan strategi bermain.[31] Bermain dengan memanfaatkan kartu- kartu huruf. Kartu-kartu huruf tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Siswa diajak bermain dengan ucapanmenyusun kata dalam menyelesaikan sebuah kalimat yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun kata ini adalah ketrampilan mengeja suatu kata. Dalam pembelajaran membaca teknis menurut Mackey dalam Rofi’udin, bahwa:

Guru dapat mengunakan strategi permainan membaca misalnya cocokkan kartu, ucapkan kata itu, temukan kata itu,kontes ucapan, temukan kalimat itu, baca dan berbuat dan berbuat dan sebagainya. Kartu-kartu kata maupun kalimat digunakan sebagai media dalam permainan kontes ucapan, para siswa diajak bermain dengan mengucapkan atau melafalkan kata-kata yang tertulis pada kartu kata. Pelafalan kata-kata tersebut dapat diperluas dalam bentuk perlafalan kalimat bahasa. Yang dipentingkan dalam latihan ini adalah melatih siswa mengucapkan

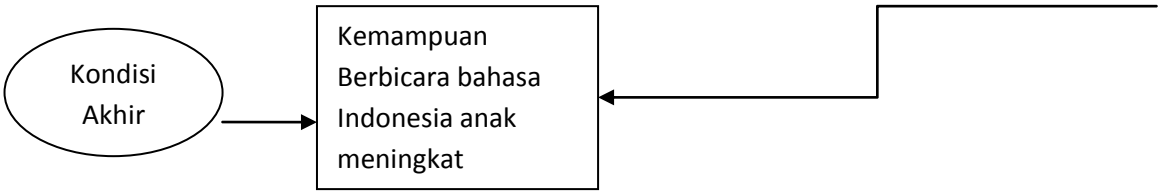
[30] Wood, (2006), h. 87
[31] Rose and Roe, *Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Permainan* , h. 31

bunyi-bunyi bahasa (vocal, konsonan, diaolog, dan cluster) sesuai dengan daerah artikulasinya.[32]

Berdasarkan hal tersbut di atas, penerapan metode bercerita dengan media gambar seri untuk menarik minat anak dalam belajar dan diharapkannya terjadi interaksi dialog maupun monolog sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pengembangan bahasanya terutama kemampuan berbicara dan menulis. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dijelaskan dengan bagan sebagai berikut (Gambar 1):



[32] Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi. *Pendidikan Bahasa dan. Sastra Indonesia di Kelas Tingg*i. Jakarta: Depdikbud (2003), h. 44



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

E. Hipotesis Tindakan

Menurut Nasir, "Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris."[33] Sedangkan menurut Nasution adalah "peryataan tentative yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya."[34]

Berdasarkan masalah yang diuraikan dalam latar belakang masalah dan rencana pemecahan masalah, maka hipotesis tindakan secara umum dirumuskan sebagai berikut:

1. Penerapan teknik permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 88 kota Bengkulu.
2. Penerapan teknik permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 88 kota Bengkulu.

[33]Nasir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2005), h. 151
[34] Nasution *Metode Penelitian Naturalistik K ual itatif.* (Bandung: Tarsito,2004), h. 38

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kolaboratif yang termasuk dalam penelitian tindakan kelas (*classroom Action Research).* Penelitian tindakan kelas merupakan studi sistematis terhadap praktek pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan melakukan tindakan tersebut. Menurut Arikunto penelitian tindakan kelas (classroom action research) yaitu penelitian yang melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki sistem pembelajaran secara professional.[35]

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses yang meliputi kegiatan perencanaan, tindakan atau pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Keempat aspek ini merupakan rangkaian langkah-langkah yang berbentuk spiral. Penelitian ini akan dilaksanakan dua siklus.

B. Setting (Tempat dan Waktu Penelitian)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu pada semester genap tahun pelajaran 2017-2018.

[35]Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 89

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu sebanyak 29 siswa, peneliti 1 orang dan guru 1 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini yaitu kemampuan berbicara siswa kelas IV.

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai observer, pengumpul data dan penganalisis data dan seligus sebagai pelapor hasil penelitian. Guru melakukan tindakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan metode lebih baik dari sebelumnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dan kedua, ternyata siswa telah mampu memperlihatkan peningkatan menguasai kemampuan berbicara yang baik, maka penelitian tindakan kelas ini diakhiri. Selanjutnya untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian tindakan ini, penulis juga melakukan observasi dan tes dengan partisipan, sebagai berikut.

1. Teknik Observasi

   Teknik observasi dilakukan selama pelaksanaan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh penulis, guru dan partisipan lainnya dalam rangka untuk memperoleh data berupa tanggapan mengenai pelaksanaan tindakan dan peningkatan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa.

   Lembar observasi pelaksananaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui perilaku guru/aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran langsung, yang dilakukan guru pada

saat mengajar, selanjutnya hasil observasi digunakan untuk memperbaiki kekurangan proses belajar mengajar pada siklus selanjutnya

Adapun kisi-kisi lembar obeservasi pelaksanan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1.
Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

NO	Aspek yang diamati	Kategori penilaian		
		K	C	B
1	Melakukan Persiapan-Persiapan alat, media pembelajaran dan sumber belajar.			
2	Menyiapkan perangkat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).			
3	Memberikan motivasi dan memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran.			
4	Menyampaikan kepada siswa bahwa hari ini belajar dengan menggunakan teknik permainan bahasa (kartu kata bergambar).			
5	Menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan jelas.			
6	Menyuruh siswa bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan.			
7	Menjelaskan teknik permainan bahasa (kartu kata bergambar).			
8	Membagi siswa menjadi 4 kelompok dan membagikan LKS beserta kartu kata bergambar sesuai dengan materi.			
9	Menyuruh masing-masing kelompok mendiskusikan LKS dan kartu kata.			
10	Mengamati siswa selama kegiatan			

	pembelajaran berlangsung.			
11	Menyuruh perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusinya.			
12	Menyuruh siswa yang lain untuk bertanya dan memberi saran.			
13	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya setelah pembelajaran berlangsung.			
14	Memberikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.			
15	Mengadakan evaluasi lisan.			
	Jumlah Skor			
	Total Skor			

Tabel 2

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

NO	Aspek yang diamati	Kategori penilaian		
		K	C	B
1	Siswa siap melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik permainan bahasa (kartu kata bergambar).			
2	Siswa meperhatikan materi yang disampaikan guru.			
3	Siswa bertanya tetang matri yang telah disampaikan.			
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang teknik permainan bahasa (kartu kata bergambar).			
5	Siswa duduk berkelompok akan berdiskusi			

	dengan teknik permainan bahasa (kartu kata bergambar).			
6	Masing–masing kelompok akan berdiskusi dengan teknik pemainan bahasa (kartu kata bergambar) siswa bertanya, dan memberi saran.			
7	Siswa yang menjadi ketua kelompok akan hasil diskusi kedepan kelas.			
8	Kaaktifan siswa dalam melakukan teknik permainan bahasa (kartu kata berambar).			
9	Ketepatan dalam memilih, menempelkan (kartu kata bergambar).			
10	Kemampuan dalam diskusi kartu kata bergabar.			
11	Keberanian siswa dalam memberi saran .			
12	Keberanian siswa dalam bertanya.			
13	Memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan teknik permainan bahasa (kartu kata bergambar).			
14	Sikap siswa selama mengikuti pembelajaran.			
15	Siswa melakukan tes secara lisan.			
	Jumlah Skor			
	Total Skor			

2. Teknik Tes Berbicara

Tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara adalah tes performen yaitu menugasi siswa untuk praktik berbicara. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa kelas IV, dalam penguasaan keterampilan berbahasa. Nilai akhir adalah jumlah keselutuhan skor dari masing-

masing aspek yang dinilai. Untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Indonesia dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui teknik permainan bahasa, dengan bentuk tes yang digunakan adalah tes lisan.

Adapun kisi-kisi tes yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3.

Kisi-Kisi Tes Kemampuan Berbicara

No	Indikator	Deskriptor	Skor
1	Ketepatan	Tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara	20
		Kurang tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara	15
		Tidak tepat dalam penggunaan bahasa serta pemilihan kata dalam berbicara	10
2	Kelancaran	Lancar dan relevan dalam berbicara	20
		Kurang lancar dalam berbicara	15
		Tidak lancar dan putus-putus dalam berbicara	10
3	Intonasi	Jelas dalam pemenggalan kata / jeda	20
		Kurang jelas dalam pemenggalan kata / jeda	15
		Tidak jelas dalam pemenggalan kata / jeda	10
4	Ekspresi	Menjiwai dalam permainan bahasa	20
		Kurang menjiwai dalam permainan bahasa	15
		Tidak menjiwai dalam permainan bahasa	10

5	Tema	Percakapan sesuai tema	20
		Percapakan kurang sesuai dengan tema	15
		Percakapan tidak sesuai dengan tema	10

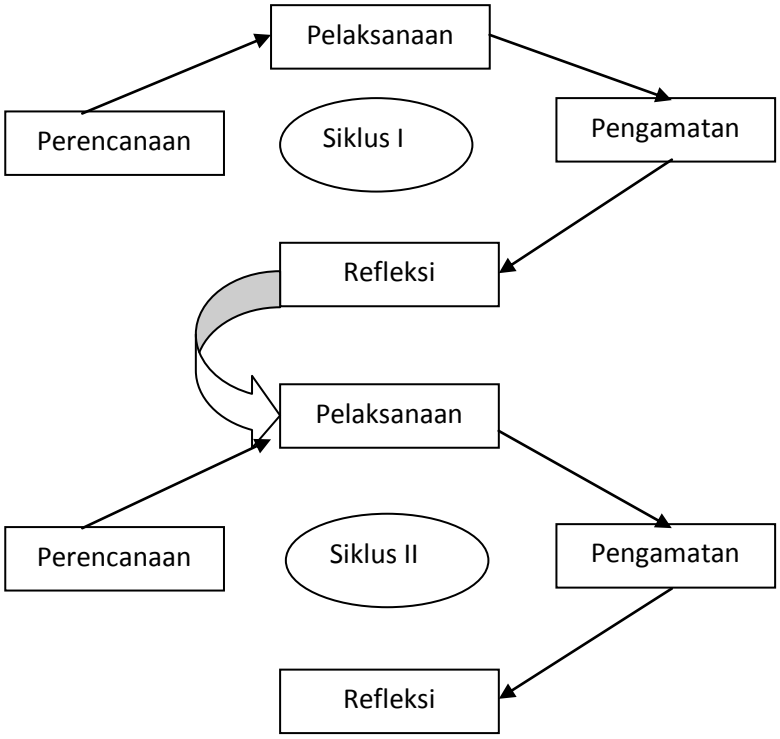
3. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk merekam kegiatan siswa dan guru dalam proses pembelajaran berupa foto dan video. Dengan video dapat menunjang pengumpulan data dan membantu memperbaiki proses pembelajaran dengan melihat rekaman video dan dapat menentukan siklus berikutnya dalam mencapai perbaikan hasil belajar.

E. Prosedur Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di dalam ruang kelas. Dalam penelitian ini menggunakan siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap penting yaitu: diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan). Keempat tahap dalam penelitian tindakan kelas adalah unsur membentuk siklus yaitu satu putaran kegiatan berurutan yang kembali kelangkah semula, sebagaimana gambar berikut:

Tahap-tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas



Gambar 1. Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan McTaggart.[36]

Untuk memperoleh data dan fakta dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan langkah-langkah pokok:

1. Mendefinisikan atau menetapkan tujuan
2. Melakukan penelaahan kepustakaan
3. Merumuskan hipotesis atau strategi pendekatan
4. Latar penelitian
5. Menentukan kriteria evaluasi, teknik pengukuran dan sarana lainnya untuk mendapatkan umpan batik yang berguna
6. Analisis data yang terkumpul dan mengevaluasi hasilnya

[36]Dalam Rosma Hartiny Sams, Model Penelitian Tindakan Kelas, (Yogyakarta: Teras, 2010), h. 72

7. Melaporkan

Dari pelaksanaan tindakan kelas ini penulis berupaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa Kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu melalui permainan bahasa.

Prosedur Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Observasi dilakukan untuk mengetahui tindakan yang tepat dalam melakukan teknik kegiatan. Dari hasil evaluasi dan observasi awal diterapkan tindakan untuk membantu siswa dalam menguasai kemampuan berbicara dengan menggunakan permainan bahasa.

Penelitian tindakan ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti yang telah didesain dalam faktor yang diselidiki.

Untuk dapat mengetahui kemampuan berbicara siswa serta persentase keberhasilan maka diberikan tes isyarat penanda gambar yang berfungsi sebagai evaluasi awal. Sedangkan observasi awal dilakukan untuk tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam setiap siklusnya.

Secara rinci tindakan yang dilaksanakan dapat dijabarkan 4 tahapan dulu 4 tahapan.

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah, sebagai berikut:

1) Mempersiapkan instrumen pembelajaran (RPP) untuk setiap siklusnya.
2) Membuat lembar observasi yang berfungsi untuk melihat kondisi belajar mengajar di kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung.

3) Menyusun perencanaan instrumen pengelolaan data hasil tes kemampuan siswa dalam setiap siklusnya.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan terdiri dari 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari dua kali kegiatan. Setelah selesai setiap siklusnya diadakan tes dan hasil tes tersebut dianalisis untuk dijadikan dasar menentukan apakah dalam pelaksanaan setiap siklusnya ada peningkatan kemampuan siswa berbicara dibandingkan dengan tes sebelum tindakan. Secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

c. Tahap Observasi dan Evaluasi

Dalam penilaian pelaksanaan observasi akan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan oleh observer. Dalam hal ini adalah pelaku tindakan sendiri dan peneliti. Observasi dilakukan dalam upaya pengumpulan data-data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif akan dikumpulkan melalui observasi, sedangkan data kuantitatif melalui pelaksanaan evaluasi, alat bantu observasi yang akan digunakan adalah lembar observasi, instrumen, soal-soal essay dan skala sikap, evaluasi akan dilakukan dalam proses pembelajaran pada setiap siklus.

d. Tahap Refleksi

Data yang diperoleh dari lembar observasi, instrumen dan soal-soal (tes) dianalisis secara deskriptif, yaitu suatu analisis daya yang menggambarkan penemuan-penemuan dalam proses pembelajaran dengan pernyataan logis.

Sejalan dengan Muslich, PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.

Jadi penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kerja yang bersifat reflektif yang dilakukan pelaku sebagai upaya perbaikan, peningkatan dalam praktik pembelajaraan sehingga mampu memperbaiki kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diinginkan/dibutuhkan oleh peneliti.[37]

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen berbentuk:

1. Tes

Tes yang digunakan berupa tes lisan atau tes ferformence untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa.[38] Untuk mempermudah data, tes dilakukan dalam setiap siklus yang dilaksanakan, bentuk tes yang dilakukan berupa perintah untuk melakukan suatu permainan bahasa.

Bentuk tes dan kriteria penilian yang digunakan dalam setiap siklus adalah sama, yaitu berbentuk tes performence dengan tekbik permainan bahasa. Test diberikan pada siswa kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu.

2. Observasi

[37] Andrini , 2012: 5-6
[38] Sudjiono Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2008), h. 158

Observasi atau pengamatan digunakan untuk mengamati aspek perilaku siswa dan guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi digunakan pada kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu dengan cara memberikan tanda *chek list* pada lembar observasi/pengamatan sebagai instrumen datanya.

G. Teknik Analisis Data

1. Penilaian Test

Rata-rata nilai siswa diperoleh dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa dikelas tersebut hingga diperoleh nilai rata-rata, dengan rumus:[39]

$$x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Rata-rata siswa

∑X = Jumlah nilai siswa

N = Jumlah siswa

2. Penilian Ketuntasan Belajar

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:[40]

$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{siswa}} x100\%$$

[39] Igak Wardhani dan Kuswaya Wihardit, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013), h. 5.19

[40] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2010), h. 109

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam hasil belajar. Analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, baik sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan metode belajar yang tepat.

Tabel 4.

Keriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

No	Interval Nilai	Kategori
1	90-100	Amat Baik
2	80-89	Baik
3	70-79	Cukup
4	60-69	Kurang

Untuk hasil observasi atau hasil dari lembar pengamatan dianalisis dengan menggunakan rumus:[41]

1) Rata-rata Skor= $\frac{jumlah\ skor}{jumlah\ observasi}$

2) Presentasi skor: P=$\frac{x}{x1}\ x\ 100\%$

Keterangan:

P : Persentasi

X : jumlah skor jawaban

X1 : jumlah skor maksimal

[41] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar*, h. 133

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SD Negeri 88 Kota Bengkulu

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 88 Kota Bengkulu terletak di Jl. UNIB Permai IV D kelurahan Bentiring Permai kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. SD Negeri 88 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 1996 dengan No. SK/Izin/Akte Pendirian: No.07/HP.3/P3HT/28/1996, memiliki luas tanah sekolah: 8.500 m^2 dengan luas bangunan sekolah: 531 m^2, dalam pengelolaannya saat ini terakreditasi B.

Sejak berdiri tahun 1996, SD Negeri 88 Kota Bengkulu sudah beberapa kali mengalami pergantian kepala sekolah, saat ini SD Negeri 88 Kota Bengkulu dipimpin oleh bapak Junaidi, S.Pd. Dari tahun ke tahun sekolah ini telah mengalami perkembangan, ini terlihat dari sarana dan prasarana yang dimiliki saat ini, sampai saat ini SD Negeri 88 Kota Bengkulu tetap eksis dengan visi dan misinya dalam ikut membangun calon generasi penerus bangsa.

Adapun visi dan misi SD Negeri 88 Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

Visi:Terwujudnya pendidikan berkualitas, mandiri, beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa.

Adapun misi: 1) Meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa dalam kehidupan sehari-hari. 2) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan untuk mengembangkan potensi keilmuan peserta didik. 3) Meningkatkan disiplin dan kesadaran setiap warga sekolah untuk memelihara lingkungan sekolah. Dan 4) Menerapkan manajemen berbasis sekolah yang partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah, orang tua, komite sekolah dan stake holders dalam pelaksanaan pengelolaan pendidikan.

2. Keadaan Guru dan Karyawan

Keadaan guru dan pegawai di SD Negeri 88 Kota Bengkulu berjumlah 11 guru dan 4 pegawai administrasi. Adapun data guru dan karyawan SD Negeri 88 Kota Bengkulu sebagaimana berikut:

Tabel 5.
Kepala Sekolah, Guru, dan Tenaga Administrasi

No	Jabatan	Status Kepegawaian				Jumlah
		Tetap		Tidak Tetap		
		L	P	L	P	
1	Kepala Sekolah/ Guru	1	-	-	-	1
2	Guru	1	8	-	1	10
3	Tenaga Administrasi	-	2	1	1	4
Jumlah		2	10	1	2	15

3. Keadaan Siswa

Secara keseluruhan jumlah siswa di SD Negeri 88 Kota Bengkulu sebanyak 222 orang dengan rincian siswa putra 109 siswa putri 113. Adapun jumlah rincian perkelas menurut jenis kelaminnya adalah sebagai berikut:

Tabel 6.
Keadaan Siswa di SD Negeri 88 Kota Bengkulu Perkelas
Tahun Ajaran 2017/2018

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	13	18	31
2	II	19	16	25
3	III	28	16	44
4	IV	14	15	29
5	V	24	26	50
6	VI	11	24	35
JUMLAH		109	113	222

4. Keadaaan Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana merupakan hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena adanya sarana dan prasarana menunjang terbentuknya suasana yang langsung memberikan dorongan kepada anak dalam kegiatan belajar mengajar, oleh sebab itu keadaan sarana dan prasarana harus diusahakan lengkap untuk memberikan dan menciptakan situasi belajar yang inspiratif, sehingga dapat memberikan rangsangan pada anak agar bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

B. Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi awal merupakan keadaan sebelum melaksanakan Tindakan Siklus I, terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pre test*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar (KD) Berbicara. Tes awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum menerima perlakuan, hasil tes awal dijadikan tolok ukur dalam pelaksanaan tindakan (pembelajaran) selanjutnya.

Setelah dilakukan tes awal, diperoleh hasil bahwa kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Indonesia kurang. Hal ini terlihat melalui hasil tes *performance* siswa, hampir sebagian besar siswa berada di bawah kemampuan rata-rata dalam berbicara bahasa Indonesia. Di bawah ini penjelasan hasil tes awal yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan batas nilai awal sebagai berikut:

Tabel 7.
Nilai Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia
Pada Pra Siklus

No	Nama	Keterangan		
		Nilai	T	TT
1	Alenta Afriana	75	√	
2	Anita Puspita Sari	60		√
3	Arel Tomi Dwi Putra	60		√
4	Ariel Alviansah	65		√
5	Aulia Rahma Diena	70	√	
6	Bintang Cahaya Pratama	70	√	
7	Detasya Maifani	65		√
8	Epi Suryani	60		√
9	Ervin Tegar Destriansya	60		√
10	Evan Juliansah Putra	60		√
11	Gefin Afrizal	55		√
12	Jupri Efendi	70	√	
13	Kirana Aulia Sari	65		√
14	Leo Cava Afriyonda	65		√
15	Mela Sartika	70	√	
16	Mochammad Dafa Afrilian	60		√
17	Muhammad rifky Bernoza	65		√
18	Nadia Anjani	75	√	
19	Novemberi Azan	60		√
20	Nurizzah Khairunnisah	60		√
21	Perdi Juiansah	65		√
22	Preety Marcely	60		√
23	Rangga Jannatul Akmal	65		√
24	Resi Susanti	60		√
25	Riu Angara	70	√	

26	Sheva Zarza Korniawan	60		√
27	Supriansyah Pradinata	65		√
28	Syely Rahma Dianti	60		√
29	Widad Salsabila Hanifah	75	√	

Berdasarkan tabel di atas ada 8 siswa yang berada dalam rentang tuntas dan ada 21 siswa yang belum tuntas. Kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu berada pada kategori kurang dengan rata-rata nilai 64,48. Nilai rata-rata ini masih berada di bawah KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 88 Kota Bengkulu yaitu 70 seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 8.
Hasil Persentase Tes Kemampuan Berbicara Siswa
Sebelum Perlakuan Tindakan

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
	90-100	-	0%	Amat Baik
	80-89	-	0%	Baik
	70-79	8	27,59%	Cukup
	60-69	21	72,41%	Kurang
Jumlah		29	100%	

Adapun rincian data di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai antara 60-69 ada 21 siswa (72,41%) dan termasuk kategori kurang. Siswa yang memperoleh nilai 70-79 ada 8 siswa (27,59%) termasuk kategori cukup. Adapun kategori baik dengan siswa yang memperoleh nilai antara 80-89 dengan 0 siswa (0%) dan kategori amat baik dengan memperoleh nilai antara 90-100 dengan 0 siswa (0%). Hal ini menunjukan bahwa nilai yang diperoleh masih sangat rendah dan belum memenuhi target yang telah ditentukan sesuai denganpembelajaran tuntas apabila siswa dapat

menguasai dengan kategori cukup (70%).

Deskripsi Hasil Evaluasi pra Siklus

1. Perencanaan

Berdasarkan uraian yang disajikan pada kondisi awal siswa kelas IV SD Negeri 88 kota Bengkulu, penelitian ini bermaksud untuk melakukan upaya peningkatan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa melalui penerapan teknik permainan bahasa, dengan kompetensi sesuai dengan kurikulum yang ada.

2. Pelaksanaan Tindakan

Setelah peneliti mengadakan tindakan dengan evaluasi pada prasiklus, maka dapat disampulkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Indonesia masih lemah yang dimiliki oleh siswa kelas IV SD Negeri 88 kota Bengkulu. Maka dari itu perlu diadakan tindakan sesuai dengan kenyataan yang ada di kelas IV SD Negeri 88 kota Bengkulu dengan menerapkan teknik permainan bahasa menggunakan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampun berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV.

3. Hasil Pengamatan

Dari hasil penilaian pada prasiklus ini ternyata, siswa yang benar-benar belum mempunyai kemampuan berbicara bahasa Indonesia, masih dibawah rata-rata atau masih di bawah target yang diharapkan (nilai KKM adalah 70).

4. Refleksi

Dari data tabel 1 yang disajikan di atas, ternyata siswa yang belum mempunyai kemampuan berbicara bahasa Indonesia masih sangat tinggi. Dengan demikian maka perlu upaya tindakan agar kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV dapat meningkat yaitu dengan tindakan pada siklus I.

C. Deskripsi Hasil Tiap Siklus

SIKLUS I

1. Perencanaan tindakan

Berdasarkan refleksi awal proses pembelajaran bahasa Indonesia kemampuan berbicara yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 88 kota Bengkulu, dicari suatu alternatif pembelajaran yang sesuai dengan kakateristik belajar siswa. Alternatif yang dipilih oleh peneliti adalah dengan menerapkan teknik permainan bahasa dengan media kartu kata bergambar.

Langkah-langkah pada siklus I yang disusun oleh peneliti setelah mengadakan refleksi adalah: a) mengkaji kurikulum; b) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan teknik permainan bahasa dengn media kartu kata bergambar; c) menyusun lembar diskusi siswa (LDS); d) menyusun lembar observasi guru dan siswa beserta indikatornya; (d) menyiapkan kartu kata bergambar dena lokasi; dan (f) menyusun lembar evaluasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 (tanggal, 24 -08-2017) dilaksanakan dengan materi pokok denah lokasi (lokasi sekolah ke fasilitas umum). Langkah-langkah pembelajaran pada siklus I menerapkan strategi pembelajaran *teknik permainan bahasa* dengan media kartu kata bergambar, pada kegiatan awal berlangsung selama ± 10 menit, pertama-tama guru mengkondisikan kelas agar kegiatan belajar mengajar kondusif, kemudian melakukan apersepsi yaitu guru bertanya kepada siswa siapa yang suka dari sekolah ke fasilitas umum apa yang biasanya anak-anak baca, dari tanya jawab tersebut guru mengarahkan kepada topik pembelajaran yang akan dipelajari. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta manfaat yang diperoleh dari pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu siswa dapat menjelaskan lokasi suatu denah, kegiatan selanjutnya guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan yaitu seperti mengamati media gambar, berdiskusi kelompok dan menuliskan ide/gagasan berdasarkan gambar, guru juga memotivasi siswa agar semangat belajar.

Setelah kegiatan awal dilakukan, selanjutnya memasuki kegiatan inti yaitu berlangsung selama ± 50 menit, dalam kegiatan inti ini guru bersama siswa tanya jawab mengenai materi denah lokasi yaitu lokasi suatu denah dan menjelaskan denah secara lisan. Setelah tanya jawab mengenai materi denah lokasi, guru membagikan media gambar denah lokasi dari lokasi sekolah ke fasilitas umum kepada tiap-tiap siswa,

kemudian siswa diminta untuk mengidentifikasi gambar tersebut secara individu untuk memancing ide awal siswa *(think)*, keudian setelah mengidentifikasi gambar tersebut siswa dibimbing oleh guru membentuk kelompok secara heterogen yang terdiri 3-5 orang tiap kelompoknya, setelah siswa duduk berkelompok kemudian guru membagikan LDS kepada tiap-tiap kelompok dan menjelaskan langkah-langkahnya.

Setelah LDS diterima oleh tiap-tiap kelompok, dengan bimbingan guru siswa melakukan diskusi kelompok dengan memperhatikan media gambar denah lokasi yang telah dibagikan oleh guru, siswa saling bertukar pendapat untuk mengetahui hal-hal apa saja yang terdapat pada media gambar tersebut *(talk)*. Setelah siswa berdiskusi kelompok, siswa kembali lagi ketempat duduk masing-masing, kemudian siswa menuliskan ide yang telah mereka peroleh dari diskusi kelompok dengan memperhatikan media gambar denah lokasi dari sekolah ke fasilitas umum tadi secara individu *(write)*, guru membimbing siswa dalam menuliskan ide siswa tersebut.

Setelah selesai menuliskan ide/gagasan, dengan bimbingan guru siswa diminta untuk maju ke depan kelas untuk menceritakan ide/gagasan yang telah mereka tulis, gurupun memotivasi siswa untuk tampil di depan kelas dengan percaya diri. Setelah beberapa siswa menceritakan tentang denah lokasi hasil tulisan mereka, guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika belum jelas terhadap materi

pembelajaran, beberapa siswapun mengangkat tangannya sebelum bertanya.

Kegiatan selanjutnya yaitu penutup yang berlangsung selama ± 10 menit, guru memberikan pemantapan materi kepada siswa dengan memusatkan media gambar denah lokasi dari sekolah ke fasilitas umum, setelah itu dengan bimbingan guru siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari secara tertib. Setelah menyimpulkan pembelajaran, guru membagikan lembar evaluasi kepada siswa dan siswa mengerjakan lembar evaluasi tersebut sesuai dengan waktu yang ditentukan, kemudian siswa bersama guru melakukan refleksi diri dan guru memberikan tindak lanjut kepada siswa agar mempelajari kembali materi denah lokasi setelah di rumah. Akhirnya guru memberikan pesan moral kepada siswa dan menutup pembelajaran dengan baik pada.

Pada siklus I pertemuan 2 (tanggal, 29 Agustus 2017) kegiatan pembelajaran yaitu melanjutkan kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1, tahap-tahap kegiatan pembelajaran yang dilakukan sama seperti siklus I pertemuan 1 dan menggunakan media gambar denah lokasi bidang pariwisata, hanya saja ada beberapa kegiatan yang sedikit berbeda yaitu pada tahap menulis, dengan bimbingan guru siswa siswa menuliskan denah lokasi berdasarkan media gambar tersebut dengan menggunakan unsur- unsur penunjuk arah secara tepat.

Kemudian setelah siswa menuliskan cara membaca penunjuk arah, siswa diminta untuk menceritakan dengan menggunakan bahasa Indonesia

yang tepat di depan kelas, siswa yang lain diminta untuk memperhatikan temannya yang sedang berbicara tersebut. Kemudian guru memberikan tindak lanjut yaitu siswa diminta untuk menuliskan kembali denah lokasi berdasarkan media gambar yang siswa sukai.

3. Observasi

Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi denah lokasi menerapkan strategi pembelajaran *teknik permainan bahasa* dengan media kartu kata bergambar dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap yang telah disusun peneliti dalam skenario pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung diamati oleh Ibu Mahya, S.Pd.SD sebagai wali/guru kelas IV di SD Negeri 88 Kota Bengkulu dan Relan Dita Oktriyani selaku teman sejawat.

Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh guru dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa, hasil observasi tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1) Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Lembar observasi aktivitas guru pada siklus I terdiri dari 15 aspek pengamatan, dengan jumlah kriteria penilaian 3. Berdasarkan hasil obsevasi aktivitas guru yang dilakukan oleh dua orang pengamat diperoleh nilai rata-rata 41, skor ini berada pada kategori baik. Aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran menerapkan strategi pembelajaran *teknik permainan bahasa* dengan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa

Indonesia siswa kelas IV SD N 88 Kota Bengkulu dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9.
Hasil Analisis Data Observasi Guru pada Siklus I

Pengamat	Skor
Pengamat 1	41
Pengamat 2	41
Jumlah	82
Rata-rata skor	41
Kategori Aktivitas guru	Baik

(Sumber data: diolah dari hasil penelitian)

Berdasarkan hasil analisis data observasi aktivitas guru siklus I dari 15 aspek diperoleh 11 aspek kategori baik, 4 aspek kategori cukup. Adapun 11 aspek kegiatan pelaksanaan yang telah berjalan dengan baik dan perlu dipertahankan yaitu sebagai berikut:

a. Guru sudah baik melakukan persiapan-persiapan alat, media pembelajaran dan sumber belajar.
b. Guru sudah baik menyiapkan perangkat rencana pelaksanaan pembelajaran.
c. Guru sudah baik memberi motivasi dan memberi penjelasan tentang tujuan pembelajaran
d. Guru sudah baik menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas
e. Guru sudah baik dalam melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dijelaskan dengan memperhatikan siswa dan menanggapi jawaban siswa.

f. Guru sudah baik mengjelaskan tentang teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar.

g. Guru sudah Guru sudah baik dalam membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen yang terdiri dari 3-5 siswa tiap kelompok.

h. Guru sudah baik menyuruh masing-masing kelompok dalam mendiskusikan LKS dan kartu kata.

i. Guru sudah baik menyuruh perwakilan kelompok dalam menyampaikan hasil diskusi.

j. Guru sudah baik dalam menyuruh siswa lain untuk bertanya dan memberikan saran

k. Guru sudah baik memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya setelah pembelajaran berlangsung.

Adapun 4 aspek yang temasuk dalam kategori cukup yaitu sebagai berikut:

a. Guru cukup jelas menjelaskan kepada siswa bahwa hari ini belajar dengan menggunakan teknik permainan bahasa dengan kartu kata.

b. Guru cukup baik dalam mengamati siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Guru cukup jelas memberik kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.

d. Guru cukup baik dalam mengadakan evaluasi lisan.

2) Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I terdiri dari 15 aspek pengamatan, dengan jumlah kriteria penilaian 3. Berdasarkan hasil obsevasi aktivitas siswa yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata 35, skor ini berada pada kategori cukup. Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran menerapkan strategi pembelajaran *teknik permainan bahasa* dengan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia gambar dapat dilihat pada tabel 10:

Tabel 10.
Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Pengamat	Skor
Pengamat 1	36
Pengamat 2	34
Jumlah	70
Rata-rata	35
Kategori aktivitas siswa	cukup

(Sumber data: diolah dari data hasil penelitian)

Berdasarkan hasil analisis data observasi aktivitas siswa siklus I dari 15 aspek diperole 4 aspek kategori baik, 11 aspek kategori cukup. Adapun 4 aspek yang dinilai oleh observer dalam kategori baik yaitu sebagai berikut:

a. siswa sudah baik dalam melakukan proses belajar mengajar gengan menggunakan teknik permainan bahasa.
b. Siswa sudah baik dalam memperhatiakn materi yang disampaikan guru.

c. Siswa sudah baik dalam duduk berkelompok dalam menduskusikan teknik permainan bahada
d. Siswa sudah termotivasi dengan baik dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun 11 aspek yang dinilai oleh observer dalam kategori cukup yaitu sebagai berikut:

a. Siswa sudah cukup dalam bertanya dalam bertanya pada materi yang disampaikan.
b. Siswa cukup baik dalam memperhatikan penjelasan guru tentang teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar
c. Masing-masing kelompok siswa cukup baik dalam mempersiapkan diskusi dengan teknik permainan bahasa, siswa bertanya dan memerikan saran.
d. Siswa yang menjadi ketua kelompok cukup baik dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas secara lisan.
e. Siswa cukup aktif dalam melakukan teknik permainan bahasa dengan kartu kata.
f. Siswa cukup baik dalam dalam memilih, menempelkan kartu kata.
g. Kemampuan dalam diskusi dengan kartu kata bergambar siswa cukup baik.
h. Siswa memiliki keberanian yang cukup dalam memberikan saran
i. Siswa memiliki keberanian yang cukup dalam bertanya.
j. Siswa memiliki sikap yang cukup baik dalam mengikuti

pembelakaran, dan.

k. Siswa cukup baik dalam melakukan tes berbicara secara lisan.

3) Deskripsi Hasil Tes Kemampuan Berbicara Siklus I

Siswa Kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu berjumlah 29 orang. Tes pada siklus I pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi kemampuan berbicara, berupa tes membaca denah lokasi dari sekolah ke fasilitas umum siswa yang dinilai diakhir pembelajaran. Skor penilaian tersebut dikonversikan ke standar 100, kemudian dihitung nilai rata-ratanya.

Berdasarkan hasil tes, nilai tersebut dianalisis dengan mencari nilai rata-rata kelas dan kriteria ketuntasan belajar klasikal. Hasil tes kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu pada siklus I diperoleh rata-rata 68,79%, siswa yang tuntas 17 orang dengan persentase 58,62% sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 41,38%.

Hasil tes tersebut dianalisis dengan mencari nilai rata-rata kelas dan kriteria ketuntasan belajar klasikal. Hasil analisis nilai tes pada siklus I disajikan pada tabel 11 berikut ini:

Tabel 11.
Nilai Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Pada Siklus I

No	Nama	Keterangan		
		Nilai	T	TT
1	Alenta Afriana	80	√	
2	Anita Puspita Sari	65		√
3	Arel Tomi Dwi Putra	65		√
4	Ariel Alviansah	65		√

5	Aulia Rahma Diena	70	√	
6	Bintang Cahaya Pratama	70	√	
7	Detasya Maifani	70	√	
8	Epi Suryani	65		√
9	Ervin Tegar Destriansya	65		√
10	Evan Juliansah Putra	65		√
11	Gefin Afrizal	70	√	
12	Jupri Efendi	65		√
13	Kirana Aulia Sari	70	√	
14	Leo Cava Afriyonda	65		
15	Mela Sartika	70	√	
16	Mochammad Dafa Afrilian	65		√
17	Muhammad rifky Bernoza	70	√	
18	Nadia Anjani	70	√	
19	Novemberi Azan	70	√	
20	Nurizzah Khairunnisah	70	√	
21	Perdi Juiansah	70	√	
22	Preety Marcely	85	√	
23	Rangga Jannatul Akmal	65		√
24	Resi Susanti	65	√	
25	Riu Angara	70	√	
26	Sheva Zarza Korniawan	65		√
27	Supriansyah Pradinata	65		√
28	Syely Rahma Dianti	65		√
29	Widad Salsabila Hanifah	80	√	
Jumlah seluruh siswa		29		
Jumlah siswa yang mengikuti tes		29		
Jumlah siswa yang tuntas belajar		17 (58,62)		
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar		12 (41,38)		
Nilai Rata-rata		**68,79**		
Jumlah Siswa yang Tuntas		17		
Ketuntasan Belajar Klaksikal		58,62%		

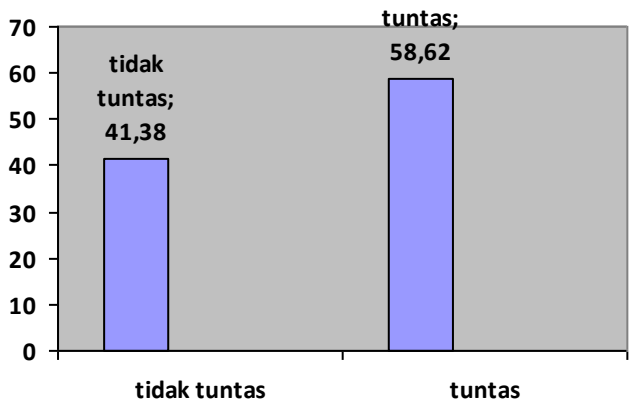
Tabel 12.
Hasil Nilai Persentase Tes Kemampuan Berbicara Siswa Pada Siklus I

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	90-100	-	0%	Amat Baik
2	80-89	3	10,34%	Baik
3	70-79	15	51,72%	Cukup

4	60-69	12	41,38%	Kurang
Jumlah		29	100%	

Adapun rincian data di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai antara 60-69 ada 12 siswa (41,38%) dan termasuk kategori kurang. Siswa yang memperoleh nilai 70-79 ada 15 siswa (51,72%) termasuk kategori cukup. Adapun kategori baik dengan siswa yang memperoleh nilai antara 80-89 dengan 3 siswa (10,34%) dan kategori amat baik dengan memperoleh nilai antara 90-100 dengan 0 siswa (0%), dengan skor rata-rata 68,79. Hal ini menunjukan bahwa nilai belum memenuhi target yang telah ditentukan, target yang ditentukan sesuai dengan pembelajaran tuntas apabila siswa dapat menguasai dengan kategori cukup (70%).

Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal kemampuan berbicara bahasa Indonesia dengan kartu kata bergambar dibawah ini:



Grafik 1. Ketuntasan Belajar Siklus 1

Berdasarkan hasil tes pada siklus I terlihat bahwa proses pembelajaran tuntas hanya 58,62 % dan belum tuntas 41,38%, hal tersebut

belum mencapai standar ketuntasan belajar secara klasikal yaitu minimal 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 70. Belum tuntasnya pembelajaran pada siklus I disebabkan karena proses pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran *teknik permainan bahasa* dengan kartua kata bergambar belum terlaksana secara maksimal.

Hal ini dapat dilihat dari lembar obervasi guru dan lembar observasi siswa, masih ada beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan lagi untuk mencapai hasil yang maksimal dan proses pembelajaran dapat dikatakan tuntas. Maka dari itu diakhir siklus I ini dilakukan refleksi untuk mencari permasalahan dan solusinya sehingga dapat digunakan untuk perbaikan di siklus II.

4) Refleksi Siklus I

a) Deskripsi Aktivitas Guru Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi analisis data observasi guru pada siklus I masih terdapat 4 aspek yang termasuk dalam kategori cukup, maka guru harus melakukan perbaikan-perbaikan pada setiap aspek pengamatan lembar observasi guru yaitu:

1) Gurus seharusnya menjelaskan kepada siswa bahwa hari ini belajar dengan menggunakan teknik permainan bahasa dengan kartu kata secara runtut dan jelas.
2) Guru seharusnya sebagik mungin dalam mengamati siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
3) Guru seharusnya lebih jelas dalam memberikan kesimpulan dari

materi yang telah disampaikan.

4) Guru seharusnya lebih baik dalam mengadakan evaluasi lisan.

b) Deskripsi Aktivitas Siswa Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi analisis data observasi siswa pada siklus I yang masih terdapat 11 aspek yang termasuk dalam kategori cukup, maka langkah-langkah perbaikan terhadap aspek-aspek pengamatan aktivitas siswa proses pembelajaran selanjutnya yaitu pada siklus II yaitu:

a) Siswa seharusnya harus lebih antusias dalam bertanya dalam bertanya pada materi yang disampaikan.
b) Siswa seharusnya harus lebih serius dalam memperhatikan penjelasan guru tentang teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar
c) Masing-masing kelompok siswa saharusnya lebih terlibat dalam mempersiapkan diskusi dengan teknik permainan bahasa, siswa bertanya dan memerikan saran.
d) Siswa yang menjadi ketua kelompok seharusnya lebih terlibat aktif dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas secara lisan.
e) Siswa seharusnya lebih terlibat aktif dalam melakukan teknik permainan bahasa dengan kartu kata.
f) Siswa seharusnya lebih antusias dalam dalam memilih, menempelkan kartu kata.
g) Kemampuan dalam diskusi dengan kartu kata bergambar siswa

seharusnya lebih baik.

h) Siswa seharusnya memiliki keberanian baik dalam memberikan saran.

i) Siswa seharusnya memiliki keberanian yang baik dalam bertanya.

j) Siswa seharusnya memiliki sikap yang baik dalam mengikuti pembelakaran, dan.

k) Siswa seharusnya lebik akif dalam melakukan tes berbicara secara lisan.

c) Deskripsi Hasil Kemampuan Berbicara Siklus I

Hasil kemampuan berbicara diperoleh pada siklus I, terlihat masih ada 12 siswa yang belum tuntas dari 29 siswa, sehingga nilai rata-rata kelas yang diperoleh 68,79 dengan ketuntasan belajar klasikal 58,62%. Berdasarkan hasil kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada siklus I terlihat bahwa proses pembelajaran belum tuntas, karena belum mencapai standar ketuntasan belajar secara klasikal yaitu minimal 75% siswa mendapatkan nilai 70.

Hasil kemampuan berbicara bahasa Indonesia dinilai berdasarkan unsur-unsur puisi yaitu ketepatan, kelancaran, intonasi, ekspresi dan tema. Berdasarkan unsur-unsur kemampun berbicara tersebut banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah pada kelancaran dan ekpresi sehingga nilai kemampun berbicara masih cukup banyak yang belum tuntas.

Untuk mencapai ketuntasan kemampuan berbicara bahasa

Indonesia tersebut, dilaksanakan perbaikan pada proses pembelajaran siklus II agar pelaksaaan pembelajaran menjadi lebih optimal dengan cara guru memperbaiki kelemahan kegiatan pembelajaran yang ada pada siklus I, guru hendaknya lebih membimbing siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan siswa dan dapat memperkuat pemahaman siswa melalui media pembelajaran sehingga meningkatkan hasil kemampuan berbicara bahasa Indonesia yang diperoleh siswa.

SIKLUS II

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan refleksi pada siklus I maka dirancang suatu tindakan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemui pada siklus I. Perencanaan pembelajaran pada siklus II dengan langkah-langkah sebagai berikut: a) mengkaji kurikulum; b) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menerapkan strategi pembelajaran *teknik permainan bahasa* dengan kartu kata bergambar; c) menyusun lembar observasi guru dan siswa beserta indikatornya; d) menyiapkan media gambar pariwisata;e) menyusun LDS; f) menyusun lembar evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran terdiri atas tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan pembuka pembelajaran, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran terdiri atas tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan pembuka pembelajaran, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan

pembuka berlangsung selama ± 10 menit, yang terdiri atas guru mengkondisikan kelas agar kegiatan belajar mengajar kondusif, guru melakuakan apersepsi pembelajaran dengan membacakan sebuah denah lokasi kemudian siswa diminta menanggapi denah tersebut, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta manfaat yang diperoleh dari pembelajaran yang akan dilaksanakan seperti siswa akan berbicara di depan kelas berdasarkan gambar sesuai dengan unsur-unsur kemampuan berbicara secara tepat, kemudian guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa.

Selanjutnya kegiatan inti berlangsung selama ± 50 menit, dimana guru bersama siswa melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya, kemudian guru membagikan media gambar pantai kepada tiap-tiap siswa, setelah media gambar dibagikan guru mengkondisikan siswa agar mampu mengidentifikasi media gambar pantai tersebut.

Kemudian siswa membentuk kelompok secara heterogen yang terdiri dari 3-5 siswa tiap kelompoknya guru membagikan LDS kepada tiap-tiap kelompok dan menjelaskan langkah-langkahnya, siswa saling berdiskusi dengan memperhatikan media gambar pantai tersebut, dengan bimbingan guru siswa membacakan arah denah di depan kelas, setelah selesai, guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika masih belum jelas terhadap materi pembelajaran dan beberapa siswa mengangkat tangannya untuk bertanya.

Kegiatan akhir dilakukan selama ± 10 menit, guru memberikan pemantapan materi kepada siswa dengan memperlihatkan media gambar, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, kemudian guru membagiakan lembar evaluasi kepada tiap-tiap siswa, setelah siswa mengerjakan evaluasi dan dikumpulkan, guru bersama siswa melakukan refleksi diri kemudian guru memberikan tindak lanjut berupa perintah untuk membuat membuat denah dirumah berdasarkan gambar yang siswa sukai. Akhirnya guru memberikan pesan moral kepada siswa dan menutup pembelajaran dengan baik.

c. Observasi

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap yang telah disusun peneliti dalam skenario pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung diamati oleh ibu Mahya, S.Pd.SD selaku guru/wali kelas IV di SD Negeri 88 Kota Bengkulu dan Relan Dita Oktriyani selaku teman sejawat.

Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh guru dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Hasil observasi tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Lembar obsevasi aktivitas guru pada siklus II terdiri dari 15 aspek pengamatan, dengan jumlah kriteria penilaian 3. Pada lembar observasi guru yang dilakukan oleh dua orang pengamat yaitu pengamat 1 dengan perolehan nilai 43 dan pengamat 44 diperoleh

nilai 43,5. Berarti secara umum aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran *teknik permainan bahasa* dengan kartu kata bergambar di kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu termasuk ke dalam kategori baik yaitu dalam interval 38-48. Hasil rekapitulasi analisis aktivitas guru disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 13.
Hasil Analisis Data Observasi Guru pada Siklus II

Pengamat	Skor
Pengamat 1	43
Pengamat 2	44
Jumlah	87
Rata-rata	43,5
Kategori aktivitas guru	Baik

(Sumber data: diolah dari hasil penelitian)

Hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus II yang dilakukan pengamat 1 dan pengamat 2 dilihat bahwa 13 aspek telah dicapai dengan baik dan 2 aspek masih dalam kategori cukup.

Adapun 13 aspek yang dinilai oleh observer dalam kategori baik yaitu sebagai berikut:

1) Guru sudah baik melakukan persiapan-persiapan alat, media pembelajaran dan sumber belajar.
2) Guru sudah baik menyiapkan perangkat rencana pelaksanaan pembelajaran.
3) Guru sudah baik memberi motivasi dan memberi penjelasan tentang tujuan pembelajaran.
4) Guru cukup jelas menjelaskan kepada siswa bahwa hari ini

belajar dengan menggunakan teknik permainan bahasa dengan kartu kata.

5) Guru sudah baik menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas.
6) Guru sudah baik dalam melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dijelaskan dengan memperhatikan siswa dan menanggapi jawaban siswa.
7) Guru sudah baik mengjelaskan tentang teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar.
8) Guru sudah Guru sudah baik dalam membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen yang terdiri dari 3-5 siswa tiap kelompok.
9) Guru sudah baik menyuruh masing-masing kelompok dalam mendiskusikan LKS dan kartu kata.
10) Guru sudah baik menyuruh perwakilan kelompok dalam menyampaikan hasil diskusi.
11) Guru sudah baik dalam menyuruh siswa lain untuk bertanya dan memberikan saran
12) Guru sudah baik memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya setelah pembelajaran berlangsung.
13) Guru sudah baik dalam mengadakan evaluasi lisan.

Adapun 2 aspek yang temasuk dalam kategori cukup yaitu sebagai berikut:

1) Guru cukup baik dalam mengamati siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
2) Guru cukup jelas memberik kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil penilaian terhadap aktivitas siswa pada siklus II adalah, pada pertemuan 1 hasil dari pengamat 1 diperoleh nilai 43 dan pengamat 2 diperoleh nilai 43, hasil observasi siswa siklus II. Berdasarkan nilai pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 maka diperoleh rata-rata skor pada siklus II yaitu 43 yang termasuk dalam kriteria baik yaitu pada interval 38-48. Hasil rekapitulasi analisis aktivitas siswa disajikan pada tabel 14:

Tabel 14.
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

Pengamat	Skor
Pengamat 1	43
Pengamat 2	43
Jumlah	86
Rata-rata	43
Kategori penilaian	baik

(Sumber data: diolah dari data hasil penelitian)

Berdasarkan pembelajaran pada siklus II yang dilakukan pengamat 1 dan pengamat 2 terlihat bahwa 13 aspek yang telah dicapai dengan baik dan 2 aspek masih dalam kategori cukup. Adapun 13 aspek tersebut yaitu:

1) Siswa sudah baik dalam dalam melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik permainan bahasa.

2) Siswa sudah baik dalam memperhatikan penjelasan guru tentang teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar
3) Siswa sudah baik dalam bertanya tentang materi yang telah disampaikan.
4) Siswa sudah baik dalam memperhatikan penjelasan guru tentang teknik permainan bahasa
5) Masing-masing kelompok siswa sudah baik dalam mempersiapkan diskusi dengan teknik permainan bahasa, siswa bertanya dan memerikan saran.
6) Siswa yang menjadi ketua kelompok sudah baik dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas secara lisan.
7) Siswa aktif dalam melakukan teknik permainan bahasa dengan kartu kata.
8) Kemampuan dalam diskusi dengan kartu kata bergambar siswa sudah baik.
9) Siswa memiliki keberanian yang baik dalam bertanya.
10) Siswa sudah memiliki motivasi yang baik dalam mengikuti pembelajaran dengan tekanik permainan bahasa.
11) Siswa memiliki sikap yang baik dalam mengikuti pembelakaran, dan.
12) Siswa sudah baik dalam melakukan tes berbicara secara lisan.

Adapun 2 aspek yang dinilai oleh observer dalam kategori cukup yaitu sebagai berikut:

1) Siswa cukup baik dalam dalam memilih, menempelkan kartu kata.

2) Siswa memiliki keberanian yang cukup dalam memberikan saran.

3) Deskripsi Hasil Kemampuan Berbicara Siswa Pada Siklus II

Siswa Kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu berjumlah 29 orang. Hasil kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa pada siklus II pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai diakhir pembelajaran. Skor penilaian tersebut dikonversikan ke standar 100 kemudian nilai dihitung nilai rata-ratanya.

Berdasarkan hasil kemampuan berbicara, nilai tersebut dianalisis dengan mencari nilai rata-rata kelas dan kriteria ketuntasan belajar klasikal. Penilaian kemampuan berbicara dilakukan di akhir pembelajaran, diperolah 29 siswa dengan nilai rata-rata kelas 78,28. Siswa yang tuntas sebanyak 26 orang dengan persentase 89,66% sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase 10,34%.

Hasil kemampuan berbicara tersebut dianalisis dengan mencari nilai rata-rata kelas dan kriteria ketuntasan belajar klasikal. Hasil analisis nilai tes pada siklus II disajikan pada tabel 15 berikut ini:

Tabel 15.
Nilai Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Pada Siklus II

No	Nama	Keterangan		
		Nilai	T	TT
1	Alenta Afriana	95	√	
2	Anita Puspita Sari	65		√
3	Arel Tomi Dwi Putra	75	√	
4	Ariel Alviansah	70	√	

5	Aulia Rahma Diena	90	√	
6	Bintang Cahaya Pratama	75	√	
7	Detasya Maifani	90	√	
8	Epi Suryani	70	√	
9	Ervin Tegar Destriansya	80	√	
10	Evan Juliansah Putra	70	√	
11	Gefin Afrizal	80	√	
12	Jupri Efendi	75	√	
13	Kirana Aulia Sari	80	√	
14	Leo Cava Afriyonda	65		√
15	Mela Sartika	80	√	
16	Mochammad Dafa Afrilian	90	√	
17	Muhammad rifky Bernoza	75	√	
18	Nadia Anjani	70	√	
19	Novemberi Azan	90	√	
20	Nurizzah Khairunnisah	75	√	
21	Perdi Juiansah	85	√	
22	Preety Marcely	95	√	
23	Rangga Jannatul Akmal	80	√	
24	Resi Susanti	65		√
25	Riu Angara	75	√	
26	Sheva Zarza Korniawan	70	√	
27	Supriansyah Pradinata	70	√	
28	Syely Rahma Dianti	80	√	
29	Widad Salsabila Hanifah	90	√	
Jumlah seluruh siswa		29		
Jumlah siswa yang mengikuti tes		29		
Jumlah siswa yang tuntas belajar		26 (89,66)		
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar		3 (10,34)		
Nilai Rata-rata		**78,28**		
Jumlah Siswa yang Tuntas		26		
Ketuntasan Belajar Klaksikal		89,66%		

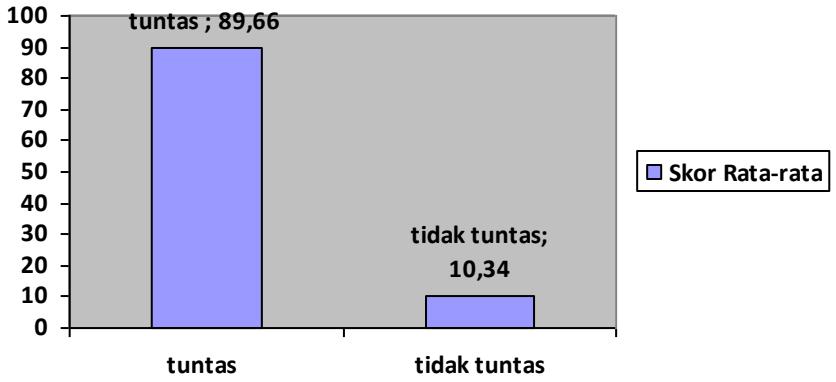
Tabel 16.
Hasil Nilai Persentase Tes Kemampuan Berbicara Siswa
Pada Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	90-100	7	24,14%	Amat Baik
2	80-89	7	24,14%	Baik
3	70-79	12	41,38%	Cukup

4	60-69	3	10,34%	Kurang
Jumlah		29	100%	

Adapun rincian data di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai antara 60-69 ada 3 siswa (10,43%) dan termasuk kategori kurang. Siswa yang memperoleh nilai 70-79 ada 12 siswa (41,38%) termasuk kategori cukup. Adapun kategori baik dengan siswa yang memperoleh nilai antara 80-89 dengan 7 siswa (24,14%) dan kategori amat baik dengan memperoleh nilai antara 90-100 dengan 7 siswa (24,14%), dengan skor rata-rata 78,28 dan ketuntasan belajar klaksikal 89,66%. Hal ini menunjukan bahwa nilai telah memenuhi target yang telah ditentukan, target yang ditentukan sesuai dengan pembelajaran tuntas apabila siswa dapat menguasai dengan kategori cukup (70%).

Adapun persentase ketuntasan hasil belajar klasikal kemampuan berbicara bahasa Indonesia dengan kartu kata bergambar dibawah ini:



Grafik 2. Ketuntasan Belajar Siklus II

4) Refleksi Siklus II

a. Deskripsi Aktivitas Guru Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi di samping dapat dikatakan bahwa aktivitas guru pada siklus II secara keseluruhan sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi. Aktivitas guru sudah berada dalam kategori baik sehingga dapat diartikan bahwa kualitas proses pembelajaran sudah meningkat dan hanya saja ada beberapa aspek aktivitas guru yang harusdiperbaiki, maka guru harus melakukan perbaikan-perbaikan pada dua aspek berikut:

a. Hendaknya guru lebih baik lagi dalam mengamati siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
b. Hendaknya guru lebih jelas dan terperinci dalammemberikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.

b. Deskripsi Aktivitas Siswa Siklus II

Hasil refleksi di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa pada siklus II secara keseluruhan sudah mencapai semua indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi. Aktivitas siswa sudah berada dalam kategori baik sehingga dapat diartikan bahwa kualitas siswa dalam proses pembelajaran sudah meningkat. Hanya saja ada dua aspek yang masih perlu diperbaiki yaitu:

a) Seharusnya siswa serius dan teliti dalam dalam memilih, menempelkan kartu kata.

b) Seharusnya siswa memiliki keberanian yang baik dalam memberikan saran.

c. Deskripsi Hasil Kemampuan Berbicara Siswa

Setelah melakukan perbaikan dari kegiatan pembelajaran yang masih belum optimal pada siklus I, guru telah membimbing siswa untuk lebih mengeksplorasi kelancaran dan ekspresi siswa dalam berbicara melalui kartu kata bergambar, sehingga penilaian kemampuan berbicara siswa yang diperoleh siswa pada siklus II, rata – rata kelas sebesar 78,28 dengan ketuntasan 89,66%. Dari 29 siswa hanya 3 siswa yang dinyatakan belum tuntas.

Hasil kemampuan berbicara bahasa Indonesia siklus II ini sudah dikatakan tuntas, sesuai dengan ketuntasan belajar klasikal minimal yaitu 75% siswa mendapat nilai 70 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga Penelitian Tindakan Kelas penerapan teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar dapat diakhiri.

d. Hasil Analisa Peningkatan Aktivitas dan Kemampuan Berbicara

1) Analisa Peningkatan Aktivitas Guru

Aktivitas guru pada siklus II secara keseluruhan sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi. Aktivitas guru sudah berada dalam kategori baik sehingga dapat diartikan bahwa kualitas proses pembelajaran sudah meningkat. Ini dapat dilihat pada siklus I dengan jumlah skor aktivitas

guru sebesar 82 dan nilai rata-rata 41 berada pada kategori baik, meningkat kembali pada siklus II dengan jumlah skor 87 dan nilai rata-rata 43,5 yang berada pada kategori baik. Hal ini terjadi disebabkan oleh kualitas proses pembelajaran sudah meningkat dan harus dipertahankan.

2) Analisa Peningkatan Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada siklus II secara keseluruhan sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi. Aktivitas siswa sudah berada dalam cukup namun meningkat pada siklus ke II sehingga dapat diartikan bahwa kualitas proses pembelajaran sudah meningkat. Ini dapat dilihat pada siklus I dengan jumlah skor aktivitas siswa sebesar 70 dan nilai rata-rata 35 berada pada kategori cukup, meningkat pada siklus II dengan jumlah skor 86 dan nilai rata-rata 43 yang berada pada kategori baik. Hal ini terjadi disebabkan oleh kualitas proses pembelajaran sudah meningkat dan hanya saja ada beberapa aspek aktivitas guru yang harus diperbaiki dan dipertahankan.

3)Analisa Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa

Berdasarkan penilaian kemampuan berbicara yang diperoleh siswa pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 68,79 dengan ketuntasan klasikal 58,62%. Meningkat pada siklus II nilai rata-rata kelas menjadi 78, 28 dengan ketuntasan klasikal 89,66%. Hal ini mengalami peningkatan sebesar

31,04%. Hasil belajar siklus II ini sudah dikatakan tuntas, sesuai dengan ketuntasan belajar klasikal minimal yaitu 75% siswa mendapat nilai 70 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

D. Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut McNiff dalam Winarni penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dari tanggal 24 Agustus 2017 – 7 September 2017 di kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang terdiri dari 4 tahapan sesuai dengan yang di ungkapkan Arikunto yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, tahap refleksi.

PTK ini dilaksanakan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan kemampuan berbicara siswa di kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu. Dalam pelaksanaannya peneliti menerapkan teknik permainan bahasa dengan menggunakan kartu kata bergambar.

Teknik permainan bahasa ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif dan efektif serta menuntut siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir (*think)* yang terlihat saat siswa berpikir dan berdialog terhadap dirinya, hal tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi media gambar yang telah diberikan oleh guru, kemudian

berbicara *(talk)* yang terlihat saat siswa berdiskusi bersama teman sekelompoknya dalam bertukar pendapat mengenai media gambar yang telah di bagikan oleh guru, siswa saling berdiskusi untuk mengetahui hal-hal apa saja yang terdapat pada media gambar tersebut, kemudian menulis *(write)*, terlihat saat siswa menuliskan denah arah lokasi berdasarkan media gambar yang telah ia identifikasi.

1) Aktivitas Pembelajaran

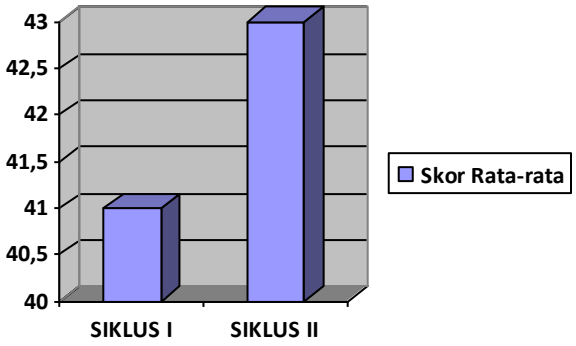
Aktivitas pembelajaran merupakan segala sesuatu yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa, hal tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman, aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam pembelajaran.[42]

Pada tahap berpikir *(think)* guru membagikan media gambar kepada siswa dimana siswa diminta untuk memperhatikan media gambar tersebut dan mengidentifikasi apa saja yang terdapat pada gambar tersebut, pada tahap ini guru belum begitu optimal dalam membimbing siswa akibatnya siswa juga belum terlibat aktif dalam mengidentifikasi media gambar tersebut. Kemudian guru memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut dan mengoptimalkan siswa untuk berpikir dan mengidentifikasi media gambar tersebut, dengan guru lebih membimbing dan memotivasi siswa. Berpikir menekankan pada proses mencari dan menemukan pengetahuan yang dibentuk oleh individu itu sendiri dalam struktur kognitif yang dimilikinya.[43]

[42] Sardiman, (2007:11)
[43] (Sanjaya, 2012:107)

Pada tahap berbicara *(talk)* siswa masih terlihat main-main dan terdapat 3 kelompok yang cukup terlibat aktif, hal ini dikarenakan guru belum optimal dalam membimbing siswa dan saat diskusi berlangsung suasana yang gaduhpun sering terjadi. Kemudian guru memperbaiki kekurangan tersebut dengan lebih membimbing siswa saat melakukan diskusi kelompok, disini siswa lebih antusias saling memberi ide mengenai media gambar yang telah diberikan.

Peningkatan hasil observasi aktivitas guru siklus I dan II dapat dilihat pada grafik 3 di bawah ini:

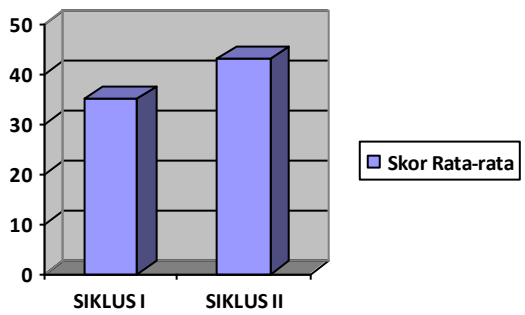


Grafik 3. Peningkatan aktivitas guru siklus I dan II.

Berdasarkan data grafik 3 terlihat bahwa kualitas proses pembelajaran bahasa Indonesia dalam kemampun berbicara, pada aktivitas guru melalui penerapan teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar meningkat tiap siklusnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari peningkatan skor tiap siklus, yang mana rentang skor 15-25 (kurang), 26-36 (cukup), dan 37-45 (baik) penentuan krtiteria tersebut dicari dengan rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisi skor dan kisaran nilai dari 15 aspek penilaian.

Pada siklus I skor rata-rata sebesar 41 dan berada pada kategori baik, pada siklus II rata-rata skor meningkat menjadi 43 yang berada pada kategori baik. Peningkatan yang terjadi pada tiap siklus karena berbagai kekurangan yang terjadi diperbaiki pada siklus ke II. Hal ini berarti bahwa penerapan teknik permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa di SD Negeri 88 kota Bengkulu telah berjalan dengan baik dan meningkatkan aktivitas guru.

Peningkatan hasil observasi aktivitas siswa siklus I dan II dapat dilihat pada grafik 4 di bawah ini:



Grafik 4. Peningkatan aktivitas siswa siklus I dan II.

Berdasarkan data grafik 4. terlihat bahwa kualitas proses pembelajaran bahasa Indonesia kemampuan berbicara pada aktivitas siswa menerapkan teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar meningkat tiap siklusnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari peningkatan skor tiap siklus, yang mana rentang skor 15-25 (kurang), 26-36 (cukup), dan 37-45 (baik) penentuan kriteria tersebut dicari dengan rata- rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisi skor dan kisran nilai dari 15 aspek penilaian.

Pada siklus I skor rata-rata sebesar 35 dan berada pada kategori cukup meningkat pada siklus II rata-rata skor menjadi 43 yang berada pada kategori baik. Peningkatan yang terjadi pada tiap siklus karena berbagai kekurangan yang terjadi diperbaiki pada siklus berikutnya. Hal ini berarti bahwa penerapan teknik permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa di SD Negeri 88 kota Bengkulu telah berjalan dengan baik dan meningkatkan aktivitas siswa.

2) Kemampuan Berbicara Siswa

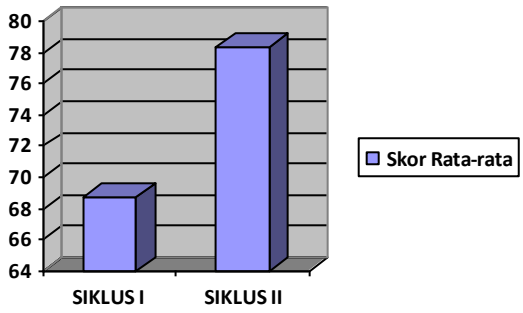
Hasil kemampuan berbicara bahasa siswa akan dinilai sesuai dengan unsur-unsur kemampuan berbicara yang tepat. Sesuai dengan aspek penilaian dalam kemampuan berbicara meliputi: ketepatan kelancaran, intonasi, ekpresi dan tema.

Pada siklus I rata-rata kemampuan kemampuan berbicara siswa sebesar 68,79 dengan ketuntasan belajar klasikal 58,62% dimana siswa yang tuntas terdiri dari 17 siswa dan yang tidak tuntas terdiri dari 12 siswa, di siklus I ini aspek-aspek yang masih terlihat kurang yaitu pada aspek kelancaran dan ekspresi.

Pada siklus II nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa meningkat, siklus I sebesar 68,79 menjadi 78,28 pada siklus II dengan ketuntasan belajar klasikal siklus I 58,62% meningkat 89,66%pada siklus II, dimana siswa tuntas terdiri dari 26 siswa dan yang tidak tuntas terdiri 3 siswa. Aspek-aspek yang masih kurang seperti kelancaran dan ekpresi telah di perbaiki sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam kemampuan

berbicara sesuai dengan indikator.

Hal tersebut menunjukan peningkatan terjadi sebesar 31,04%., ketuntasan tersebut sesuai dengan KKM SD Negeri 88 Kota Bengkulu untuk mata pelajaran bahasa Indonesia adalah ≥70 dengan standar ketuntasan belajar klasikal 75%. Diagram peningkatan nilai rata-rata kemampuan berbicara siklus I dan II SD Negeri 88 Kota Bengkulu yaitu :



Grafik 5. Peningkatan kemampuan berbicara siswa

Dalam menerapkan teknik permainan dengan kartu kata bergambar dapat menciptakan aktivitas siswa yang aktif dengan dukungan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa. Dalam proses pembelajaran kemampuan berbicara dengan penerapan teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar, menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, yaitu anak diajak belajar sambil bermain, anak diajak bergerak, bekerja dalam kelompok, serta melakukan aktivitas secara langsung. Suasana belajar yang seperti ini akan membuat keinginan siswa untuk belajar semakin baik dan akhirnya potensi yang ada di dalam diri siswa dapat terekplorasi dengan baik.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa

pembelajaran dengan penerapan teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar telah tercapai dengan baik, yaitu meningkatkan aktivitas pembelajaran guru dan siswa serta meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa.

Meningkatnya aktivitas pembelajaran guru dan siswa serta meningkatnya kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa, melewati serangkaian proses dimana aspek observasi guru berada pada katagori cukup ditingkatkan lagi agar mencapai katagori baik, hal-hal yang dilakukan oleh guru yaitu dengan cara lebih mengoptimalkan cara pengajarannya, lebih memotifasi siswa dan lebih membimbing siswa. Demikian juga dengan siswa, siswa lebih optimal terlibat aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar untuk meningktakan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 88 Kota Bengkulu maka dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut:

1. Bahwa pembelajaran dengan penerapan teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar telah tercapai dengan baik, hal ini terbukti dari hasil analisis data observasi guru pada siklus I yakni 41 dengan kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 43 dengan kategori baik. Data observasi siswa pada siklus I yakni 35 dengan kategori cukup dan meningkat pada siklus II yakni 43 dengan kategori baik, sesuai dengan tahapan teknik permainan bahasa.
2. Penerapan teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa. Hal ini terbukti dari hasil nilai rata-rata tes kemampuan berbicara siswa pada siklus I 68,79 dengan ketuntasan klasikal 58,62% kemudian meningkat pada siklus II, nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa 78,28 dengan ketuntasan klasikal 89,66%.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas, maka penerapan teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar ada beberapa saran yaitu:

1. Bagi Guru
   a. Hendaknya guru lebih menjelaskan langkah-langkah mengerjakan LDS kepada siswa agar siswa lebih memahami apa yang harus ia lakukan.
   b. Hendaknya guru membimbing dan lebih memperhatikan siswa saat berbicara di depan kelas.
2. Bagi Siswa
   a. Hendaknya siswa menggunakan kesempatan bertanya yang diberikan oleh guru dengan baik dan dapat bertanya dengan tertib.
   b. Hendaknya siswa lebih memperhatikan tindak lanjut yang diberikan oleh guru.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Disarankan bagi yang akan melakukan penelitian menggunakan teknik permainan bahasa dengan kartu kata bergambar dapat merefleksi kekurangan-kekurangan yang ada dalam penelitian ini seperti memberikan penghargaan dan penguatan-penguatan kepadasiswa, menyelingkan pembelajaran dengan games serta lebih mengembangkan/memudahkan berpikir kreatif siswa dengan menambah model-model pembelajaran seperti model pembelajaran *mind mapping.*

DAFTAR PUSTAKA

Anas, Sudjiono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.

Anshory, Imam Zubaidy. 2010. *Penggunaan Pendekatan Pragmatik dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI di MI AL IKHSAN Jeru Turen Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malanag: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Arifin, 2000. *Evaluasi Instruksional*: Bandung: Rosdakarya.

Arsyad G. dan Mukti. 2001. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia.* Jakarta: Erlangga.

Arsyad G. dan Mukti. 2008. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga.

Badudu dan Zain. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Pelajar

Baidawi, Fahru Roji. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia melalui Teknik Bercerita (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VIII SMPN 13 Tangerang*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan , Univeristas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Depdikbud. 2002. *Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Pembelajaran Aktif dan Bermakn*a. Jakarta: Dirjen Dikti.

Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hasada, Hidayat. 2004. *Evaluasi Penerapan dan Pendidikannya dalam Pengajaran Bahasa Indonesia.* Jakarta : ALPABETA.

Hernowo. 2006. *Quantum Writing: Cara Cepat nan Bermanfaat untuk Merangsang Munculnya Potensi Menulis*. Bandung: MLC.

Kusnandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Jagarafindo Persada.

Mudini. 2009. *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Nasir.2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Nurgiyantoro, Burhan. 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Ratnawati, Eka. 2010. *Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 2 Bendosari Kecamatan Sawit Kabupaten Boyolali*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret

Slameto. 2005. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Soeparno. 2007. *Media Pengajaran Bahasa.* Yogyakarta: Intan Pariwara.

Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. 2000. *Teori Belajar Mengajar untuk Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.

Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.

Sams, Rosma Hartiny. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras.

Tarigan, Henry Guntur. 2000. *Berbicara sebagai Suatu Ketermapilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disipil pada Perilaku dan Prestasi Belajar*. Jakarta: Grasiondo, 2004).

Usman, Uzer dan Lilis Setyowati. 2003. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Winkel, W.S. 2006. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.

DOKUMENTASI

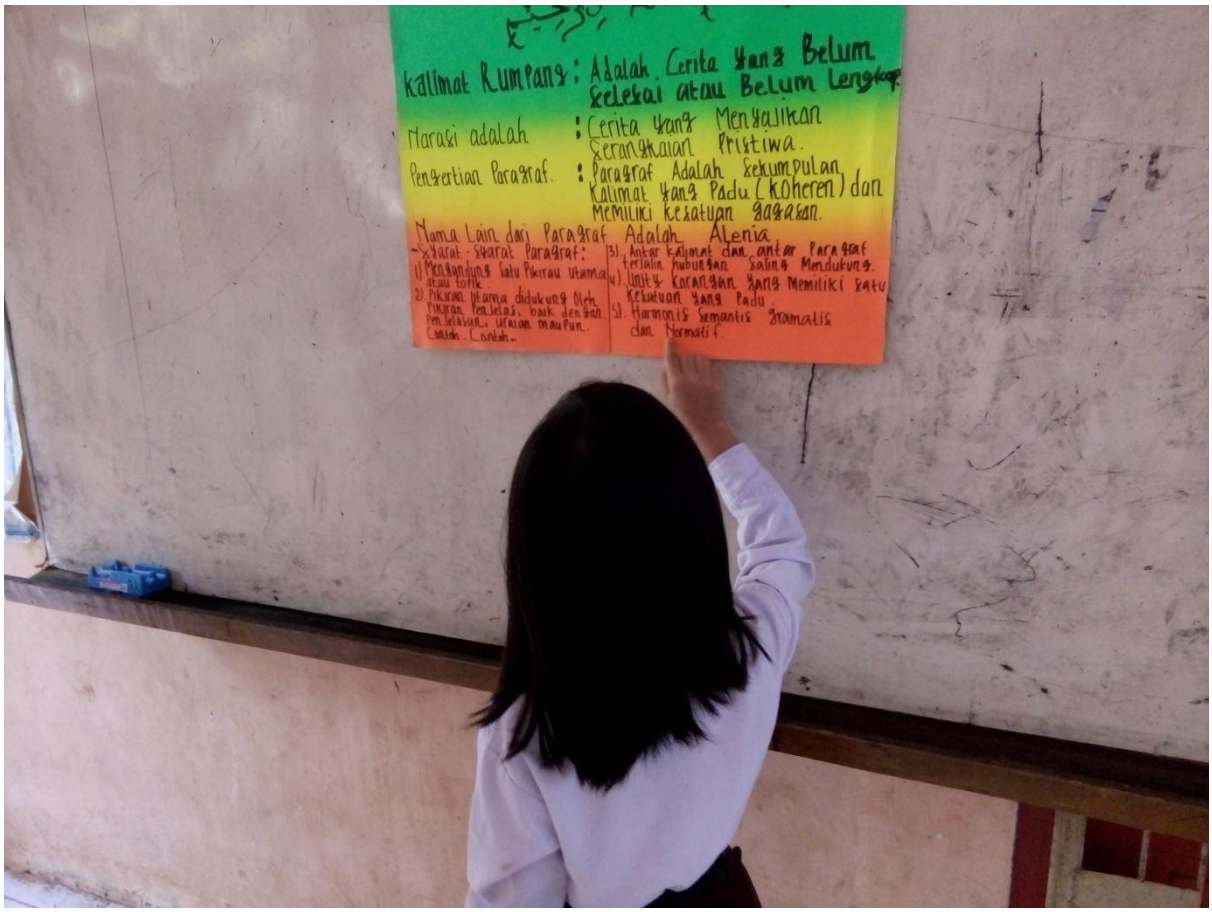
PHOTO DI DEPAN SDN 88 KOTA BENGKULU

MEMULAI PEMBELAJARAN DENGAN DOA

GURU MENJELASKAN MATERI PEMBELAJARAN

GURU MENJELASKAN MEDIA PEMBELAJARAN

GURU MENYURUH SISWA MENJELASKAN KEDEPAN KELAS



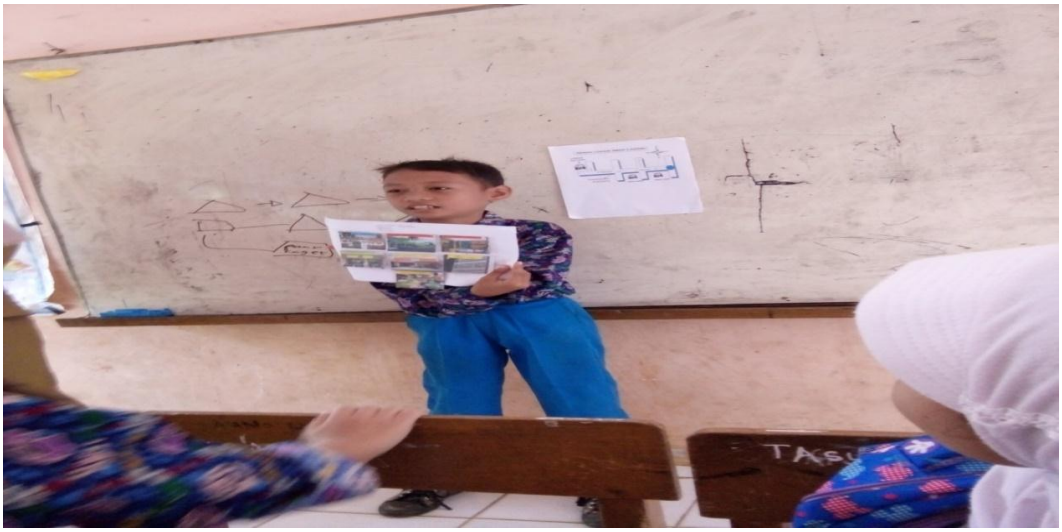
SISWA MEMPERHATIKAN DAN MENDENGARKAN PENJELASAN GURU

GURU MENJELASKAN LANGKAH MENGERJAKAN LKS DENGAN TEKNIK PERMAINAN BAHASA BESERTA MEMBAGI BEBERAPA KELOMPOK

SISWA BERKELOMPOK DISKUSI DAN MENGERJAKAN LKS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR

SISWA BERBICARA KEDEPAN MENJELASKAN HASIL DISKUSI KELOMPOK

;KS KARTU KATA BERGAMBAR HASIL KERJA KELOMPOK SISWA



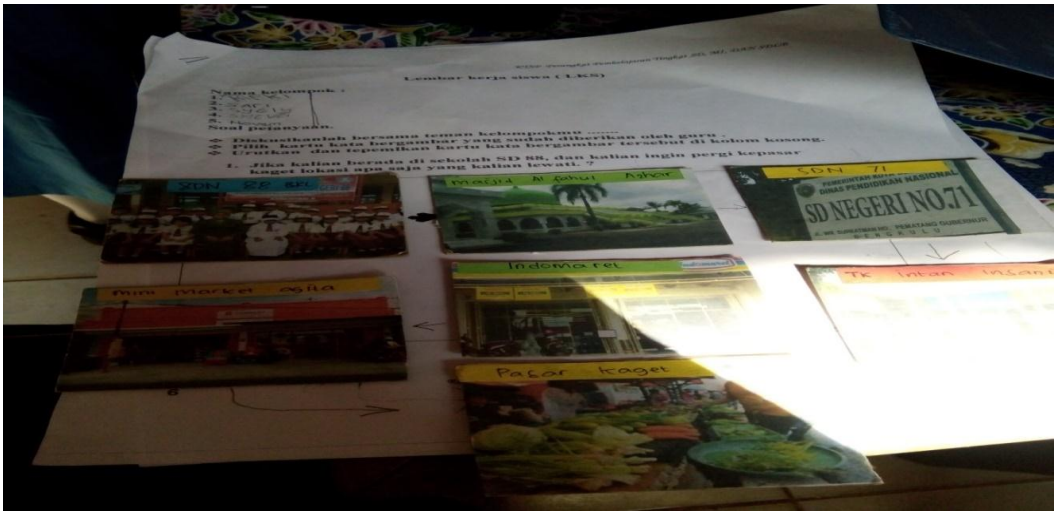


PHOTO BERSAMA GURU KELAS DAN ANAK-ANAK KELAS IV

PHOTO SELESAI PENELITIAN BERSAMA MURID KELAS IV