

**PENGGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA
“BERMAIN TELEPON” UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA MENGINFORMASIKAN
SISWA KELAS IV SDN KEDAUNG KALIANGKE
13 PAGI, CENGKARENG, JAKARTA BARAT**
(Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Kurikulum SD 2013)



Oleh:
ESTI NUR APRIYANTI
1815115388
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2015**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul: Penggunaan Metode Permainan Bahasa "Bermain Telepon" untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat

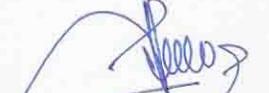
Nama Mahasiswa : Esti Nur Apriyanti
Nomor Registrasi : 1815115388
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian : 9 Juli 2015

Pembimbing I,



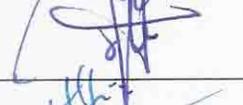
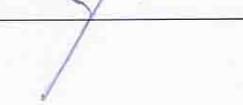
Drs. Juhana Sakmal, M. Pd.
NIP. 196601011993031002

Pembimbing II,



Drs. Dudung Amir Soleh, M. Pd.
NIP. 196604081993031002

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M. Si. (Penanggungjawab)*		12 Agustus 2015
Dr. Gantina Komalasari, M. Psi. (Wakil Penanggungjawab)**		12 Agustus 2015
Dra. Maratun Nafiah, M. Pd. (Ketua Penguji)***		3 Agustus 2015
Dr. Fahrurrozi, M. Pd. (Anggota)****		27 Juli 2015
Drs. Andi Ali Saladin, M.Pd. (Anggota)****		10 Juli 2015

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Pembantu Dekan I
- *** Ketua Jurusan/Program Studi
- **** Dosen penguji selain pembimbing dan Ketua Jurusan/Program Studi

**PENGGUNAAN METODE PERMAINAN BAHASA “BERMAIN TELEPON”
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
MENGINFORMASIKAN SISWA KELAS IV SDN KEDAUNG KALIANGKE
13 PAGI, CENGKARENG, JAKARTA BARAT
(Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Kurikulum SD 2013)**

(2015)

Esti Nur Apriyanti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat dengan menggunakan metode permainan Bahasa “Bermain Telepon”. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 44. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan model dari Stephen Kemmis dan Mc. Taggart yang dikembangkan oleh Suharsimi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes keterampilan berbicara menginformasikan dan instrumen pengamatan aktivitas pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah adanya peningkatan keterampilan berbicara menginformasikan dengan menerapkan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Persentase keterampilan berbicara menginformasikan siswa pada siklus I mencapai 56,82% dan pada siklus II mencapai 88,64%. Peningkatan keterampilan berbicara menginformasikan siswa meningkat karena efektivitas pembelajaran melalui penerapan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” siklus I 75% dan siklus II mencapai 100%. Dari data hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dapat meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah kemampuan berbicara yang diperoleh akan semakin meningkat jika pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

Kata Kunci: Keterampilan berbicara menginformasikan, metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

**THE USE OF LANGUAGE GAMES METHOD "BERMAIN TELEPON" TO
IMPROVE SPEAKING INFORM SKILL OF FOURTH GRADE CLASS
STUDENTS OF SDN KEDAUNG KALIANGKE 13 PAGI, CENGKARENG,
WEST JAKARTA**

*(Classroom Action Research Based on 2013 Elementary School Curriculum)
(2015)*

Esti Nur Apriyanti

ABSTRACT

This research is aim to improve speaking inform skill of fourth grade class students of SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, West Jakarta by using language games method "Bermain Telepon". The subject of this research is 44 students of fourth grade. The type of research is classroom action research. This research is conducted by using Stephen Kemmis and Mc.Taggart model and it is developed by Suharsimi. The data collection is done by using test instrument of speaking inform skill and instrument of learning activities observation. The result of this research is an increase of speaking inform skill by applying language games method "Bermain Telepon". The percentage of students' speaking inform skill first cycle is 75% and for the second cycle is 88,64%. The students' speaking inform skill is increasing because of learning effectivity by applying language games method "Bermain Telepon". It can be seen from the percentage after doing the treatment. The percentage of first cycle is 75% and the second one is 100%. Based on the data result shows that language games method "Bermain Telepon" can improve speaking inform skill. The implication of data result is the increasing speaking skill when applying language games method "Playing Telephone".

Keywords: Speaking Inform Skill, Language Games Method "Bermain Telepon".

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Esti Nur Apriyanti
No. Registrasi : 1815115388
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovasi yang saya buat dengan judul **Penggunaan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Februari-April 2015.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 9 Juli 2015

Yang membuat pernyataan,



(Esti Nur Apriyanti)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- Cukuplah Allah sebagai penolong kami dan Allah adalah sebaik-baiknya pelindung. (Q. S Al Imron: 174)
- Sesungguhnya sesudah kesulitan akan datang kemudahan, maka kerjakalanlah urusanmu dengan sungguh-sungguh dan hanya kepada Allah kamu berharap. (Q. S Al-Insyirah: 6-8)
- Ketika Allah mengambil sesuatu dari genggamamu. Allah tidak sedang menghukummu, namun hanya membuka tangan untuk menerima yang lebih baik.
- Belajarlah mengalah sampai orang tak dapat mengalahkanmu. Belajarlah merendah sampai orang tak dapat merendahkanmu.
- Sukses besar itu dimulai dari sukses-sukses kecil (Film 9 Summers 10 Autumns)
- *Every story has an end, but in life...every ending is just a new beginning.* (Film uptown Girls-2003)
- *Do not judge me by my success, judge me by how many time i fell down and i got back up again.* (Nelson Mandela)
- *Life would knock us down, but we can choose wheter or not to get back up.*
- *Don't talk, just act. Don't say, just show. Don't promise, just prove.*

Kuolah kata, kubaca makna, kuikat dalam alinea, kubingkai dalam bab yang berjumlah lima, dan jadilah sebuah mahakarya “Skripsi” yang kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Juritno dan Ibu Rustiyati yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, semangat, perhatian, serta selalu mendoakan saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Keluarga dan Adik yang saya cintai, Rara Dia Pitasari.
3. Teman-teman PGSD kelas D Non Reguler 2011. Kalian luar biasa!
4. Keluarga besar SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng, Jakarta Barat. Terimakasih saya ucapkan kepada Drs. Darwin Siahaan, Hj. Sri Kustiawati, dan siswa kelas IV.
5. Drs. Juhana Sakmal, M. Pd. dan Drs. Dudung Amir Soleh, M. Pd., yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman dari SMA Negeri 1 Pematang, khususnya dari d’Costa absen 1-42 yang telah memberikan semangat dan doanya.
7. Arif Aji Nugroho
8. Teman-teman yang selalu meluangkan waktunya untuk mendengarkan keluh kesahku dan menghiburku. Reza, Cika, Ali, Agung, Taufikki.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing yang telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, pada Dr. Sofia Hartati, M. Si., selaku Dekan dan Dr. Gantina Komalasari, M. Psi., selaku Pembantu Dekan I.

Kedua, kepada Drs. Juhana Sakmal, M. Pd., selaku dosen pembimbing I dan dan Drs. Dudung Amir S., M. Pd., selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Ketiga kepada Dra. Maratun Nafiah, M. Pd., selaku Ketua Jurusan PGSD, Dr. Fahrurrozi, M. Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan seluruh dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan ilmunya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, kepada Drs. Darwin Siahaan, selaku kepala sekolah SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat, yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen dan sekaligus melakukan penelitian. Terimakasih juga kepada seluruh guru dan siswa SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat yang sudah membantu peneliti selama penelitian berlangsung.

Kelima, kepada mahasiswa di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, juga teman-teman kelas D 2011 yang telah menyediakan waktu untuk

memberikan dukungan dan mendiskusikan masalah yang terkait dengan pelaksanaan skripsi ini.

Lebih khusus lagi adalah untuk kedua orang tua tercinta serta saudara-saudara peneliti yang dengan penuh kesabaran telah mendo'akan dan mendukung peneliti untuk dapat menyelesaikan studi.

Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademis Universitas Negeri Jakarta. Terima Kasih.

Jakarta, Juli 2015

Peneliti,

Esti Nur Apriyanti

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	10
C. Pembatasan Fokus Penelitian	11
D. Perumusan Masalah Penelitian	11
E. Kegunaan Hasil Penelitian	12
BAB II ACUAN TEORETIK	15
A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti	15
1. Hakikat Keterampilan Berbicara Menginformasikan	15
a. Pengertian Keterampilan Berbicara	15
b. Jenis-jenis Berbicara	19
c. Tujuan Berbicara	21
d. Faktor yang Terkait dengan Keterampilan Berbicara	22
2. Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas IV SD dalam Kurikulum SD 2013	23

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Disain-disain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih.....	27
1. Pengertian Metode Permainan Bahasa.....	27
2. Macam-macam Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	32
3. Manfaat Metode Permainan Bahasa	33
4. Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon”	35
5. Langkah-langkah Permainan Bahasa “Bermain Telepon”	38
C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan.....	38
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan.....	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Tujuan Khusus Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Metode dan Desain Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian	45
D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian	50
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	50
F. Hasil Tindakan yang Diharapkan	51
G. Data dan Sumber Data.....	51
1. Data	51
2. Sumber Data.....	52
H. Teknik Pengumpulan Data	53
1. Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara Menginformasikan	54
2. Instrumen Pengamatan Penggunaan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon”	57
I. Teknik Analisis Data.....	59
J. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	60

BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL	
ANALISIS, DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Data	61
1. Implementasi Prasiklus	61
2. Implementasi Siklus I	64
3. Implementasi Siklus II	91
B. Temuan/Hasil Penelitian	113
C. Interpretasi Hasil Analisis	115
D. Keterbatasan Penelitian	121
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	122
A. Kesimpulan	122
B. Implikasi	123
C. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	128

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Berbicara Menginformasikan	56
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Aktivitas Pembelajaran	58
Tabel 4.1 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I	87
Tabel 4.2 Data Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Menginformasikan pada Siklus I	87
Tabel 4.3 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus II	109
Tabel 4.4 Data Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Menginformasikan pada Siklus II	110
Tabel 4.5 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II	116
Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Menginformasikan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	118

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas	47
Gambar 4.1 Guru dan Siswa Melakukan Doa Bersama	66
Gambar 4.2 Siswa Mengamati Peta Indonesia	67
Gambar 4.3 Siswa sedang Melakukan Diskusi Kelompok	68
Gambar 4.4 Siswa sedang Membaca Teks	69
Gambar 4.5 Guru sedang Menjelaskan Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Permainan “Bermain Telepon”	71
Gambar 4.6 Siswa sedang Melaksanakan Kegiatan Permainan Bahasa “Bermain Telepon”	72
Gambar 4.7 Siswa sedang Mengamati Peta Kepulauan Seribu	74
Gambar 4.8 Guru sedang Menyiapkan Telepon Mainan	76
Gambar 4.9 Guru sedang Membagikan Teks Percakapan Telepon .	76
Gambar 4.10 Siswa sedang Melaksanakan Kegiatan “Bermain Telepon”	77
Gambar 4.11 Guru sedang Melakukan Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Menginformasikan	78
Gambar 4.12 Guru dan Siswa sedang Melakukan Tanya Jawab	79
Gambar 4.13 Guru sedang Menampilkan Peta Pulau Bali	80
Gambar 4.14 Siswa sedang Melakukan Diskusi Kelompok.....	82
Gambar 4.15 Guru sedang Membagikan Teks Percakapan Telepon	83
Gambar 4.16 Siswa sedang Memilih Pasangan untuk Melakukan Kegiatan “Bermain Telepon”	84
Gambar 4.17 Siswa sedang Melakukan Kegiatan “Bermain Telepon”	85
Gambar 4.18 Data Hasil Penelitian Siklus I	88
Gambar 4.19 Guru sedang Menjelaskan Persebaran Hasil Bumi di Indonesia	94
Gambar 4.20 Guru sedang Menjelaskan Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Permainan “Bermain Telepon”	96
Gambar 4.21 Siswa sedang Melakukan Kegiatan “Bermain Telepon”	97
Gambar 4.22 Guru sedang Melakukan Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Menginformasikan	97
Gambar 4.23 Guru dan Siswa sedang Melakukan Tanya Jawab	99
Gambar 4.24 Guru sedang Membagikan Teks Percakapan Telepon	101
Gambar 4.25 Siswa sedang Melaksanakan Kegiatan “Bermain Telepon”	102
Gambar 4.26 Siswa sedang Mengikuti Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Menginformasikan	103
Gambar 4. 27 Siswa sedang Membuat Vas Bunga	105
Gambar 4.28 Guru sedang Membagikan Telepon Mainan	106

Gambar 4.29 Siswa sedang Melaksanakan Kegiatan Permainan “Bermain Telepon”	107
Gambar 4.30 Data Hasil Penelitian Siklus II	111
Gambar 4.31 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....	117
Gambar 4.32 Data Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Menginformasikan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	118

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Penelitian	128
Lampiran 2 Pengujian Persyaratan Instrumen	132
Lampiran 3 Perangkat Pembelajaran Siklus I	144
Lampiran 4 Perangkat Pembelajaran Siklus II	160
Lampiran 5 Analisis Data Hasil Penelitian	178
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian	198
Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup	200

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Selain sebagai makhluk individu, manusia juga disebut sebagai makhluk sosial. Artinya manusia memiliki kebutuhan, kemampuan, serta kebiasaan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia yang lain. Dalam hal ini bahasa memiliki peran penting karena bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk pengungkapan ide, pendapat, dan gagasan. Seperti yang diungkapkan oleh Yusuf dan Sugandhi “Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain”.¹ Bahasa mempermudah manusia dalam berkomunikasi. Melalui bahasa setiap manusia dapat menjelaskan pikiran dan perasaannya kepada orang lain. Hal ini membuktikan bahwa bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Manusia memiliki potensi dalam berbicara dan dituntut agar terampil berkomunikasi dengan baik. Kemampuan berkomunikasi tersebut berperan penting dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Akan tetapi, tidak semua orang mencapai tahap terampil

¹ Yusuf, S dan Sugandhi, M. N. *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011), h. 62.

berbicara. Hal tersebut terjadi karena tidak semua orang mampu mengasah keterampilan berbicaranya secara maksimal. Seseorang memerlukan adanya latihan untuk dapat mencapai tingkat terampil dalam berbicara karena berbicara adalah sebuah keterampilan yang memerlukan latihan secara terus menerus. Tanpa melakukan latihan, seseorang tidak dapat mengasah dan mengoptimalkan kemampuan bahasa yang dimilikinya sehingga mengakibatkan seseorang yang pendiam akan terus menerus berdiam diri dan tidak akan berani untuk menyampaikan pendapat maupun idenya kepada orang lain.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Banyak orang dapat berbahasa Indonesia, tetapi tidak banyak yang mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia. Dapat berbahasa Indonesia artinya sekedar dapat berbicara dalam bahasa Indonesia pada situasi-situasi yang tidak resmi. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah bertujuan agar siswa tidak hanya dapat berbahasa Indonesia, akan tetapi siswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, yang berarti siswa terampil menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik pada situasi formal maupun situasi non formal.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan-keterampilan tersebut disusun secara

integratif ke dalam satu unit yang berurutan dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, keempat keterampilan tersebut dilaksanakan secara terpadu karena keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling memengaruhi satu dengan yang lainnya. Berbicara dan menyimak adalah dua jenis keterampilan berbahasa lisan yang sangat erat kaitannya. Pembicara yang baik memudahkan penyimak menangkap pembicaraan yang disampaikan. Dua jenis keterampilan berbahasa lainnya, yaitu membaca dan menulis yang termasuk kedalam jenis keterampilan berbahasa ragam tulis. Pada hakikatnya keterampilan berbicara dan menulis terdapat kesamaan maupun perbedaan. Keduanya berfungsi sebagai penyampai dan penyebar informasi. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, bila berbicara menggunakan media bahasa lisan maka menulis menggunakan media bahasa tulisan. Keterampilan berbicara merupakan satu komponen penting yang harus dimiliki oleh setiap orang termasuk siswa sekolah dasar di samping kompetensi lain yang tidak kalah pentingnya untuk menunjang proses komunikasi.

Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara merupakan satu keterampilan penting untuk menunjang proses komunikasi. Proses pemerolehan keterampilan berbicara pada anak, berawal dari kegiatan menyimak dan berbicara. Anak

mempelajari dan memproduksi bahasa dari bunyi yang dia dengar kemudian ditiru dan diucapkannya. Seperti yang dijelaskan oleh Tarigan bahwa, “Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari”.² Dengan keterampilan berbicara yang memadai, seseorang akan mampu berkomunikasi lebih efektif. Dengan demikian, seseorang akan mampu mengkomunikasikan segala sesuatu secara lisan dengan baik, benar, dan lancar. Oleh karena itu, siswa diharapkan memiliki keterampilan berbicara agar siswa dapat dengan mudah mengekspresikan diri dalam hal mengungkapkan ide, pendapat, gagasan dan perasaan kepada orang lain menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Bagi banyak siswa, berbicara di depan orang banyak merupakan suatu kegiatan yang sulit untuk dilakukan. Hal ini dibuktikan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tidak banyak siswa yang berani tampil berbicara di depan teman-temannya, walau hanya sekedar menjawab pertanyaan dari guru atau mengajukan pertanyaan kepada guru. Guru harus menunjuk siswa terlebih dahulu agar siswa mau menjawab pertanyaan yang guru ajukan. Hampir tidak ada siswa yang berinisiatif untuk mengangkat tangan dan kemudian menjawab atau mengajukan pertanyaan kepada guru. Hal tersebut

² Henry Guntur Tarigan, *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2008), h. 3.

terjadi karena siswa merasa malu jika ingin menyampaikan pendapat ataupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Selain rasa malu, siswa juga mengalami kesulitan dalam merangkai kata untuk menyampaikan ide atau pendapatnya sehingga timbul rasa takut untuk berbicara di depan guru dan teman-temannya.

Banyak orang yang menganggap bahwa untuk dapat berbicara atau berkomunikasi dengan orang lain secara lisan merupakan hal yang mudah untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan, berbicara dianggap sebagai suatu kemampuan yang dengan sendirinya sudah dimiliki oleh manusia secara alamiah, akan tetapi tidak semua orang memiliki keterampilan untuk berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pada proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, mungkin saja siswa sudah menguasai keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia, namun tidak menutup kemungkinan jika siswa belum sepenuhnya dapat menguasai keterampilan tersebut terutama keterampilan berbicara menginformasikan. Di antara mereka masih banyak yang belum mampu untuk menyampaikan informasi kepada orang lain secara lisan. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan seharusnya mendapatkan perhatian dalam pembelajaran keterampilan berbahasa dalam pendidikan formal, khususnya di sekolah dasar.

Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi keterampilan berbicara menginformasikan diberikan kepada siswa kelas IV dengan harapan agar siswa terlatih dalam menginformasikan pesan atau informasi secara lisan kepada orang lain menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh pendengar. Untuk mengajarkan keterampilan berbicara, penyajian uraian atau penjelasan dari guru saja belum cukup. Latihan mengerjakan soal untuk melatih tata bahasa juga perlu dilakukan, namun hal itu belum cukup. Siswa perlu melakukan praktik langsung untuk melakukan kegiatan berbahasa yang sesungguhnya.

Pembelajaran keterampilan bahasa Indonesia sesuai kurikulum SD 2013 merupakan suatu kegiatan baru bagi guru SD sebab kurikulum 2013 baru saja diberlakukan pada semester 1 tahun pelajaran 2013/2014. Hasil pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat menunjukkan kecenderungan banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah, yaitu: nilai minimal 66,70. Diperoleh fakta awal 30% dari 44 siswa mencapai hasil belajar 70-80. Sisanya, 70% dari 44 siswa mencapai hasil belajar 40-69. Data ini diperoleh setelah pelaksanaan

pembelajaran bahasa Indonesia secara tematik terpadu pada semester I tahun pelajaran 2013/2014.³

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara dengan guru IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat dapat diidentifikasi beberapa faktor yang melatar belakangi masalah rendahnya keterampilan berbicara pada siswa, antara lain adalah (1) kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang terkait dengan keterampilan berbicara; (2) pada saat kegiatan berbicara sikap siswa terlihat kurang percaya diri, tegang dan tidak rileks. Pada umumnya siswa merasa takut dan malu ketika harus berbicara di depan teman-temannya sehingga menyebabkan siswa mengalami kesulitan pada saat menyampaikan sesuatu secara lisan. Hal ini dikarenakan siswa jarang tampil berbicara di depan teman-temannya; (3) kurangnya latihan dan kebiasaan menggunakan bahasa Ibu dalam berkomunikasi. Keadaan ini mengakibatkan siswa tidak terbiasa terlatih keterampilan bicaranya di depan orang lain yang menyebabkan siswa kurang mengorganisasi perkataannya sehingga pembicaraan ternilai kurang sistematis dan masih terbata-bata. Selain hal tersebut, hasil observasi awal menunjukkan bahwa SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat belum pernah

³ Hasil wawancara prasiklus dengan guru kelas IV di SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat (Jakarta: SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, 2014).

menerapkan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Proses pembelajaran keterampilan berbicara yang diterapkan guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Penggunaan metode ceramah menghasilkan penguasaan pengetahuan pada siswa, namun metode tersebut kurang mampu menerampilkkan siswa dalam berbicara.

Berdasarkan identifikasi dari beberapa faktor penyebab kurang berhasilnya pembelajaran keterampilan berbicara di atas, maka perlu dicari sebuah solusi agar tercipta sebuah pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan psikologis dan bahasa siswa sekolah dasar adalah metode permainan bahasa. Maka peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran yaitu menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Dengan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”, peneliti berharap terjadinya perbaikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.

Anak-anak pada usia sekolah dasar masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri

mereka. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Seperti yang dijelaskan oleh Froebel dalam Djuanda, bahwa salah satu alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak ialah melalui permainan.⁴ Interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi siswa.

Peter Kline dalam Mujib dan Nailur, menjelaskan bahwa “Proses belajar dapat berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan yang *fun*”.⁵ *Fun* berarti membuat suasana belajar dalam keadaan gembira. Kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi), dan nilai yang membahagiakan bagi diri siswa. Salah satu cara untuk membangun suasana kelas yang menggembirakan adalah lewat permainan. Permainan sangat tepat digunakan sebagai metode pembelajaran, karena melalui permainan siswa dapat mempelajari bahasa dengan mudah dan optimal tanpa adanya paksaan untuk mempelajarinya.

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa. Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan

⁴ Dadan Djuanda, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h. 87.

⁵ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), h. 37.

berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan berbahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Sebuah permainan disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa. Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Djuanda menjelaskan bahwa permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pembelajaran.⁶ Bermain dapat dimanfaatkan untuk belajar bahasa. Melalui aktivitas bermain, anak-anak belajar bagaimana menggunakan bahasa secara nyata dan kontekstual. Belajar bahasa melalui bermain lebih efektif, karena dalam aktivitas ini siswa menggunakan bahasa bukan hanya sekedar teoritis, namun relevan dengan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Metode permainan bahasa “Bermain Telepon” akan memberikan alternatif pilihan sekaligus inovasi pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Metode permainan bahasa “Bermain Telepon” menjadi sebagian metode pembelajaran berbicara yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian siswa pada saat mengungkapkan pendapat, ide, dan

⁶ *Ibid.*, h. 18

gagasan. Selain itu, metode permainan bahasa “Bermain Telepon” juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan hasil analisis terhadap pembelajaran keterampilan berbicara sesuai kurikulum SD 2013 di SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat. Adapun pokok permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, antara lain:

1. Sebagian besar siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat masih mengalami kesulitan pada saat berbicara.
2. Metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang variatif.
3. Metode permainan bahasa “Bermain Telepon” merupakan satu bentuk inovasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” untuk meningkatkan keterampilan berbicara

menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Sebagaimana uraian latar belakang dan pembatasan fokus penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana cara meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat dengan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”? (2) Apakah metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dapat meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan pada siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan bermanfaat untuk pengembangan ilmu dan penerapan ilmu.

1. Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan baru tentang pembelajaran bahasa Indonesia di SD, khususnya pembelajaran keterampilan berbicara berbasis pendekatan tematik terpadu dan pendekatan saintifik sesuai kurikulum SD 2013. Dengan adanya hasil penelitian ini

diharapkan pembelajaran bahasa Indonesia di SD dapat dirancang menjadi lebih mudah, lebih variatif, lebih komunikatif, dan lebih tematik terpadu. Selain itu, lebih sesuai dengan standar proses pembelajaran.

2. Penerapan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk banyak pihak dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SD, khususnya di kelas IV.

a. Bagi Siswa, sebagai subyek penerima tindakan diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa dalam pembelajaran bahasa dengan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”, membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

b. Bagi Guru

Dengan adanya hasil penelitian ini, guru kelas IV diharapkan dapat merancang pembelajaran keterampilan berbicara khususnya keterampilan berbicara menginformasikan sesuai dengan kurikulum SD 2013 yang lebih kreatif, inovatif, komunikatif, dan tematik terpadu sehingga lebih menarik bagi siswa. Pembelajaran yang menarik tentu akan meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.

c. Bagi Orangtua Siswa

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan orangtua siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat dapat lebih mendukung pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Orangtua siswa diharapkan dapat lebih memperhatikan anaknya saat belajar di rumah agar siswa termotivasi dalam belajar bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara menginformasikan.

d. Bagi Sekolah

Dengan adanya hasil penelitian ini sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang maksimal dalam penyediaan sarana pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai wahana uji kemampuan terhadap bekal teori yang telah diperoleh pada saat kuliah serta sebagai upaya untuk memberikan gambaran dan pengetahuan dalam penerapan metode permainan bahasa "Bermain Telepon".

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Keterampilan Berbicara Menginformasikan

a. Pengertian Keterampilan Berbicara Menginformasikan

Menurut Gordon dalam Mulyasa, menyatakan bahwa keterampilan adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.¹ Dari makna dan penjelasan ini, seseorang dikatakan terampil jika orang tersebut dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat dan cekatan. Keterampilan seseorang dalam menyelesaikan tugas berbeda-beda. Keterampilan dapat diperoleh melalui proses belajar dan latihan yang berkesinambungan. Pembelajaran keterampilan dirancang sebagai proses komunikasi belajar untuk mengubah perilaku siswa menjadi cekat, cepat, dan tepat dalam menyelesaikan dan melakukan sesuatu. Dengan keterampilan, seseorang dapat menyelesaikan tugas dengan efektif dan efisien, serta akan mampu memberikan hasil dari apa yang dikerjakannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan melakukan dan

¹ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h. 39.

menyelesaikan tugas dengan baik, cermat, dan cekatan. Keterampilan membutuhkan kemampuan khusus yang tidak semua orang dapat melakukannya. Oleh karena itu, untuk melatih keterampilan diperlukan latihan secara terus menerus.

Tarigan menjelaskan, berbicara adalah “Kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”.² Brown dan Yule dalam situs internet menambahkan bahwa berbicara adalah “Kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan”.³ Dari makna dan penjelasan pakar-pakar tersebut, dapat dipahami bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan secara lisan.

Iskandarwassid dan Sunendar menjelaskan berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan.⁴ Berbicara merupakan suatu proses penyampaian pesan dari pembicara kepada pendengar. Pesan yang disampaikan secara lisan dapat dipahami oleh

² Henry Guntur Tarigan, *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbicara* (Bandung: Angkasa, 2008), h. 16.

³ Fery Mirnawati, *Keterampilan Berbicara (Speaking Skills)* dalam <http://ferymirna.blogspot.in/2013/12/keterampilan-berbicara-speaking-skills.html?m=1> diakses pada tanggal 10 Desember 2014 pukul 13:24

⁴ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), h. 286.

pendengar apabila pembicara mampu menyampaikannya dengan baik dan benar. Apabila isi pesan itu dapat dipahami oleh penerima pesan, maka akan terjadi komunikasi antara pemberi pesan dan penerima pesan. Komunikasi pada akhirnya akan menimbulkan pengertian atau pemahaman terhadap isi pesan bagi penerimanya.

Menurut Mulgrave dalam Tarigan, berbicara adalah “Suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak”.⁵ Pengertian ini menjelaskan bahwa berbicara tidak hanya sekedar mengucapkan kata-kata, tetapi menekankan pada penyampaian gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar atau penerima informasi.

Iskandarwassid dan Sunendar menjelaskan lagi bahwa “Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain”.⁶ Dari penjelasan ini, berbicara jelas merupakan proses komunikasi karena dalam aktivitas tersebut terjadi pemindahan pesan dari pembicara kepada pihak lain yang menjadi pendengar melalui bunyi-bunyi bahasa yang mengandung makna. Dengan berbicara seseorang

⁵ Henry Guntur Tarigan, *loc. cit.*

⁶ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *op. cit.*, h.241.

dapat menyampaikan pesan kepada pendengar. Banyak sekali isi pesan yang dipindahkan oleh pembicara kepada pendengar. Satu di antaranya adalah pesan yang berisi informasi tentang berbagai hal untuk pendengar.

Kusrini dalam situs internet menjelaskan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.⁷ Informasi tersebut ditujukan dari individu satu ke individu lain yang bertujuan untuk memberikan suatu keterangan tentang suatu hal. Berdasarkan makna dan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sebuah data berupa penerangan, keterangan, pemberitahuan atau berita tentang sesuatu yang telah diproses kedalam bentuk yang berarti bagi pengguna dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

Salah satu tujuan berbicara adalah untuk menginformasikan. Tujuan seorang pembicara dikatakan menginformasikan apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar pendengar dapat mengerti dan memahaminya. Agar informasi yang disampaikan pembicara kepada pendengar benar-benar terjaga keakuratannya, maka pembicara berusaha berbicara jelas, sistematis, dan tepat.

Rahayu menjelaskan tujuan berbicara untuk menginformasikan suatu hal pada pendengar dilaksanakan jika seseorang berkeinginan untuk: (1)

⁷ Anon, *Pengertian dan Definisi Informasi menurut Para Ahli* dalam http://carapedia.com/pengertian_definisi_informasi_menurut_para_ahli_info504.html diakses pada tanggal 23 Maret 2015 pukul 13.30.

memberi atau menanamkan pengetahuan; (2) menetapkan atau menentukan hubungan-hubungan antara benda-benda; (3) menerangkan atau menjelaskan sesuatu proses; (4) menginterpretasikan atau menafsirkan sesuatu persetujuan ataupun menguraikan sesuatu tulisan.⁸ Semua hal tersebut merupakan situasi-situasi informatif karena masing-masing ingin membuat pengertian-pengertian atau makna menjadi jelas. Pembicara dengan tujuan menginformasikan sering dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjelaskan suatu proses, menguraikan, menafsirkan atau menginterpretasikan sesuatu hal, memberi, menyebarkan, dan menanamkan pengetahuan serta menjelaskan kaitan, hubungan, relasi antar benda, hal, atau peristiwa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara menginformasikan adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara lisan dengan maksud untuk memberi keterangan, pemberitahuan atau informasi tentang suatu hal yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar agar informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh pendengar.

b. Jenis-jenis Berbicara

⁸ Minto Rahayu, *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi* (Jakarta: PT. Grasindo, 2009), h. 219.

Tarigan menyatakan bahwa jenis berbicara secara garis besar dapat dibagi atas: (1) berbicara di muka umum (*public speaking*), yang mencakup berbicara yang bersifat pemberitahuan, kekeluargaan, bujukan, dan perundingan; (2) Berbicara pada konferensi (*Conference speaking*), yang meliputi diskusi kelompok, prosedur parlementer, dan debat.⁹ Dalam penjelasan ini, berbicara jenis berbicara dibedakan menjadi dua, yaitu berbicara di muka umum dan berbicara pada konferensi.

Tarigan dan kawan-kawan dalam Yuniawan menambahkan, berbicara diklasifikasikan menjadi lima jenis, yaitu:

(1) situasi, jenis berbicara berdasarkan situasi pembicaraan terdiri atas berbicara informal dan berbicara formal; (2) tujuan, jenis berbicara berdasarkan tujuan pembicaraan dibagi menjadi lima jenis, yaitu berbicara untuk menghibur, berbicara menginformasikan, berbicara menstimulus, berbicara meyakinkan, dan berbicara untuk menggerakkan; (3) jumlah pendengar, jenis berbicara berdasarkan jumlah pendengar dapat dibedakan atas jenis berbicara antarpribadi, berbicara dalam kelompok kecil, dan berbicara dalam kelompok besar; (4) peristiwa khusus, berbicara berdasarkan peristiwa khusus yang melatari pembicaraan dapat diklasifikasikan menjadi enam macam, yaitu: presentasi, penyambutan, perpisahan, jamuan, perkenalan, dan nominasi; dan (5) metode penyampaian, berbicara berdasarkan metode penyampaiannya dibedakan menjadi empat jenis berbicara, yakni: metode mendadak, metode tanpa persiapan, metode membaca naskah, dan metode menghafal.¹⁰

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis berbicara menjadi beragam tergantung sudut pandang yang digunakan, tetapi

⁹ Henry Guntur Tarigan, *op. cit.*, hh. 24-25.

¹⁰ Tommi Yuniawan, *Terampil Retorika Berbicara* (Semarang: Unnes Press, 2012), hh 12-15.

secara garis besar jenis berbicara yaitu berbicara di muka umum dan berbicara pada conference.

c. Tujuan Berbicara

Komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh penerima pesan. Menurut Tarigan “Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi”.¹¹ Untuk menyampaikan pesan dengan baik dan efektif, pembicara harus memahami makna suatu hal yang akan dikomunikasikan. Tarigan menjelaskan lagi pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu: (1) memberitahukan dan melaporkan (*to inform*); (2) menjamu dan menghibur (*to entertain*); (3) membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).¹²

Sedangkan Djago Tarigan dalam Resmini mengemukakan bahwa tujuan berbicara adalah untuk: (1) menghibur; (2) menginformasikan; (3) menstimulus; (4) meyakinkan; dan (5) menggerakkan.¹³ Dari penjelasan ini, tujuan pembicaraan tergantung dari keadaan dan keinginan pembicara.

¹¹ Henry Guntur Tarigan, *loc. cit.*

¹² *Ibid.*, h. 17.

¹³ Novi Resmini, Dadan Djuanda, dan Dian Indihadi, *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (Bandung: UPI Press, 2008), h. 193.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang melakukan kegiatan berbicara selain untuk berkomunikasi juga bertujuan untuk menghibur, menginformasikan, menstimulus, meyakinkan, serta menggerakkan orang lain sebagai lawan bicaranya.

d. Faktor yang Terkait dengan Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan proses komunikasi, dimana dalam aktivitas tersebut terjadi pemindahan pesan dari pembicara kepada pihak lain yang berperan sebagai pendengar. Agar komunikasi berlangsung efektif maka pembicara harus memperhatikan konteks berbicara yang terdiri dari 5 faktor antara lain: (1) siapa yang diajak berkomunikasi; (2) situasi saat berkomunikasi; (3) tempat saat berkomunikasi; (4) isi pembicaraan; dan 5) media yang digunakan saat berkomunikasi.¹⁴

Selain itu, Arsyad dalam Novi dan Dadan menjelaskan bahwa saat berbicara juga perlu memperhatikan dua aspek yang terkait, yaitu aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan. Aspek kebahasaan mencakup lafal, intonasi, tekanan, dan ritme. Aspek nonkebahasaan mencakup kenyaringan suara, kelancaran berbicara, sikap berbicara, gerak dan mimik saat berbicara, dan etika berbicara.¹⁵ Kedua aspek berbicara tersebut sangat menunjang keberhasilan seseorang dalam berbicara dengan orang lain.

¹⁴ Saleh Abbas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h. 83.

¹⁵ Novi Resmini dan Dadan Juanda, *op. cit.*, h. 53.

Dalam berbicara aspek nonkebahasaan sangat diperlukan, karena aspek nonkebahasaan akan menjadi modal utama dan mempermudah penerapan aspek kebahasaan.

Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara selain 5 faktor konteks juga dipengaruhi oleh aspek kebahasaan dan nonkebahasaan yang keduanya memiliki hubungan erat. Oleh karena itu, agar dapat berbicara efektif dan efisien maka faktor dan aspek tersebut harus dikuasai dengan baik dan benar.

2. Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas IV SD dalam Kurikulum SD 2013

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Selain sebagai alat komunikasi dengan sesama manusia, bahasa Indonesia juga merupakan bahasa nasional yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa bahasa Indonesia harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di sekolah dasar yang menjadi dasar semua pembelajaran di sekolah.

Siswa sekolah dasar pada umumnya berusia 7-12 tahun. Usia sekolah dasar ini merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan

mengenal dan menguasai pembendaharaan kata (*vocabulary*).¹⁶ Pada masa ini siswa diharapkan memperoleh pengetahuan dasar yang dipandang sangat penting bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Indonesia harus di ajarkan di sekolah dasar karena pelajaran bahasa Indonesia akan membantu perkembangan bahasa pada anak. Dengan diberikannya pelajaran bahasa Indonesia di sekolah, diharapkan siswa dapat menguasai dan menggunakannya sebagai alat untuk berkomunikasi, mengekspresikan diri serta mengungkapkan pikiran, ide, dan gagasan.

Keterampilan berbicara harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di sekolah. Akan tetapi, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan ketika harus tampil berbicara di depan teman-temannya. Salah satu penyebabnya adalah rasa malu dan kurang percaya diri pada siswa. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab untuk menumbuhkembangkan rasa percaya diri pada siswa dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara lisan. Ada delapan konsep yang harus dipahami oleh guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara, yaitu:

- (a) berbicara dan menyimak adalah dua kegiatan resiprokal; (b) berbicara adalah proses berkomunikasi individu; (c) berbicara adalah ekspresi kreatif; (d) berbicara adalah tingkah laku; (e) berbicara

¹⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h.74.

dipengaruhi kekayaan pengalaman; (f) berbicara merupakan sarana memperluas cakrawala; dan (g) berbicara adalah pancaran diri.¹⁷

Dengan berpijak pada konsep-konsep dasar berbicara di atas maka diharapkan siswa kelas IV dapat mencapai Kompetensi Inti (KI) dalam Kurikulum SD 2013 yang tidak dapat mencantumkan secara eksplisit empat keterampilan berbahasa dan pengetahuan kebahasaan. Seperti contoh dari silabus kelas IV SD; tema 1:

Indahnya kehidupan. Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku; (2) 4.2 Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang teks arahan/petunjuk tentang pemeliharaan panca indera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.¹⁸

Dari dua contoh Kompetensi Isi (KI) di atas tidak ada kata “menyimak, berbicara, membaca, dan menulis”. Sedangkan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis merupakan kata yang secara konseptual membagi bahasa Indonesia lisan dan tulis menjadi empat keterampilan, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembagian empat keterampilan itulah yang menjadi panduan bagi guru dalam merancang pembelajaran bahasa Indonesia tematik-terpadu di SD sesuai dengan Kurikulum SD 2013. Oleh karena itu, Guru kelas IV SD dan guru SD pada umumnya dituntut mampu mengkaji, menganalisis, dan menjabarkan

¹⁷ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *op. cit.*, h. 286.

¹⁸ Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Kompetensi Dasar Sekolah Dasar dan Ibtidaiyah.

tiap butir KD menjadi fokus keterampilan berbahasa dan pengetahuan kebahasaan untuk kemudian dipadukan dengan muatan lain sesuai subtema dan tema agar dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran tematik-terpadu dengan benar.

Resmini dan Juanda menjelaskan, “Melalui kegiatan berbicara, siswa belajar tentang apa yang mereka lihat atau pikirkan yang menyangkut berbagai topik. Guru dapat mendorong siswa untuk mendeskripsikan, mengklasifikasikan, menginformasikan, merencanakan, dan membandingkan berbagai hal secara lisan.”¹⁹

Kurikulum SD 2013 tidak mencantumkan secara eksplisit metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya. Kurikulum SD 2013 hanya menegaskan bahwa pembelajaran di SD harus berbasis pada pendekatan tematik terpadu dan pendekatan saintifik. Hal ini berarti, guru SD diberi kebebasan untuk berinovasi dan berkeaktifan dalam menggunakan metode pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dalam melaksanakan pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan.

Keterampilan berbicara bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan melalui uraian atau keterangan guru saja. Melainkan, siswa harus berlatih dan mempraktikkan kegiatan berbicara secara langsung. Seperti apa yang diungkapkan oleh Iskandarwassid dan Sunendar bahwa proses pembelajaran

¹⁹ Novi Resmini dan Dadan Juanda, *loc. cit.*

berbicara akan menjadi mudah jika peserta didik terlibat aktif berkomunikasi.²⁰ Selain itu, pencapaian tujuan pembelajaran berbicara juga tidak terlepas dari bagaimana cara atau metode yang diterapkan oleh guru pada proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara adalah metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

B. Acuan Teori dan Rancangan-rancangan Alternatif atau Disain-disain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Pengertian Metode Permainan Bahasa

Siregar dan Nara menjelaskan bahwa “Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.²¹ Iskandarwassid dan Sunendar menambahkan bahwa “Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan”.²² Berdasarkan pendapat dari pakar-pakar di atas, metode merupakan suatu cara yang disusun secara sistematis yang ditempuh oleh seseorang untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan sehingga mencapai tujuan yang telah ditentukan.

²⁰ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. *op. cit.*, h. 240.

²¹ Eveline Siregar dan Nara Hartini, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 80.

²² Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *op. cit.*, h. 56.

Iskandarwassid dan Sunendar menambahkan lagi bahwa “Metode adalah sebuah prosedur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.²³ Dalam pembelajaran bahasa, metode digunakan untuk menyatakan kerangka yang menyeluruh tentang proses pembelajaran yang tersusun dalam rangkaian kegiatan yang sistematis. Metode merupakan cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat memahami, mengetahui, dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang disusun secara sistematis yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat memahami, mengetahui, dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam menjalankan tugasnya sehari-hari, guru mata pelajaran bahasa Indonesia harus memahami bahwa tujuan akhir dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa terampil menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang lain. Guru harus dapat mengajarkan keterampilan berbicara dengan menarik dan bervariasi. Selain itu, guru juga harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal yang menyenangkan bagi anak-anak, terutama siswa SD adalah bermain, karena dunia anak tidak lepas dari bermain. Bermain bagi anak merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan. Seperti yang dijelaskan

²³ *Ibid.*, h. 40.

oleh Friederich Froebel dalam Wardani, yang menyatakan bahwa setiap anak harus mendapat kesempatan untuk bermain karena bermain adalah hak seorang anak yang tidak boleh diasingkan dari seorang anak.²⁴

Djuanda menjelaskan bahwa, “Permainan akan meningkatkan partisipasi aktif anak, sehingga pembelajaran lebih efektif”.²⁵ Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, menarik dan dapat meningkatkan motivasi. Dengan mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran diharapkan siswa tidak merasa dibebani dengan muatan materi yang begitu padat sehingga pembelajaran akan lebih efektif. Selain itu permainan juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain.²⁶ Dengan bermain, siswa memperoleh suatu kegembiraan/kepuasan, pengalaman dan memperoleh sejumlah

²⁴ Dani Wardani, *Bermain sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan* (Jakarta: Edukasi, 2009), h. 34.

²⁵ Dadan Djuanda, “Belajar Bahasa Indonesia Sambil Bermain” (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2006), h. 16.

²⁶ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), h. 26.

keterampilan. Permainan diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang siswa dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat ditempuh melalui berbagai permainan. Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa.

Metode permainan bahasa merupakan metode pembelajaran yang dikhususkan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa, seperti yang dijelaskan Soeparno dalam Djuanda, "Pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa."²⁷

Sependapat dengan Soeparno, Mujib dan Nailur menjelaskan bahwa "Suatu kegiatan dapat disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu".²⁸ Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu, maka permainan tersebut tidak bisa disebut

²⁷ Dadan Djuanda, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h. 96

²⁸ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *op. cit.*, h. 33.

sebagai permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu aktivitas bertujuan untuk melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa. Karena permainan bahasa merupakan suatu aktivitas yang melatih keterampilan berbahasa dengan cara yang menggembirakan.

Mujib dan Nailur menambahkan lagi, permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.²⁹

Pellegrini dan Saracho dalam Mujib dan Nailur, menyatakan bahwa permainan memiliki beberapa sifat, antara lain adalah sebagai berikut:

- (1) permainan dimotivasi secara personal karena memberi rasa kepuasan;
- (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) daripada tujuan yang ingin dicapai;
- (3) aktivitas permainan dapat bersifat nonlital; (4) permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada

²⁹ *Ibid.*, h. 32.

dapat dimotivasi oleh para pemainnya; (5) permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.³⁰

Berdasarkan sifa-sifat permainan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan dapat memberikan motivasi kepada setiap pemainnya, dalam hal ini adalah siswa. Semua siswa terlibat dalam aktivitas permainan. Dalam aktivitas tersebut, siswa lebih aktif dengan aktivitas permainannya daripada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai karena siswa sekolah dasar belum bisa lepas dan masih membutuhkan dunia bermain. Seperti yang dijelaskan oleh Anggani Sudono dalam Wardani, "Kegiatan bermain bukan hanya sekedar pengisi waktu luang, tapi menjadi kebutuhan".³¹ Pada saat melakukan aktivitas permainan, siswa tidak menyadari jika aktivitas permainan yang mereka lakukan memiliki tujuan, yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan bahasa adalah suatu cara menggembarakan yang tersusun secara sistematis yang ditempuh oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran bahasa kepada siswa sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan bahasa. Metode di dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting karena metode merupakan tata cara dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh

³⁰ *Ibid.*, h. 28.

³¹ Dani Wardani, *loc. cit.*

karena itu, guru hendaknya dapat memilih metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

2. Macam-macam Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ada beberapa macam permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Beberapa contoh diantaranya adalah sebagai berikut:

(1) Bisik berantai; (2) Kim Lihat; (3) Aku Seorang Detektif; (4) Bertanya dan Menerka; (5) Baca Lakukan; (6) Bermain Telepon; (7) Meloncat Bulatan Kata; (8) Perjalanan dengan Denah; (9) Mengarang Gotongroyong; (10) Stabilo Kalimat; (11) Cerita Berantai; (12) Kata dari Wacanan; (13) Siap Laksanakan Perintah.³²

Iskandarwassid dan Sunendar menambahkan, pembelajaran keterampilan berbicara untuk tingkat pemula, yaitu siswa sekolah dasar dapat menggunakan beberapa cara, antara lain: (1) Ulang Ucap; (2) Lihat Ucap; (3) Permainan Kartu Kata; (4) Wawancara Permainan Memori; (5) Reka Cerita Gambar; (6) Biografi; (7) Manajemen Kelas; (8) Bermain Peran; (9) Permainan Telepon; dan (10) Permainan Alfabet.³³

Permainan di atas merupakan contoh dari beberapa permainan bahasa yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia baik lisan maupun tulis. Penelitian ini difokuskan pada metode permainan bahasa

³² Dadan Djuanda, *op. cit.*, hh. 96-99.

³³ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *op. cit.*, h. 287.

“Bermain Telepon”. Oleh karena itu, kajian ini hanya membahas satu metode permainan bahasa yaitu metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

3. Manfaat Metode Permainan Bahasa

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar. Permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. Mujib dan Nailur menjelaskan bahwa permainan dalam belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

(1) menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses belajar; (2) menghilangkan stres dalam lingkungan belajar; (3) mengajak orang terlibat secara penuh; (4) meningkatkan proses belajar; (5) membangun kreativitas diri; (6) mencapai tujuan dengan ketidaksadaran; (7) meraih makna belajar melalui pengalaman; dan (8) menfokuskan siswa sebagai subjek belajar.³⁴

Manfaat utama dari permainan bahasa adalah menciptakan kegembiraan dan kesenangan dalam proses belajar bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Manfaat lain dari permainan bahasa dijelaskan oleh Suparno dalam Djuanda sebagai berikut:

(1) Permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar; (2)

³⁴ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *op. cit.*, h. 36.

aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental; (3) dapat membangkitkan motivasi belajar siswa; (4) dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama; (5) dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.³⁵

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode permainan bahasa selain memiliki manfaat untuk menciptakan kegembiraan dalam proses pembelajaran, metode permainan bahasa juga memiliki manfaat untuk meningkatkan proses belajar, membangkitkan motivasi dan kreativitas siswa, serta menyingkirkan “keseriusan” sehingga menghilangkan stres dalam lingkungan belajar.

4. Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon”

Pembelajaran berbicara mempunyai sejumlah komponen yang pembahasannya diarahkan pada segi metode pengajaran. Guru harus dapat mengajarkan keterampilan berbicara dengan menarik dan bervariasi. Menurut Tarigan dalam situs internet, ada empat metode pengajaran berbicara, yaitu percakapan, bertelepon, wawancara, dan diskusi.³⁶ Bertelepon dapat digunakan sebagai metode dalam pembelajaran berbicara. Ciri khas bertelepon antara lain: berbicara

³⁵ Dadan Djuanda, *op. cit.*, hh. 95-96.

³⁶ Tuti Alawiyah, *Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Media TIK* dalam <http://toetial.wordpress.com/2013/09/01/meningkatkan-keterampilan-berbicara-melalui-media-tik/> diakses pada tanggal 29 Desember 2014 pukul 02:06

dengan bahasa yang jelas, singkat, dan lugas. Melalui metode bertelepon diharapkan siswa dapat berbicara jelas, singkat, dan lugas.

Metode permainan bahasa “Bermain Telepon”, yaitu suatu metode metode pembelajaran bahasa yang menggabungkan aktivitas bermain dan dan belajar. Dalam metode permainan bahasa “Bermain Telepon” terdapat unsur permainan yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh selama mengikuti proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Sutikno bahwa, “Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai”.³⁷ Permainan digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, permainan juga dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa secara langsung melakukan praktik berbicara melalui kegiatan bermain telepon. Pada kegiatan inilah siswa berlatih untuk berbicara menyampaikan informasi yang diterima lewat telepon kepada orang lain secara lisan

Telepon merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk melatih keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan orang lain. Seperti yang dijelaskan oleh Zaman dalam Swantini dan kawan-kawan bahwa telepon gelas merupakan APE untuk melatih anak

³⁷ M. Sorby Sutikno, *Metode dan Model-model Pembelajaran* (Mataram: Holistica, 2014), h. 44.

berkomunikasi dan memperkaya pembendaharaan kata.³⁸ Penerapan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” menggunakan telepon sebagai alat untuk melakukan percakapan melalui kegiatan bermain. Dengan menggunakan telepon mainan, siswa akan tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara menginformasikan.

Metode permainan bahasa “Bermain Telepon” digunakan untuk melatih keterampilan berbicara siswa, khususnya keterampilan berbicara menginformasikan. Siswa secara berpasangan harus mempersiapkan alat untuk menelepon.³⁹ Pada saat melakukan kegiatan bertelepon, siswa akan saling bertukar informasi dengan lawan bicaranya. Kegiatan ini akan melatih siswa agar terampil berbicara menginformasikan secara lisan. Kegiatan menyampaikan informasi lewat telepon dilakukan ketika seseorang berbicara dengan lawan bicara melalui pesawat telepon dan terdapat informasi atau pesan yang hendak disampaikan kepada orang lain.

Mempersiapkan pemain, kelompok, atau siswa merupakan hal yang diperlukan dalam aktivitas permainan bahasa. Dalam permainan bahasa “Bermain Telepon”, guru membentuk kelompok dan membagi

³⁸ Ni Putu Swantini, I Nyoman Wirya, dan I Gde Wawan Suthada, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Telepon Gelas untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa* (Singaraja: e journal Universitas Pendidikan Ganesha, 2014), h. tanpa halaman.

³⁹ Dadan Djuanda, *op. cit.*, h. 97.

siswa secara berpasangan. Kegiatan berpasangan merupakan langkah efektif yang bertujuan agar semua siswa ikut terlibat aktif selama proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Mujib dan Nailur, bahwa “Aktivitas secara berpasangan merupakan satu bentuk permainan yang efektif untuk melibatkan peran serta siswa. Permainan bahasa secara berpasangan memberikan lebih banyak peluang latihan kompetensi bahasa”.⁴⁰ Selain itu, guru lebih mudah memantau siswa dalam permainan berpasangan dengan bergerak dari satu pasangan ke pasangan yang lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dirumuskan definisi metode permainan bahasa “Bermain Telepon”, yaitu suatu cara yang menggembirakan dan disusun secara sistematis yang terdiri dari langkah kegiatan menerima informasi melalui kegiatan bertelepon kemudian menyampaikan informasi tersebut kepada orang lain secara lisan.

5. Langkah-langkah Permainan Bahasa “Bermain Telepon”

Langkah-langkah dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” yang peneliti susun adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan media dan alat yang digunakan, yaitu berupa telepon mainan.
2. Menyiapkan teks percakapan telepon.

⁴⁰ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *op. cit.*, h. 53.

3. Sebelum aktivitas permainan dilakukan, guru terlebih dahulu menjelaskan petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan “Bermain Telepon” kepada siswa.
4. Guru mempersilahkan kepada siswa memilih pasangan untuk melakukan kegiatan permainan “Bermain Telepon”.
5. Guru mempersilahkan setiap pasangan untuk melakukan kegiatan bertelepon sesuai dengan teks percakapan telepon.
6. Guru dan siswa melakukan penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan.

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian relevan yang pertama adalah artikel ilmiah yang berjudul Penggunaan Metode Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III SDN 39 Sungai Kakap yang dilakukan oleh Nurhasanah.⁴¹ Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan berbicara siswa dan aktivitas pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa yang dilakukan oleh guru dan siswa. Penggunaan metode permainan bahasa meningkatkan aktivitas belajar siswa, dari sebelum dilakukan tindakan (prasiklus) dan setelah tindakan pertama

⁴¹ Nurhasanah, “Penggunaan Metode Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III SDN 39 Sungai Kakap”. *Artikel Ilmiah* (Pontianak: Universitas Tanjung Pura, 2013), h. tanpa halaman.

(siklus I) dengan metode permainan bahasa aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 35,14%, kemudian setelah dilakukan tindakan kedua (siklus II), aktivitas belajar siswa kembali meningkat sebesar 11,79%. Selain meningkatkan aktivitas siswa, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bahasa mengalami peningkatan sebesar 0,65 dari skor 3,24 pada siklus I menjadi skor 3,89 pada siklus II. Peningkatan aktivitas belajar yang dilakukan guru dan siswa menyebabkan terjadinya peningkatan pada kemampuan berbicara siswa, dari prasiklus dan siklus I peningkatan sebesar 9,87 kemudian dari siklus I hingga siklus II terjadi peningkatan sebesar 7,96.

Penelitian Nurhasanah relevan dengan penelitian ini, persamaannya adalah jenis penelitian yakni penelitian tindakan kelas dan metode pembelajaran yang digunakan, yakni metode permainan bahasa. Namun, terdapat perbedaan antara penelitian yang dilakukan Nurhasanah dengan penelitian ini, perbedaannya yaitu subjek penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah yang menjadi subjek penelitian adalah siswa SD kelas III. Adapun dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah siswa SD kelas IV.

Hasil penelitian relevan kedua adalah skripsi yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Telepon Gelas pada Anak Kelompok A2 TK Islam Bakti VI Kebakkramat Karanganyar tahun

Pelajaran 2012/2013 yang dilakukan oleh Dwi Purwanita.⁴² Dari penelitian ini, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa melalui permainan Telepon Gelas dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa TK. Pada prasiklus diperoleh hasil 44,3%, siklus I 65%, dan siklus II 77,4%. Hasil tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan pada setiap siklusnya. Penelitian ini dikatakan berhasil jika keberhasilan mencapai 75%. Ternyata pada siklus II sudah melebihi target yang telah ditentukan, yaitu sebesar 77,4%.

Penelitian yang dilakukan oleh Purwanita di atas relevan dengan penelitian ini, persamaannya adalah jenis penelitian yakni penelitian tindakan kelas. Namun, terdapat perbedaan antara penelitian yang dilakukan Purwanita dengan penelitian ini, perbedaannya yaitu subjek pada penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas IV dengan menggunakan metode permainan bahasa "Bermain Telepon", sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Purwanita subjek penelitiannya adalah siswa TK melalui permainan telepon gelas. Pada penelitian ini menggunakan telepon mainan sebagai media/alat permainan, sedangkan penelitian yang dilakukan Purwanita menggunakan telepon gelas sebagai medianya.

⁴² Dwi Purwanita, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Telepon Gelas pada Anak Kelompok A2 TK Islam Bakti VI Kebakkramat Karanganyar tahun Pelajaran 2012/2013". *Skripsi* (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2013), h. tanpa halaman.

Hasil penelitian relevan ketiga adalah skripsi yang berjudul Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Teknik Permainan Terka Gambar Berkelompok pada Siswa Kelas IV Semester 1 Negeri 3 Tegowanu Wetan Tahun Ajaran Ajaran 2011/2012 yang dilakukan oleh Paidin.⁴³ Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pra siklus, jumlah siswa yang nilainya memenuhi indikator hanya 8 siswa. Setelah dilakukan siklus I, jumlah siswa yang nilainya memenuhi indikator keterampilan berbicara meningkat menjadi 11. Kemudian setelah dilakukan siklus II, terjadi peningkatan siswa yang nilainya memenuhi indikator keterampilan berbicara menjadi 18 dari 32 siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menerima dan membuktikan kebenaran hipotesis yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menerapkan permainan terka gambar dengan berkelompok dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penelitian yang dilakukan Paidin di atas, relevan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu jenis penelitian, yakni penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian kelas IV SD dan objek kajiannya dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Selain memiliki persamaan, penelitian di atas juga terdapat perbedaan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan Paidin menggunakan teknik permainan terka gambar berkelompok,

⁴³ Paidin, "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Teknik Permainan Terka Gambar Berkelompok pada Siswa Kelas IV Semester 1 SD Negeri 3 Tegowanu Wetan". *Skripsi* (Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana, 2012), h. ii.

sedangkan penelitian ini menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

Dari beberapa hasil penelitian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian tentang keterampilan berbicara dapat ditingkatkan melalui pemilihan metode yang sesuai dengan pembelajaran, yaitu metode permainan bahasa. Maka dari itu, peneliti memprediksi bahwa penelitian yang akan diteliti oleh penelitipun akan mendapat hasil yang positif pula dalam meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa melalui metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Pembelajaran bahasa Indonesia disekolah pada dasarnya dilaksanakan untuk mengembangkan 4 aspek keterampilan berbahasa, antara lain: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan berbicara khususnya keterampilan berbicara menginformasikan merupakan satu keterampilan berbahasa yang harus diajarkan dan dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih tergolong

rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan inovatif sehingga menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran keterampilan berbicara.

Bertolak dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu tindakan dengan pemilihan metode pembelajaran untuk dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Indonesia sehingga menyebabkan peningkatan terhadap keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Metode tersebut merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat melatih keterampilan berbicara menginformasikan siswa dengan cara yang menggembarakan melalui aktivitas permainan yang disebut “Bermain Telepon”. Metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dilaksanakan siswa melalui kegiatan yang bersifat praktik sehingga semua siswa akan terlibat aktif pada saat kegiatan pembelajaran.

Metode permainan bahasa “Bermain Telepon” merupakan metode yang efektif dan efisien untuk diterapkan pada pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan dalam bahasa Indonesia. Dikatakan efektif karena penerapan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” akan menghemat waktu, hal ini disebabkan karena metode tersebut dilakukan secara berpasangan sehingga memudahkan guru untuk memantau kegiatan

siswa dengan bergerak dari satu pasangan ke pasangan yang lain. Dikatakan efisien karena metode tersebut dilaksanakan dengan cara yang menggembirakan, yaitu lewat aktivitas bermain. Dengan demikian, diharapkan melalui penggunaan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” ini keterampilan berbicara menginformasikan siswa di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat dapat meningkat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kalingke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat dengan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Kedaung Kalingke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat yang terletak di Jl. Komplek Departemen Agama Kalimati RT/RW 07/03 Kedaung Kalingke, Cengkareng, Jakarta Barat. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan selama proses pembelajaran semester II tahun ajaran 2014/2015 pada bulan Februari s/d April 2015.

C. Metode dan Desain Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan

kelas yaitu penelitian yang dilaksanakan guru di dalam kelas.¹ Hopkin dalam Emzir menambahkan, penelitian tindakan adalah suatu proses yang dirancang untuk memberdayakan semua partisipan dalam proses (siswa, guru, dan peserta lainnya) dengan maksud untuk meningkatkan praktik yang diselenggarakan di dalam pengalaman pendidikan.² Dari pendapat-pendapat tersebut dapat dideskripsikan, bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu rangkaian kegiatan yang melibatkan guru dan siswa dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

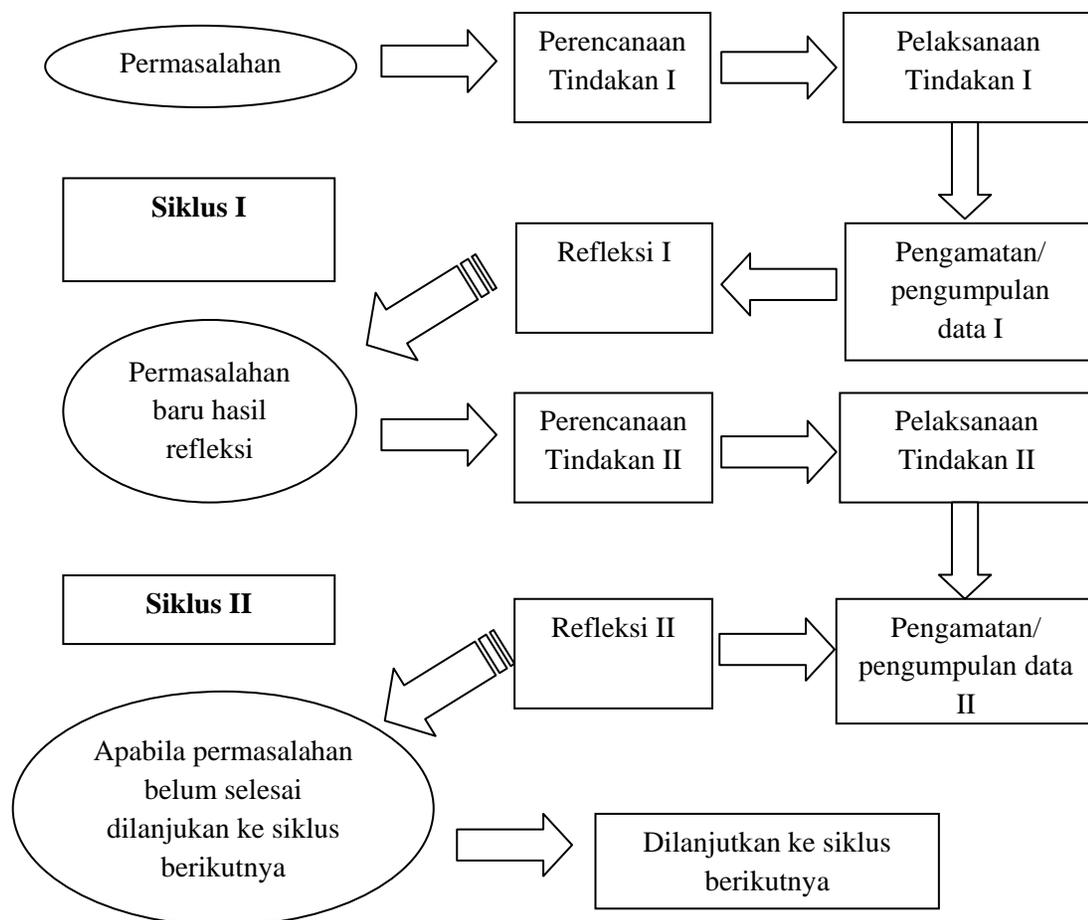
Penelitian tindakan kelas merupakan suatu rangkaian kegiatan yang melibatkan guru dan siswa dengan peran dan fungsinya masing-masing. Penelitian ini dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran sekelompok siswa melalui pemberian tindakan (*treatment*) yang sengaja diperlihatkan agar dapat diukur dan diamati. Tindakan tersebut dilaksanakan oleh guru bersama siswa dengan tujuan untuk melakukan proses perbaikan dan peningkatan terhadap proses pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.

Adapun disain intervensi tindakan dalam siklus perbaikan proses pembelajaran pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam bentuk langkah-langkah siklus pembelajaran. Adapun langkah-langkah siklus

¹ Suharsimi Arikunto, *et.al*, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 2.

² Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007), h. 233.

perbaikan proses pembelajaran peningkatan keterampilan berbicara menginformasikan melalui metode permainan bahasa “Bermain Telepon” pada siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat ini dikembangkan dengan merujuk pada model Kemmis dan Taggart yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1
Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas Model Stephen Kemmis yang dikembangkan oleh Suharsimi.³

³ Suharsimi Arikunto, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 74.

Sesuai dengan alur di atas, model Kemmis dan Taggart pada hakikatnya terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti merencanakan suatu tindakan yang difokuskan untuk meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan pada siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat dengan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Pada tahap ini, yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: (1) menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang merujuk pada kurikulum SD 2013; (2) merencanakan kegiatan pembelajaran yang disusun berdasarkan langkah-langkah proses pembelajaran sesuai dengan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”; (3) merancang instrumen penilaian berupa lembar penilaian yang akan dipakai pada proses penilaian keterampilan berbicara menginformasikan; (4) menyusun format penilaian keterampilan berbicara menginformasikan siswa; (5) merancang instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”; (6) menyiapkan format pengamatan proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” pada saat berlangsungnya

penelitian dan proses pembelajaran di kelas IV; (7) menyiapkan kamera yang digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat yang berperan sebagai partisipan kolaborator melaksanakan proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan bahasa “BermainTelepon” sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan, peneliti mengamati pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Tahap ini dilakukan untuk mengamati, menganalisis, dan mendokumentasikan setiap rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis kesesuaian antara pelaksanaan proses pembelajaran dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti pada tahap awal perencanaan penelitian ini.

4. Tahap Refleksi

Setelah guru kelas dan peneliti melaksanakan proses pembelajaran, mengumpulkan dan menganalisis data hasil observasi, peneliti dan partisipan kolaborator bersama-sama melakukan refleksi. Pada tahap refleksi ini, peneliti dan partisipan kolaborator melakukan diskusi untuk menganalisis, mengevaluasi, serta mencermati kelebihan dan kekurangan kemudian melakukan perbaikan pada proses pembelajaran bagi peneliti pada siklus selanjutnya.

D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat yang berjumlah 44 siswa dengan komposisi perempuan 24 siswa dan laki-laki 20 siswa. Adapun partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah Ibu Hj. Sri Kustiawati selaku guru kelas IV yang bertindak sebagai partisipan kolaborator selama proses penelitian ini. Kegiatan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti akan dilaksanakan oleh guru kelas IV.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pemimpin penelitian. Peneliti hadir langsung dalam kegiatan pembelajaran sesuai perencanaan yang telah disusun dan berusaha mengumpulkan data sesuai dengan fokus

penelitian. Sedangkan kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh guru kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat yang berperan sebagai partisipan kolaborator sesuai dengan rencana yang telah disusun oleh peneliti.

Adapun posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pelaku utama yang akan merencanakan, mengamati, dan merefleksi pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan dengan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat sesuai kurikulum SD 2013.

F. Hasil Tindakan yang Diharapkan

Penelitian Tindakan Kelas ini dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dan peningkatan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat. Peningkatan kualitas pembelajaran berhasil jika 100% dari seluruh butir instrumen aktivitas pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” yang dilakukan oleh guru dan siswa terlaksana sesuai dengan yang diharapkan pada lembar pengamatan aktivitas pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Sedangkan peningkatan keterampilan berbicara

menginformasikan siswa dianggap berhasil jika 80% dari 44 siswa mencapai nilai $\geq 66,70$.

G. Data dan Sumber Data

1. Data

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan berbicara menginformasikan melalui metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Data dalam penelitian ini adalah data pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dan data hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan siswa. Data pengamatan aktivitas pembelajaran merupakan data tentang kesesuaian aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dengan tindakan yang sudah direncanakan.

Sedangkan data hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan siswa merupakan data yang diperoleh dari hasil tes lisan yang digunakan untuk melihat gambaran tentang peningkatan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) sumber data dari hasil pengamatan aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dan (2) sumber data dari hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan siswa selama proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

H. Teknik Pengumpulan Data

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti digunakan untuk mengukur sejauh mana proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” diimplementasikan di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat. Pengamatan dilakukan secara langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui dan memantau tindakan aktivitas yang dilakukan guru dan siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian dilakukan melalui 2 cara, antara lain:

1. Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data mengenai pembelajaran bahasa Indonesia

menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” pada siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat. Dari pengamatan tersebut, diperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil evaluasi belajar siswa mengenai keterampilan berbicara menginformasikan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat selama proses pembelajaran dan penelitian tindakan kelas ini. Pada penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes lisan.

Data keterampilan berbicara menginformasikan siswa diperoleh dari hasil tes keterampilan berbicara menginformasikan siswa dan dokumentasi berupa foto yang diambil pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Untuk memperoleh data yang diperlukan, maka disusunlah instrumen pengamatan yang disesuaikan dengan setiap variabel yang akan diteliti, sebagai berikut:

1. Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara Menginformasikan

a. Definisi Konseptual

Keterampilan berbicara menginformasikan adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara lisan dengan maksud untuk

memberitahu, memberi keterangan, dan menginformasikan tentang sesuatu yang diterima setelah melakukan kegiatan bertelepon yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh pendengar dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri atas: (1) pelafalan; (2) intonasi; (3) struktur kata dan kalimat; dan (4) kosakata. Aspek nonkebahasaan terdiri atas: (1) kenyaringan suara; (2) kelancaran bicara; (3) sikap bicara; dan (4) isi informasi.

b. Definisi Operasional

Keterampilan berbicara menginformasikan adalah skor yang diperoleh siswa dari hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan yang menggambarkan kemampuan siswa untuk mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara lisan dengan maksud untuk memberitahu, memberi keterangan, dan menginformasikan tentang sesuatu yang diterima setelah melakukan kegiatan bertelepon yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh pendengar dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan melalui tes keterampilan berbicara yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Aspek kebahasaan terdiri atas: (1) pelafalan; (2) intonasi; (3) struktur kata dan kalimat; dan (4) kosakata. Aspek nonkebahasaan terdiri

atas: (1) kenyaringan suara; (2) kelancaran bicara; (3) sikap bicara; dan (4) isi informasi.

c. Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Berbicara Menginformasikan

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Berbicara Menginformasikan

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1.	Kebahasaan	Pelafalan vokal dan konsonan	1	1
		Intonasi Kalimat	2	1
		Pengucapan struktur kata dan kalimat	3	1
		Pemilihan kalimat	4	1
2.	Nonkebahasaan	Kenyaringan suara	5	1
		Kelancaran berbicara	6	1
		Sikap berbicara	7	1
		Isi penyampaian informasi	8	1
Jumlah			8	8

d. Validitas dan Reliabilitas

Penyempurnaan instrumen dilakukan melalui penilaian dan telaah satu orang ahli di bidang bahasa Indonesia (*expert judgment*) untuk mendapatkan berbagai masukan dan perbaikan untuk penyempurnaan instrumen tersebut.

Penilaian dan uji validitas konsep instrumen keterampilan berbicara menginformasikan dilakukan oleh Dr. Fahrurrozi, M. Pd. Pada prosesnya, pemeriksa ahli memberikan penilaian dan menguji validitas konsep instrumen keterampilan berbicara menginformasikan dengan membandingkan kesesuaian langkah kerja secara teoretis terhadap prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam merumuskan definisi konseptual, definisi operasional keterampilan berbicara menginformasikan, serta pedoman penskoran yang digunakan peneliti untuk memberikan skor hasil pengamatan. Instrumen yang dinilai dan diuji validasi berjumlah 8 butir pernyataan, yang terdiri dari 4 aspek kebahasaan dan 4 aspek nonkebahasaan. Jumlah butir instrumen setelah divalidasi masih sama yaitu berjumlah 8 butir pernyataan.

- 1. Instrumen Pengamatan Penggunaan Metode Permainan Bahasa
“Bermain Telepon”**
 - a. Definisi Konseptual**

Metode permainan bahasa “Bermain Telepon” adalah metode pembelajaran yang menyajikan serangkaian kegiatan atau langkah-langkah langkah pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan yang mencakup kegiatan menyampaikan dan menerima informasi lewat kegiatan bertelepon dan kemudian menginformasikan informasi tersebut secara lisan yang terdiri atas 6 langkah kegiatan.

b. Definisi Operasioanal

Penerapan pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” adalah skor yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan aktivitas selama proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” yang terdiri atas 6 langkah kegiatan antara lain: (1) persiapan media dan alat; (2) membaca teks percakapan telepon; (3) penjelasan langkah permainan; (4) pemilihan pasangan; (5) melakukan percakapan lewat telepon; dan (6) melakukan penilaian.

c. Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Aktivitas Pembelajaran dengan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon”

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Aktivitas Pembelajaran

No.	Indikator Bermain Telepon	Nomor Butir		Jumlah
		Guru	Siswa	
1.	Persiapan media dan alat	1	1	2
2.	Membaca teks percakapan telepon	2	2	2
3.	Penjelasan langkah permainan	3	3	2

4.	Pemilihan pasangan	4	4	2
5.	Melakukan percakapan lewat telepon	5	5	2
6.	melakukan penilaian	6	6	2
Jumlah				12

d. Validitas dan Reliabilitas

Penyempurnaan instrumen dilakukan melalui penilaian dan telaah satu orang ahli di bidang bahasa Indonesia (*expert judgment*) untuk mendapatkan berbagai masukan dan perbaikan untuk penyempurnaan instrumen tersebut.

Penilaian dan uji validitas konsep instrumen keterampilan berbicara menginformasikan dilakukan oleh Dr. Fahrurrozi, M. Pd. Pada prosesnya, pemeriksa ahli memberikan penilaian dan menguji validitas konsep instrumen tersebut dengan menyesuaikan kebenaran teoretis terhadap langkah-langkah proses penelitian dalam merumuskan definisi konsep dan definisi operasional metode permainan bahasa “Bermain Telepon” serta pedoman penskoran yang digunakan peneliti untuk menentukan skor akhir pengamatan instrumen yang digunakan. Instrumen yang dinilai dan diuji validasi berjumlah 12 butir pernyataan, yang terdiri dari 6 butir aktivitas guru dan 6 butir aktivitas siswa. Jumlah butir instrumen setelah divalidasi masih sama yaitu berjumlah 12 butir pernyataan.

I. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis untuk menguji hipotesis tindakan. Seluruh data yang diperoleh melalui pemantauan/pengamatan dan tes dianalisis dengan teknik statistik sederhana kemudian disajikan dalam bentuk tabel atau grafik. Untuk menghitung data tentang keterampilan berbicara akan digunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{f}{t} \times 100\%$$

Dimana:

P = probabilitas akan terjadi peristiwa

f = besar kemungkinan suatu peristiwa

t = total kemungkinan suatu peristiwa

100% = prosentase keseluruhan peristiwa

Untuk menghitung data tentang keterampilan berbicara akan digunakan rumus di bawah ini.

$$NM = \frac{st}{si} \times 100$$

Dimana :

NM = nilai keterampilan berbicara

st = skor keterampilan berbicara yang dicapai oleh siswa

si = skor total berbicara yang mungkin dicapai oleh siswa

100 = jumlah pembulat

J. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan dan keterpercayaan data dilakukan validasi dari data hasil penelitian. Pemeriksaan keterpercayaan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik. Data hasil pengamatan ditriangulasi dengan dokumen berupa gambar/foto kegiatan selama pembelajaran.

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini akan menyajikan hasil pelaksanaan tindakan penelitian berbentuk deskripsi, temuan/hasil penelitian, interpretasi hasil analisis, dan keterbatasan peneliti. Penelitian tindakan dilakukan dalam 2 siklus dengan empat tahap dalam setiap siklusnya. Tahapan tersebut meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

A. Deskripsi Data

1. Implementasi Pra Siklus

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pengamatan kondisi awal (prasiklus) yaitu mengobservasi proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat serta melakukan penilaian keterampilan berbicara menginformasikan. Pengamatan kondisi awal (prasiklus) dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan sebelum peneliti melakukan proses penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat pada tanggal 24 Februari 2015 dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran

bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara menginformasikan. Menurut guru kelas, pembelajaran keterampilan berbicara masih sulit untuk dilakukan secara optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap kegiatan berbicara; (2) jumlah siswa yang terlalu banyak, yaitu 44 siswa yang mengakibatkan suasana kelas ramai dan tidak kondusif; (3) proses pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan secara klasikal dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan mengerjakan soal. Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat menyatakan jika belum pernah menerapkan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” pada proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Selain melakukan wawancara dengan guru kelas, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat. Beberapa siswa yang diwawancarai oleh peneliti menyatakan bahwa mereka kurang menyukai terhadap pelajaran keterampilan berbicara karena mereka merasa takut salah, malu, dan mengalami kesulitan pada saat mengungkapkan ide maupun perasaannya secara lisan di depan teman-temannya.

Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas dan melakukan penilaian keterampilan berbicara menginformasikan. Pengamatan awal (prasiklus) terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi,

Cengkareng, Jakarta Barat dilaksanakan pada Kamis, 19 Maret 2015. Peneliti bertindak sebagai observer sedangkan guru kelas IV sebagai guru/pengajar yang melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran keterampilan berbicara terdapat beberapa hasil temuan, antara lain: (1) siswa kurang berminat dan termotivasi pada saat mengikuti pembelajaran keterampilan berbicara di kelas; (2) suasana belajar tidak kondusif; (3) pada saat penilaian keterampilan berbicara, tidak sedikit siswa yang merasa malu, takut, dan mengalami kesulitan pada saat mengungkapkan ide atau pendapatnya; (4) guru masih menggunakan metode pembelajaran yang klasikal, yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan mengerjakan soal. Setelah dilakukan proses penilaian keterampilan berbicara menginformasikan, diketahui bahwa hasil evaluasi keterampilan berbicara menginformasikan yang diperoleh siswa pada proses pembelajaran bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Dari hasil evaluasi tersebut diketahui sebanyak 40,91% dari 44 siswa atau 18 siswa mencapai nilai $\geq 66,70$ dan 59,09% dari 44 siswa atau 26 siswa mencapai nilai $< 66,70$.

Berdasarkan kondisi awal tersebut, selanjutnya peneliti dan guru melakukan diskusi untuk mencari solusi permasalahan yang terdapat dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan, sehingga dicapai kesepakatan bahwa peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas bersama guru dengan judul "Penggunaan Metode Permainan

Bahasa “Bermain Telepon” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat. Selama penelitian, kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan oleh Ibu Hj. Sri Kustiawati selaku guru kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat. Penerapan penelitian tindakan ini difokuskan pada peningkatan proses pembelajaran dan keterampilan berbicara menginformasikan pada siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.

2. Implementasi Siklus I (31 Maret, 1 dan 2 April 2015)

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap pertama ini peneliti menganalisis, merancang, dan merencanakan proses penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini antara lain: (1) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Kurikulum SD 2013; (2) mempersiapkan media pembelajaran sesuai dengan tema dan materi yang akan dipelajari; (3) menyiapkan format lembar penilaian keterampilan berbicara menginformasikan; (4) menyiapkan instrumen penilaian keterampilan berbicara menginformasikan; (5) menyiapkan lembar pengamatan proses

pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” berupa lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa; (6) kamera yang digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap kedua, peneliti dan guru kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat mengimplementasikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh guru kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat, yaitu Ibu Hj. Sri Kustiawati. Peneliti sebagai pemimpin penelitian hadir langsung dalam kegiatan pembelajaran sesuai perencanaan yang telah disusun dan berusaha mengumpulkan data sesuai dengan fokus penelitian.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada Selasa, 31 Maret 2015, pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada Rabu, 1 April 2015, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada Kamis, 2 April 2015.

(1) Siklus I pertemuan pertama (Selasa, 31 Maret 2015)

Guru masuk kelas dan menyapa siswa dengan menanyakan kabar dan mengucapkan salam yang dijawab serentak oleh seluruh siswa.

Kemudian guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum dimulainya aktivitas pembelajaran. Setelah selesai berdoa, guru mengabsen kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan pengkondisian kelas. Guru menyiapkan media pembelajaran.



Gambar 4.1
Guru dan Siswa Melakukan Doa Bersama

Guru menyampaikan tema pembelajaran yang akan dipelajari, yaitu tema Tempat Tinggalku subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. Sebelum memulai proses pembelajaran, guru membuka pembelajaran melalui apersepsi secara klasikal dengan mengajukan beberapa pertanyaan lisan kepada siswa berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Setelah melakukan apersepsi, guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut, yaitu tentang batas wilayah kota Wamena, arah mata angin, kenampakan alam kota Wamena, dan solmisasi lagu Apuse. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Langkah pembelajaran selanjutnya pada kegiatan inti proses pembelajaran, guru menunjukkan peta Indonesia dan meminta siswa untuk mengamati peta Indonesia yang telah ditampilkan oleh guru. Guru bertanya kepada siswa, “Dimanakah letak Pulau Papua?” dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dan menunjukkan letak Pulau Papua pada peta Indonesia. Beberapa siswa maju ke depan untuk menunjukkan letak Pulau Papua.



Gambar 4.2
Siswa Mengamati Peta Indonesia

Setelah mengamati peta Pulau Papua, guru mengeksplor pengetahuan siswa tentang Pulau Papua, guru bertanya “Apa yang kalian ketahui tentang Papua?”. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menjelaskan secara lisan apa yang mereka ketahui tentang Papua. Siswa yang ditunjuk oleh guru, menjelaskan secara lisan apa yang mereka ketahui tentang Pulau Papua. Setelah mengeksplor pengetahuan siswa tentang Pulau Papua, guru

dan siswa kembali melakukan tanya jawab mengenai batas-batas wilayah Papua dan kenampakan alam yang terdapat di Pulau Papua.

Guru membagi siswa kedalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Siswa bersama dengan kelompoknya masing-masing mengamati gambar Pulau Papua yang ada di buku tematik siswa. Siswa menuliskan batas-batas menentukan arah Barat, Timur, Utara, dan Selatan Pulau Papua di buku tulis siswa.



Gambar 4.3
Siswa sedang Melakukan Diskusi Kelompok

Guru meminta siswa untuk keluar kelas dan berdiri menghadap ke arah matahari dan bertanya kepada siswa “Di sebelah manakah bayanganmu?” Ssiswa secara serentak menjawab pertanyaan guru. Guru menjelaskan matahari terbit dari arah timur dan bayangan pasti berada di sebelah barat. Guru meminta siswa untuk merentangkan tangan dan menentukan arah Utara, Selatan, timur, dan Barat. Siswa diminta untuk

mengamati lingkungan sekolah dan menuliskan benda-benda yang ada di arah Utara, Selatan, Timur, dan Barat dari posisinya. Setelah melakukan pengamatan, beberapa siswa diminta untuk menyebutkan letak suatu benda berdasarkan arah mata angin. Melalui diskusi kelompok dan melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekolah, siswa dapat menjelaskan letak suatu tempat/benda berdasarkan arah mata angin.

Setelah mengamati benda berdasarkan arah mata angin, guru meminta siswa untuk kembali masuk ke ruang kelas dan mengintrupsikan siswa untuk mengamati kembali gambar Pulau Papua. Siswa mencari kota Wamena dan kemudian menandainya. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai kota Wamena berdasarkan peta yang telah ditampilkan oleh guru. Siswa menuliskan batas-batas Pulau Wamena dan menjelaskan posisi Wamena berdasarkan arah mata angin dengan benar. Guru mengintrupsikan siswa untuk membaca teks yang ada di buku tematik siswa.



Gambar 4.4
Siswa sedang Membaca Teks

Siswa secara bersama-sama membaca teks berjudul “Kota Wamena” yang ada di buku dengan suara nyaring. Setelah membaca teks, siswa dan guru membahas dan melakukan tanya jawab yang terkait dengan teks bacaan tersebut. Setelah membaca teks dan melakukan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan letak dan batas-batas kota Wamena, kehidupan masyarakat kota Wamena.

Guru menunjukkan telepon genggam kepada siswa dan bertanya “Anak-anak siapa yang tahu kegunaan dari benda ini?” Secara serentak siswa menjawab pertanyaan dari guru. Guru mengajukan pertanyaan kedua “Siapa yang sudah pernah menggunakan telepon?” Guru menjelaskan langkah-langkah bertelepon. Guru menunjuk salah satu siswa, kemudian mempraktekkan kegiatan bertelepon. Siswa yang lain mengamati contoh kegiatan bertelepon yang dilakukan oleh guru dan siswa.

Kegiatan selanjutnya adalah siswa melaksanakan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”. Adapun Langkah pertama yang dilakukan dalam permainan “Bermain Telepon” adalah menyiapkan media dan alat yang digunakan pada saat pelaksanaan kegiatan “Bermain Telepon”. Guru membagikan telepon mainan kepada siswa dan siswa mencoba telepon tersebut. Langkah kedua adalah guru membagikan teks percakapan telepon dan siswa membaca teks tersebut.



Gambar 4.5
Guru sedang Menjelaskan Petunjuk Pelaksanaan
Kegiatan Permainan “Bermain Telepon”

Setelah semua siswa menerima telepon mainan dan teks percakapan telepon, langkah selanjutnya adalah siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan “Bermain Telepon”. Langkah selanjutnya setelah menjelaskan petunjuk pelaksanaan, guru mempersilahkan kepada siswa memilih pasangan untuk melakukan percakapan telepon sesuai dengan teks percakapan yang dibagikan oleh guru.

Langkah keempat setelah semua siswa mendapatkan pasangan untuk melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”, guru mempersilahkan kepada masing-masing pasangan untuk melakukan kegiatan bertelepon sesuai dengan teks percakapan telepon yang telah dibagikan oleh guru. Di dalam percakapan tersebut terdapat informasi atau pesan yang akan disampaikan kepada orang lain (bukan orang yang

menerima telepon). Setelah melakukan percakapan telepon, siswa menginformasikan pesan atau informasi tersebut secara lisan kepada orang yang dituju (bukan penerima telepon). Informasi yang disampaikan harus sesuai dengan isi informasi yang diterima lewat telepon.



Gambar 4.6
Siswa sedang Melaksanakan Kegiatan Permainan “Bermain Telepon”

Selama aktivitas permainan, guru memantau setiap aktivitas yang dilakukan oleh siswa dengan berkeliling dari pasangan satu ke pasangan yang lain. Langkah terakhir dari permainan bahasa “Bermain Telepon” adalah penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan. Semua siswa mengikuti penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan pesan atau informasi yang diterima lewat telepon. Siswa menyampaikan pesan atau informasi tersebut secara lisan dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri dari lafal, intonasi, struktur kata dan kalimat, dan kosakata. Adapun aspek nonkebahasaan

terdiri dari kenyaringan suara, kelancaran bicara, sikap bicara, dan isi informasi.

Setelah selesai melakukan penilaian tes keterampilan berbicara, secara klasikal siswa dan guru merangkum pembelajaran yang telah dipelajari. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membaca pelajaran selanjutnya di rumah. Ketua kelas memimpin doa untuk menutup pelajaran.

(2) Siklus I pertemuan kedua (Rabu, 1 April 2015)

Guru masuk kelas dan menyapa siswa dengan menanyakan kabar dan mengucapkan salam yang dijawab serentak oleh seluruh siswa. Aktivitas pembelajaran dimulai dengan kegiatan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Setelah selesai berdoa, guru mengabsen kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan pengkondisian kelas. Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada pertemuan tersebut, yaitu berupa laptop dan proyektor.

Sebelum memulai pelajaran, guru mengingatkan siswa tentang kota Wamena yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru mengajukan pertanyaan “Apa yang kalian ketahui tentang Wamena?” Siswa secara bergantian siswa menjelaskan tentang kota Wamena secara lisan. Setelah mengulang kembali pelajaran tentang kota Wamena, guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan tersebut. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran, yaitu tentang

kenampakan alam dan sumber daya alam yang terdapat di Kepulauan Seribu agar siswa memahami keadaan dan sumber daya alam yang terdapat di Kepulauan Seribu.

Langkah pembelajaran selanjutnya pada kegiatan inti proses pembelajaran, guru meminta siswa untuk mengamati peta Kepulauan Seribu yang telah ditampilkan oleh guru. Guru bertanya kepada siswa, “Apa yang kalian pikirkan ketika mendengar Kepulauan Seribu?” “Kira-kira berapa jumlah pulau di Kepulauan Seribu?” Beberapa siswa menjawab, ada seribu pulau yang terdapat di Kepulauan Seribu.



Gambar 4.7
Siswa sedang Mengamati Peta Kepulauan Seribu

Guru membagikan teks yang membahas tentang Kepulauan Seribu, kemudian siswa secara bersama-sama diminta untuk membaca teks tersebut dengan suara nyaring. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai isi teks bacaan tersebut. Siswa diminta untuk membacanya lagi dalam hati dan

menandai hal-hal penting dengan memberi garis bawah. Setelah menggaris bawah hal-hal yang penting, siswa diminta untuk menuliskan informasi yang terdapat dalam teks bacaan tersebut dalam bentuk peta pikiran yang terdiri dari letak, pulau-pula yang ada di Kepulauan Seribu, perbedaan Kepulauan Seribu dengan pulau lain, tumbuhan yang ada, mata pencaharian penduduk setempat, dan kondisi air yang ada pada Kepulauan Seribu.

Guru menampilkan gambar Pulau Jawa dan meminta siswa untuk mengamatinya. Guru meminta siswa untuk menyebutkan warna yang terdapat pada peta, kemudian mengajukan pertanyaan “Mengapa pada peta terdapat perbedaan warna? Apa makna dari masing-masing warna yang terdapat pada peta?” Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut dan jawaban siswa didiskusikan secara klasikal. Guru menjelaskan bahwa warna pada peta menunjukkan perbedaan daratan dan menjelaskan makna warna yang terdapat pada peta, yaitu warna hijau menunjukkan dataran rendah, warna kuning menunjukkan dataran tinggi, dan warna biru menunjukkan lautan. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru tentang makna warna pada peta, siswa menuliskan nama kota-kota yang termasuk dataran rendah, dataran tinggi, dan pantai di Pulau Jawa.

Kegiatan pembelajaran selanjutnya adalah siswa melaksanakan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”. Langkah pertama dari permainan ini adalah guru menyiapkan media dan alat yang digunakan dalam

permainan bahasa “Bermain Telepon”, yaitu telepon mainan dan teks percakapan telepon. Langkah kedua adalah guru membagikan teks percakapan telepon kepada siswa.



Gambar 4.8
Guru sedang Menyiapkan Telepon Mainan



Gambar 4.9
Guru sedang Membagikan Teks Percakapan Telepon

Langkah ketiga adalah guru meminta siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan penjelasan tentang petunjuk pelaksanaan kegiatan

permainan bahasa “Bermain Telepon” yang akan dijelaskan oleh guru. Setelah mendengarkan petunjuk dari guru, langkah selanjutnya adalah guru mempersilahkan siswa memilih pasangan untuk melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”. Siswa memilih sendiri pasangan untuk melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”. Langkah keempat adalah setiap pasangan melakukan kegiatan bertelepon sesuai dengan teks percakapan yang telah dibagikan oleh guru.



Gambar 4.10
Siswa sedang Melaksanakan Kegiatan “Bermain Telepon”

Di dalam percakapan tersebut terdapat informasi atau pesan yang akan disampaikan kepada orang lain (bukan orang yang menerima telepon). Siswa menerima dan menyampaikan pesan atau informasi yang diterimanya lewat telepon secara lisan kepada orang yang dituju (bukan penerima telepon). Informasi yang disampaikan harus sesuai dengan isi informasi yang yang diterima lewat telepon.



Gambar 4.11
Guru sedang Melakukan Penilaian Tes
Keterampilan Berbicara Menginformasikan

Di kegiatan akhir pembelajaran, semua siswa mengikuti penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan pesan yang diterima lewat telepon secara lisan. Siswa menyampaikan pesan atau informasi tersebut secara lisan dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri dari lafal, intonasi, struktur kata dan kalimat, dan kosakata. Adapun aspek nonkebahasaan terdiri dari kenyaringan suara, kelancaran bicara, sikap bicara, dan isi informasi.

Setelah selesai melakukan penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan, siswa dan guru merangkum pembelajaran yang telah

dipelajari hari ini secara klasikal. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencari informasi yang berhubungan dengan Pulau Bali. Ketua kelas memimpin doa untuk menutup pelajaran hari ini.

(3) Siklus I pertemuan ketiga (Kamis, 2 April 2015)

Guru memulai pembelajaran dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh siswa. Setelah berdoa guru mengabsen kehadiran siswa dan melanjutkannya dengan pengkondisikan kelas serta menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Sebelum memulai pelajaran, guru mengingatkan kembali kepada siswa tentang letak geografis Kepulauan Seribu yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan pertanyaan terbuka, “Siapa yang masih ingat tentang pelajaran yang kemarin kita pelajari, yaitu tentang Kepulauan Seribu?” secara bergantian siswa menguraikan Keadaan Kepulauan Seribu secara lisan.



Gambar 4.12
Guru dan siswa sedang melakukan tanya jawab

Setelah mengulang kembali pelajaran tentang kota Wamena, guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan hari ini dengan tema Tempat Tinggalku subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran, yaitu tentang kenampakan alam dan sumber daya alam yang terdapat di Pulau Bali agar siswa memahami keadaan dan sumber daya alam yang terdapat di Pulau Bali.

Pada tahap kegiatan inti, guru meminta siswa untuk mengamati peta Pulau Bali yang telah ditampilkan oleh guru di layar proyektor. Guru meminta siswa untuk mengamati pulau Bali dan menuliskan batas wilayah Pulau Bali.



Gambar 4.13
Guru sedang Menampilkan Peta Pulau Bali

Guru membagikan teks kepada siswa. Siswa diminta untuk membaca teks tersebut dan menandai hal penting yang ada pada teks tersebut. Guru

dan siswa membahas isi teks bacaan tersebut. Guru bertanya kepada siswa, “Apa isi teks tersebut?” Secara bergantian siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Setelah tanya jawab yang dilakukan oleh siswa dan guru, diperoleh informasi tentang Pulau Bali. Guru memberikan contoh pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan tersebut, dan kemudian meminta siswa untuk membuat 5 pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan tersebut. Setelah selesai membuat pertanyaan, siswa menukar pertanyaan tersebut dengan teman yang lainnya. Setelah semua siswa menerima soal, siswa mengerjakan soal dan mengumpulkan jawabannya kepada guru.

Guru menanyakan kepada siswa alamat SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat. Guru menggambar denah sekolah di papan tulis, kemudian bertanya kepada siswa bangunan yang ada disebelah Utara, Timur, Selatan, dan Barat dari ruang kelas IV. Setelah selesai menggambar bangunan sekolah, guru bertanya kepada siswa “Bangunan dan jalan apa saja yang terdapat di sekitar lingkungan sekolah kita?” Secara bergantian, siswa diminta untuk maju ke depan untuk menuliskan dan menggambarkan bangunan serta nama jalan yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Setelah denah lingkungan sekolah selesai digambar, guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang rute perjalanan menuju sekolah.

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 siswa disetiap kelompoknya. Guru membagikan gambar denah lingkungan rumah Lani. Bersama dengan kelompoknya, siswa mengamati denah

lingkungan rumah tersebut dan mengerjakan soal. Setelah selesai mengerjakan, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Guru menulis hasil pekerjaan dari setiap kelompok di papan tulis. Setelah semua kelompok selesai, guru dan siswa membandingkan rute perjalanan yang ditempuh oleh setiap kelompok.



Gambar 4.14
Siswa sedang Melakukan Diskusi Kelompok

Guru bertanya kepada siswa, “Apakah kalian pernah menerima telepon dan diminta untuk menyampaikan pesan kepada orang lain? Misalnya pesan seperti apa?” Siswa yang ditunjuk oleh guru menjawab pertanyaan tersebut. Pada pertemuan sebelumnya siswa sudah belajar tentang bagaimana cara bertelepon yang baik dan menyampaikan informasi lewat telepon. Pada pertemuan ini, siswa berlatih menerima informasi lewat telepon dan kemudian menyampaikan informasi tersebut kepada orang lain secara lisan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan santun. Untuk melatih

keterampilan berbicara menginformasikan, siswa berlatih melalui kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”.

Adapun langkah pertama yang dilakukan pada permainan bahasa “Bermain Telepon” adalah guru menyiapkan telepon mainan sebagai media dan alat yang akan digunakan dalam pelaksanaan kegiatan “Bermain Telepon”. Langkah kedua adalah guru membagikan teks percakapan telepon kepada siswa.



Gambar 4.15
Guru sedang Membagikan Teks Percakapan Telepon

Guru memastikan semua siswa telah menerima teks percakapan telepon yang telah dibagikan. Sebelum aktivitas permainan bahasa “Bermain Telepon” dilaksanakan, langkah ketiga dalam permainan ini adalah guru terlebih dahulu menjelaskan petunjuk pelaksanaan tentang langkah-langkah dan cara melakukan kegiatan “Bermain Telepon”. Setelah menjelaskan petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”,

langkah selanjutnya adalah siswa dipersilahkan memilih sendiri pasangan untuk melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”.



Gambar 4.16
Siswa sedang Memilih Pasangan untuk Melakukan
Kegiatan “Bermain Telepon”

Siswa melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon” secara berpasangan. Setelah semua siswa mendapatkan pasangan, guru mempersilahkan kepada siswa untuk melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon” sesuai dengan teks percakapan yang dibagikan oleh guru dengan menggunakan telepon mainan. Di dalam percakapan tersebut terdapat informasi atau pesan yang akan disampaikan kepada orang lain (bukan orang yang menerima telepon). Setelah melakukan percakapan telepon, siswa menginformasikan pesan atau informasi tersebut secara lisan kepada orang yang dituju (bukan penerima telepon). Informasi yang disampaikan secara lisan harus sesuai dengan isi informasi yang terdapat dalam teks.



Gambar 4.17
Siswa sedang Melakukan Kegiatan "Bermain Telepon"

Langkah terakhir dari permainan bahasa "Bermain Telepon" adalah melakukan penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan. Semua siswa mengikuti penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan. Siswa menyampaikan kembali pesan atau informasi yang diterima lewat telepon secara lisan dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri dari lafal, intonasi, struktur kata dan kalimat, dan kosakata. Adapun aspek nonkebahasaan terdiri dari kenyaringan suara, kelancaran bicara, sikap bicara, dan isi informasi.

Semua siswa telah mengikuti penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan. Sebelum menutup pelajaran pada pertemuan hari ini, siswa dan guru merangkum pelajaran yang telah dipelajari hari ini secara klasikal. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila masih ada materi yang kurang dipahami pada pertemuan tersebut. Guru

mengingatkan kembali Pekerjaan Rumah (PR) yang harus oleh siswa. Sebagai penutup, guru meminta ketua kelas untuk memimpin teman-temannya berdoa bersama.

c. Tahap Pengamatan

Proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” yang dilaksanakan di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat perlu dilihat dan diamati untuk mengetahui apakah penggunaan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dapat meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV di SD tersebut. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” yang dilakukan selama 3 pertemuan dalam siklus I. Hasil dari pengamatan tersebut berupa data pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dan data hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa. Dari lembar pengamatan tersebut menunjukkan persentase aktivitas guru sebesar 83,33% dan aktivitas siswa sebesar 66,67%, sehingga diperoleh rata-rata aktivitas pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain

Telepon” sebesar 75%. Data hasil pengamatan aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1
Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I

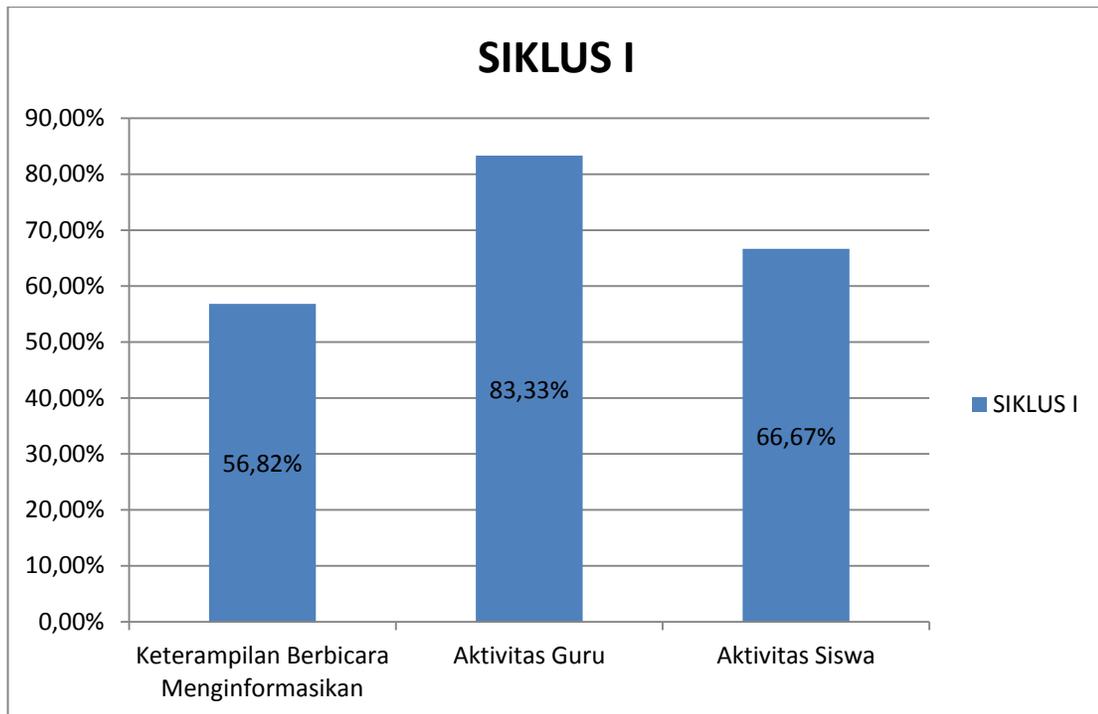
No.	Pengamatan aktivitas	Persentase (%)
1.	Guru	83,33%
2.	Siswa	66,67%
Rata-rata aktivitas guru dan siswa		75%

Sedangkan data hasil keterampilan berbicara menginformasikan siswa diperoleh dari hasil penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan. Berdasarkan hasil penilaian terhadap keterampilan berbicara menginformasikan pada siklus I, diperoleh data yaitu sebesar 56,82% dari 44 siswa atau 25 siswa mendapat nilai $\geq 66,70$ dan 43,18% dari 44 siswa atau 19 siswa mendapat nilai $< 66,70$. Data hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 2
Data Hasil Penilaian
Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siklus I

No.	Nilai Siswa	Jumlah Siswa	Persentase
1.	$\geq 66,70$	25	56,82%
2.	$< 66,70$	19	43,18%

Perolehan data hasil pengamatan aktivitas pembelajaran dan data hasil keterampilan berbicara menginformasikan akan disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut ini:



Gambar 4.18
Data Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan tabel dan diagram yang disajikan di atas, hanya 56,82% dari 44 siswa mendapat nilai $\geq 66,70$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini, yakni 80% dari 44 siswa mendapat nilai $\geq 66,70$. Sementara hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”

sebesar 83,33% dan aktivitas siswa sebesar 66,67% sehingga diperoleh rata-rata aktivitas pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” sebesar 75%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan proses pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan sehingga peneliti bersama dengan guru kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat menyepakati untuk melanjutkan penelitian berikutnya pada siklus II.

d. Tahap Refleksi

Setelah melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”, tahap berikutnya yang dilakukan adalah tahap refleksi. Peneliti bersama guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Pada tahap ini peneliti dan guru melakukan diskusi untuk membahas kekurangan yang perlu diperbaiki pada tindakan siklus I. Hasil dari refleksi ini dijadikan sebagai pedoman untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dan kekurangan selama proses pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Keberhasilan yang telah tercapai pada siklus I antara lain: (1) guru sudah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode

permainan bahasa “Bermain Telepon” sesuai dengan butir instrumen aktivitas guru; (2) telepon mainan yang digunakan dalam penerapan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan; (3) semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan “Bermain Telepon”.

Selain keberhasilan, terdapat juga beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki, antara lain, yaitu: (1) jumlah siswa yang terlalu banyak menjadi salah satu hambatan dalam mengelola kelas sehingga menyebabkan suasana kelas menjadi ribut dan tidak kondusif; (2) siswa kurang fokus dalam mengikuti kegiatan “Bermain Telepon”, fokus siswa beralih pada saat guru menunjukkan telepon mainan dan membagikannya kepada siswa. Semua siswa sangat antusias terhadap telepon mainan tersebut. Rasa antusias itulah yang menyebabkan suasana kelas menjadi ramai sehingga menyebabkan suasana yang kurang kondusif; (3) media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini menyebabkan suasana kelas menjadi tidak kondusif atau ramai. Hal itu terjadi karena siswa lebih asyik untuk memainkan telepon mainan sehingga mengabaikan kegiatan untuk melakukan percakapan telepon; (4) belum tercapainya target pada penelitian ini, yakni skor akhir penilaian keterampilan berbicara menginformasikan siswa menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

Setelah mengetahui kekurangan pada siklus I, peneliti bersama dengan guru melakukan refleksi terhadap temuan tersebut. Kegiatan refleksi

ini dilakukan dengan tujuan untuk membahas tindak lanjut atas kekurangan yang ditemukan pada siklus I sehingga peneliti menemukan solusi untuk memperbaiki pada siklus berikutnya.

3. Implementasi Siklus II (6, 7, dan 8 April 2015)

a. Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan pada siklus II, peneliti membuat perencanaan tindakan yang sama sebagaimana yang dilakukan pada siklus I, adapun kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut: (1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Kurikulum SD 2013; (2) mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan tema dan materi yang akan dipelajari; (3) menyiapkan lembar penilaian keterampilan berbicara menginformasikan; (4) menyiapkan instrumen penilaian keterampilan berbicara menginformasikan; (5) menyiapkan lembar pengamatan proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” berupa lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa; (6) kamera yang digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap kedua, peneliti dan guru kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat mengimplementasikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh guru kelas, yaitu Ibu Hj. Sri Kustiawati. Peneliti sebagai pemimpin penelitian hadir langsung dalam kegiatan pembelajaran sesuai perencanaan yang telah disusun dan berusaha mengumpulkan data sesuai dengan fokus penelitian.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada Senin, 6 April 2015, pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada Selasa, 7 April 2015, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada Rabu, 8 April 2015.

(1) Siklus II pertemuan pertama (Senin, 6 April 2015)

Guru masuk kelas dan menyapa siswa dengan menanyakan kabar dan mengucapkan salam yang dijawab serentak oleh seluruh siswa. Kemudian guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum dimulainya aktivitas pembelajaran. Setelah selesai berdoa, guru mengabsen kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan pengkondisian kelas. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa proyektor dan laptop.

Guru menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan pertama di siklus II, yaitu tentang persebaran sumber daya alam yang ada di Indonesia dan cara pengolahan sumberdaya alam sederhana

(pembuatan getuk). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa memahami tentang persebaran sumber daya alam yang ada di Indonesia dan cara pembuatan getuk yang berbahan dasar singkong.

Langkah pembelajaran selanjutnya pada kegiatan inti proses pembelajaran, siswa membaca teks bacaan yang membahas tentang Pulau Sumatera dengan suara nyaring. Setelah teks tersebut, guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang isi teks tersebut. Setelah membaca teks dan mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan keadaan alam dan sumber daya alam yang terdapat di Sumatera. Sebagai tugas di rumah, guru meminta siswa untuk mencari informasi tentang sumber daya alam yang terdapat di Sumatera. Siswa boleh bertanya kepada orang tua dan mencari informasi dari buku bacaan atau internet.

Guru menampilkan peta persebaran hasil bumi di Indonesia. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai peta persebaran hasil bumi di Indonesia. Guru meminta siswa untuk mengamati peta tersebut dan bertanya “Apa yang kamu lihat dari peta tersebut?” Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan menyebutkan macam-macam sumber daya alam yang tersebar di seluruh Indonesia.



Gambar 4.19
Guru sedang Menjelaskan Persebaran Hasil Bumi di Indonesia

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 siswa di setiap kelompoknya. Guru membagikan peta persebaran hasil bumi di Indonesia kepada setiap kelompok. Tugas dari setiap kelompok adalah menuliskan hasil bumi yang tersebar di seluruh Indonesia (Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, Bali, dan Papua) serta menuliskan manfaat dari hasil bumi tersebut. Setelah selesai berdiskusi, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan teman-temannya yang lain. Setelah semua kelompok selesai mempresentasikan, guru memberi penguatan dan menyimpulkan hasil diskusi semua kelompok.

Guru memperlihatkan getuk kepada siswa dan bertanya “Apa nama dari makanan yang ibu bawa ini?” dan “Makanan ini terbuat dari apa?” Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan hanya beberapa siswa yang tahu bahwa getuk terbuat dari singkong. Kemudian, guru memperlihatkan gambar

singkong dan menjelaskan kepada siswa bahwa getuk adalah makanan olahan yang terbuat dari singkong. Guru bertanya lagi kepada siswa, “Selain getuk, singkong dapat diolah menjadi makanan olahan lain. Siapa yang tahu, selain dibuat getuk makanan olahan apa yang terbuat dari singkong?” Siswa secara bergantian menyebutkan jenis makanan olahan yang terbuat dari singkong.

Siswa membaca teks yang ada di buku tematik siswa yang berisi tentang langkah-langkah pembuatan getuk dan bahan-bahan yang digunakan. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan praktik membuat getuk. Tugas ini diberikan sebagai tugas kelompok yang harus diselesaikan siswa di rumah. Guru meminta setiap individu membuat catatan lapangan selama proses pembuatan getuk. Getuk yang telah dibuat oleh masing-masing individu dibawa ke sekolah.

Pembelajaran selanjutnya adalah melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”. Langkah pertama dari permainan tersebut adalah guru menyiapkan telepon mainan yang digunakan media dan alat yang akan digunakan dalam pelaksanaan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”. Langkah kedua yang dilakukan oleh guru adalah membagikan teks percakapan telepon kepada siswa. Guru memastikan semua siswa telah menerima teks percakapan telepon yang telah dibagikan, kemudian siswa membaca teks percakapan tersebut. Langkah ketiga dalam permainan

tersebut adalah guru menjelaskan petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”.



Gambar 4.20
Guru sedang Menjelaskan Petunjuk Pelaksanaan
Kegiatan Permainan “Bermain Telepon”

Siswa mendengarkan dan memperhatikan petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon” yang dibacakan oleh guru. Langkah keempat setelah guru menjelaskan petunjuk permainan adalah guru mempersilahkan kepada siswa memilih pasangan untuk melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon” sesuai dengan teks percakapan yang telah dibagikan oleh guru. Langkah kelima, Setiap pasangan melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon” sesuai dengan teks percakapan telepon yang telah dibagikan oleh guru. Dalam percakapan tersebut, siswa menerima informasi lewat telepon. Siswa harus menyampaikan kembali isi informasi tersebut kepada orang lain (bukan orang

yang menerima telepon). Isi informasi tersebut harus sesuai dengan isi informasi yang diterimanya lewat telepon.



Gambar 4.21
Siswa sedang Melakukan Kegiatan “Bermain Telepon”



Gambar 4.22
Guru sedang Melakukan Penilaian Tes
Keterampilan Berbicara Menginformasikan

Langkah terakhir dari permainan bahasa “Bermain Telepon” adalah melakukan penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan. Semua siswa mengikuti penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan.

Siswa menyampaikan kembali pesan atau informasi yang diterima lewat telepon secara lisan dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri dari lafal, intonasi, struktur kata dan kalimat, dan kosakata. Adapun aspek nonkebahasaan terdiri dari kenyaringan suara, kelancaran bicara, sikap bicara, dan isi informasi.

Setelah selesai melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”, siswa dan guru merangkum semua pelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan hari ini. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila masih ada materi pelajaran yang belum dipahami pada pertemuan tersebut. Untuk menutup pelajaran, guru meminta ketua kelas untuk memimpin teman-temannya berdoa bersama sebelum pulang.

(2) Siklus II pertemuan kedua (7 April 2015)

Guru memulai pembelajaran dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Setelah berdoa guru mengabsen kehadiran siswa dan melanjutkannya dengan pengkondisikan kelas serta menyiapkan media pembelajaran yang akan dipelajari. Guru menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari hari ini, yaitu tentang sarana umum dan cara menjaganya, manfaat pajak, dan rute perjalanan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa dapat menjaga sarana umum dengan baik, memahami pentingnya pajak, dan rute perjalanan dari sebuah gambar denah.

Langkah pembelajaran selanjutnya pada kegiatan inti proses pembelajaran, guru mengulang pelajaran pada pertemuan sebelumnya yang membahas tentang arah mata angin dan rute perjalanan. Guru menampilkan denah lingkungan tempat tinggal Lani. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai denah yang telah ditunjukkan oleh guru. Guru bertanya kepada siswa “Apa saja yang terdapat pada gambar denah ini?” Siswa secara bergantian menjawab pertanyaan dari guru. Setelah mengamati dan mengidentifikasi denah lingkungan tempat tinggal Lani, siswa secara berkelompok mencatat hal-hal penting yang terdapat pada denah. Siswa menuliskan nama-nama jalan, arah, dan bangunan yang ada pada denah tersebut.



Gambar 4.23
Guru dan Siswa sedang Melakukan Tanya Jawab

Guru meminta siswa untuk mengamati denah rumah Lani, kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan tersebut

berhubungan dengan denah rumah Lani. Siswa menjawab pertanyaan dari guru. Guru menunjuk siswa untuk mengajukan pertanyaan, pertanyaan tersebut masih berhubungan dengan denah rumah Lani. Guru menjelaskan kalimat tanya. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan beberapa contoh kalimat tanya, siswa diminta untuk membuat 5 pertanyaan dengan mengamati denah lingkungan tempat tinggal Lani. Selama siswa membuat pertanyaan, guru memeriksa dan memastikan bahwa pertanyaan yang dibuat oleh siswa sudah benar. Kemudian siswa saling menukar pertanyaan yang telah dibuat. Setelah semua siswa menukar pertanyaan tersebut dengan siswa lain, siswa menjawab pertanyaan tersebut dan mengumpulkan jawabannya kepada guru. Guru meminta beberapa siswa untuk membacakan jawaban dari pertanyaan di depan teman-teman yang lain dengan suara yang nyaring.

Berdasarkan denah tersebut, guru meminta siswa untuk menyebutkan sarana umum dan manfaatnya bagi masyarakat yang terdapat di lingkungan tempat tinggal Lani. Guru meminta siswa untuk memberikan berpendapat, bagaimana cara menjaga sarana umum agar tetap berfungsi dengan baik. Setelah siswa memahami sarana umum, guru menugaskan kepada siswa untuk mencari informasi tentang sarana umum yang ada di lingkungan tempat tinggal siswa dalam bentuk tabel. Adapun informasinya meliputi nama, manfaat, dan cara menjaganya.

Kegiatan pembelajaran selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan permainan bahasa “Bermian Telepon”. Langkah pertama dalam permainan tersebut adalah guru menyiapkan media dan alat yang akan digunakan dalam pelaksanaan kegiatan “Bermain Telepon”, yaitu telepon mainan dan teks percakapan telepon. Langkah kedua adalah guru membagikan teks percakapan telepon dan telepon mainan kepada siswa. Siswa membaca teks percakapan telepon tersebut.



Gambar 4.24
Guru sedang Membagikan Teks Percakapan Telepon

Sebelum aktivitas permainan dilaksanakan, guru terlebih dahulu menjelaskan petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”. Adapun langkah selanjutnya adalah guru mempersilahkan kepada siswa memilih pasangan untuk melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”. Setelah mendapatkan pasangan, siswa dipersilahkan untuk melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon” sesuai dengan teks percakapan yang telah dibagikan oleh guru. Selama aktivitas

permainan bahasa “Bermain Telepon” dilaksanakan, guru memantau aktivitas yang dilakukan oleh siswa dengan berkeliling dari pasangan satu ke pasangan yang lain.



Gambar 4.25
Siswa sedang Melaksanakan Kegiatan “Bermain Telepon”

Setelah melakukan kegiatan “Bermain Telepon”, siswa akan memperoleh pesan atau informasi yang harus disampaikan kepada orang lain (bukan penerima telepon). Informasi yang disampaikan harus sesuai dengan informasi yang diterima lewat telepon. Siswa menyampaikan kembali pesan atau informasi yang diterima lewat telepon secara lisan dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri dari lafal, intonasi, struktur kata dan kalimat, dan kosakata. Adapun aspek nonkebahasaan terdiri dari kenyaringan suara, kelancaran bicara, sikap bicara, dan isi informasi.



Gambar 4.26
Siswa sedang Mengikuti Penilaian
Tes Keterampilan Berbicara Menginformasikan

Langkah terakhir dalam permainan bahasa “Bermain Telepon” adalah melakukan penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan, semua siswa mengikuti penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan pesan yang diterima lewat telepon. Setelah selesai melakukan penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan, siswa dan guru merangkum pembelajaran yang telah dipelajari hari ini secara klasikal. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membaca pelajaran selanjutnya di rumah. Untuk menutup pelajaran hari ini, guru meminta ketua kelas untuk memimpin teman-temannya berdoa bersama.

(3) Siklus II pertemuan ketiga (8 April 2015)

Guru masuk kelas dan menyapa siswa dengan menanyakan kabar dan mengucapkan salam yang dijawab serentak oleh seluruh siswa. Kemudian guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum dimulainya aktivitas pembelajaran. Setelah selesai berdoa, guru mengabsen kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan pengkondisian kelas.

Langkah pembelajaran selanjutnya pada kegiatan inti proses pembelajaran, guru menampilkan gambar daerah tempat tinggal yang kotor dan daerah tempat tinggal yang bersih. Siswa mengamati dan membandingkan kedua gambar tersebut. Guru meminta siswa untuk mengomentari kedua gambar tersebut. Guru memberikan pertanyaan terbuka kepada siswa “Mengapa kita harus menjaga kebersihan lingkungan? dan “Apa manfaat yang kita peroleh jika lingkungan rumah kita bersih?” Dari gambar yang ditampilkan guru dan kegiatan tanya jawab, siswa dapat membedakan dan mengidentifikasi ciri-ciri lingkungan yang sehat dan tidak sehat.

Guru kembali menampilkan gambar beberapa aktivitas yang dilakukan oleh warga. Siswa diminta untuk mendeskripsikan gambar tersebut menggunakan kalimat yang sederhana. Setelah melihat beberapa gambar aktivitas warga yang sedang membersihkan lingkungan, siswa diminta untuk menuliskan pengalaman pribadi pada saat mengikuti kegiatan kerja bakti di lingkungan rumah dengan menggunakan kalimat sederhana.

Guru memberikan pertanyaan terbuka kepada siswa, “Apa yang bisa kita lakukan terhadap barang bekas atau barang yang sudah tidak terpakai lagi? Guru menunjukkan vas bunga yang terbuat dari daur ulang kertas, dan menjelaskan kepada siswa bahwa mendaur ulang kertas merupakan cara yang dapat dilakukan untuk menjaga dan menyelamatkan lingkungan. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Siswa diminta untuk bergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Siswa mendengarkan langkah-langkah pembuatan vas bunga yang telah dibacakan oleh guru. Setelah guru selesai membacakan langkah-langkah pembuatan vas bunga, siswa diminta untuk membuat vas bunga sesuai dengan langkah-langkah yang telah dibacakan oleh guru.



Gambar 4.27
Siswa sedang Membuat Vas Bunga

Setelah selesai membuat vas bunga, guru meminta siswa untuk mengeluarkan tugas yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya, yaitu

tugas kelompok untuk membuat getuk yang bahan dasarnya terbuat dari singkong. Guru bertanya kepada siswa “Siapa yang dapat menjelaskan proses pembuatan getuk?” Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing perwakilan kelompok untuk menjelaskan proses pembuatan getuk.

Pembelajaran selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan “Bermain Telepon”. Permainan bahasa tersebut melatih keterampilan berbicara menginformasikan siswa. Adapun langkah pertama yang dilakukan dalam permainan tersebut adalah guru menyiapkan alat dan media yang digunakan dalam pelaksanaan permainan bahasa “Bermain Telepon”. Alat yang digunakan adalah telepon mainan dan teks percakapan telepon. Langkah kedua adalah guru membagikan teks percakapan telepon kepada siswa, kemudian siswa membaca teks tersebut.



Gambar 4.28
Guru sedang Membagikan Telepon Mainan

Guru terlebih dahulu memastikan semua siswa telah menerima teks percakapan telepon. Setelah semua siswa memperoleh teks percakapan, langkah selanjutnya adalah menjelaskan petunjuk pelaksanaan kegiatan “Bermain Telepon”. Siswa mendengarkan dan memperhatikan petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telpn” yang dibacakan oleh guru. Setelah membacakan petunjuk pelaksanaan, guru mempersilahkan kepada siswa memilih pasangan untuk melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”. Permainan tersebut dilakukan secara berpasangan. Dalam kegiatan bertelepon tersebut, siswa akan menerima informasi dan menyampaikan informasi tersebut kepada orang lain (bukan orang yang menerima telepon). Informasi yang disampaikan kepada orang lain (bukan orang yang menerima telepon) harus sesuai dengan isi informasi yang diterima lewat telepon.



Gambar 4.29
Siswa sedang Melaksanakan Kegiatan Permainan “Bermain Telepon”

Langkah terakhir dari permainan bahasa “Bermain Telepon” adalah penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan. Siswa menyampaikan kembali informasi yang diterima lewat telepon secara lisan dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri dari lafal, intonasi, struktur kata dan kalimat, dan kosakata. Adapun aspek nonkebahasaan terdiri dari kenyaringan suara, kelancaran bicara, sikap bicara, dan isi informasi.

Setelah kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon” selesai dilaksanakan, siswa bersama guru merangkum semua pelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan hari ini. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi pelajaran yang belum dipahami. Setelah melakukan tanya jawab, siswa mengikuti evaluasi pelajaran tema tempat Tinggalku, subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.

c. Tahap Pengamatan

Proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” yang dilaksanakan di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat perlu dilihat dan diamati untuk mengetahui apakah penggunaan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dapat meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV di SD tersebut. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” yang dilakukan selama 3 pertemuan

dalam siklus II. Hasil dari pengamatan tersebut berupa data pengamatan aktivitas tindakan selama proses pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dan data hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa. Dari lembar pengamatan tersebut menunjukkan persentase aktivitas guru sebesar 100% dan aktivitas siswa sebesar 100%, sehingga diperoleh rata-rata aktivitas pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” sebesar 100%. Data hasil pengamatan aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus II

No.	Pengamatan aktivitas	Persentase (%)
1.	Guru	100%
2.	Siswa	100%
Rata-rata aktivitas guru dan siswa		100%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan persentase keberhasilan penerapan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dalam aktivitas guru sebesar 100% dan aktivitas siswa sebesar 100%, sehingga diperoleh rata-rata aktivitas pembelajaran pada siklus II sebesar 100%. Hasil tersebut

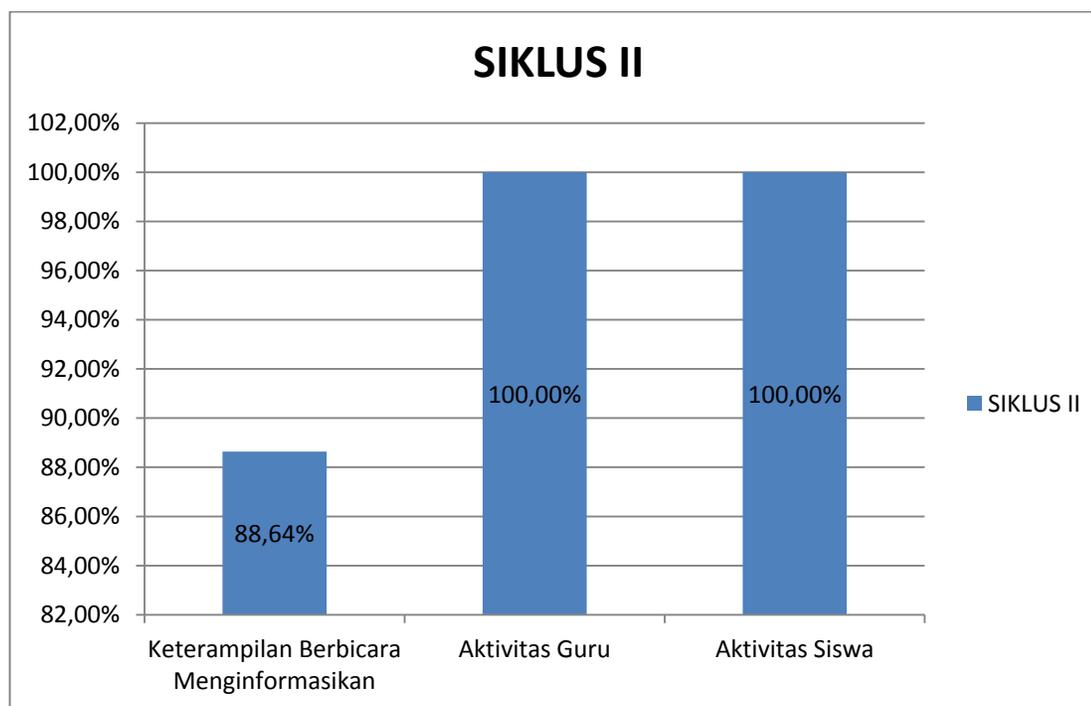
menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini.

Berdasarkan data hasil penilaian terhadap keterampilan berbicara menginformasikan pada siklus II, diperoleh data yaitu sebesar 88,64% dari 44 siswa mendapat nilai $\geq 66,70$, sedangkan 11,36% dari 44 siswa mendapat nilai $< 66,70$. Data hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tebel 4.4
Data Hasil Penilaian
Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siklus II

No.	Nilai Siswa	Jumlah Siswa	Persentase
1.	$\geq 66,70$	39	88,64%
2.	$< 66,70$	5	11,36%

Perolehan data hasil pengamatan aktivitas pembelajaran dan data hasil keterampilan berbicara menginformasikan akan disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut ini:



Gambar 4.30
Data Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram yang disajikan di atas, 39 dari 44 siswa atau jika dipersentasekan sebesar 88,64% mendapat nilai $\geq 66,70$. Sedangkan 5 siswa lainnya atau jika dipersentasekan sebesar 11,36% dari 44 siswa mendapat nilai $< 66,70$. Persentase nilai hasil keterampilan berbicara menginformasikan tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II indikator keberhasilan sudah tercapai bahkan melebihi target yang ditentukan, yakni sebesar 80% dari 44 siswa mendapat nilai $\geq 66,70$.

Melihat hasil tersebut, peneliti dan guru kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat berasumsi dan menyepakati untuk tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya dan pembelajaran

bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dihentikan sampai pada siklus II.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap terakhir yang dilakukan pada siklus II. Pada tahap ini. Kegiatan refleksi dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas dengan tujuan untuk menganalisis ketercapaian dan faktor penyebab ketidak ketercapaian.

Berdasarkan pengamatan pada siklus II pada pertemuan pertama, kedua, maupun ketiga diperoleh temuan-temuan selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung, antara lain (1) banyak siswa yang mengalami kemajuan dalam hal konsentrasi pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) Siswa yang pada siklus sebelumnya terlalu fokus terhadap media pembelajaran yang digunakan, yaitu telepon mainan. Pada siklus II, siswa lebih fokus dalam melaksanakan kegiatan bertelepon. Hal tersebut terjadi karena guru mengambil baterai pada telepon mainan sehingga telepon mainan tersebut tidak berbunyi lagi sehingga menyebabkan siswa lebih fokus dalam melaksanakan kegiatan bertelepon; (3) terciptanya kondisi kelas yang kondusif; (4) guru dan siswa sudah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” sesuai dengan butir instrumen; (5) tercapainya target pada penelitian ini, yakni skor akhir penilaian keterampilan berbicara menginformasikan siswa menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

B. Temuan/Hasil Penelitian

Dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat diperoleh dua data penelitian, yaitu data pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dan data hasil pembelajaran berupa data hasil penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan.

Data pengamatan aktivitas guru dan siswa diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen yang terdiri dari 6 pernyataan untuk mengamati aktivitas guru dan 6 pernyataan untuk mengamati aktivitas siswa. Hasil pengamatan aktivitas pembelajaran pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

1. Pada siklus I, dari 6 indikator yang diamati dalam aktivitas guru, terdapat 5 indikator yang sudah dilaksanakan oleh guru dengan persentase sebesar 83,33%. Sedangkan pada siklus II, 6 indikator yang diamati dalam aktivitas guru sudah dilaksanakan dengan baik atau jika dipersentasekan sebesar 100%
2. Pada siklus I, dari 6 indikator yang diamati dalam aktivitas siswa, terdapat 4 indikator yang sudah dilaksanakan oleh siswa dengan persentase sebesar 66,67%. Sedangkan pada siklus II, 6 indikator yang diamati

dalam aktivitas siswa sudah dilaksanakan oleh siswa atau jika dipersentasekan sebesar 100%.

3. Pada siklus I, persentase rata-rata aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” adalah sebesar 75%. Adapun pada siklus II, persentase rata-rata aktivitas guru dan siswa adalah sebesar 100%

Data yang kedua adalah data hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat yang berjumlah 44 siswa. Indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini adalah jika dalam satu siklus, persentase jumlah siswa yang mendapat nilai $\geq 66,70$ mencapai 80% dari 44 siswa. Data hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

1. Pada tahap prasiklus, sebanyak 18 siswa atau jika dipersentasekan menjadi 40,91% dari 44 siswa memperoleh nilai $\geq 66,70$. Adapun 59,09% dari 44 siswa lainnya atau sebanyak 26 siswa memperoleh nilai $< 66,70$.
2. Pada siklus I, jumlah siswa yang memperoleh nilai $\geq 66,70$ adalah 56,82% dari 44 siswa atau 25 siswa. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai $< 66,70$ adalah 43,18% dari 44 siswa atau 19 siswa. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 15,91% dari prasiklus ke siklus I. Meskipun mengalami peningkatan, namun data yang diperoleh

pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini.

3. Pada siklus II, jumlah siswa yang memperoleh nilai $\geq 66,70$ adalah 88,64% dari 44 siswa atau 39 siswa. Adapun siswa yang memperoleh nilai $< 66,70$ sebanyak 5 siswa atau 11,36% dari 44 siswa. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil keterampilan berbicara menginformasikan siswa sebesar 31,85% dari siklus I ke siklus II. Selain mengalami peningkatan, data tersebut juga menunjukkan jika persentase siswa yang mendapat nilai $\geq 66,70$ sudah mencapai bahkan melebihi indikator keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini.

C. Interpretasi Hasil Analisis

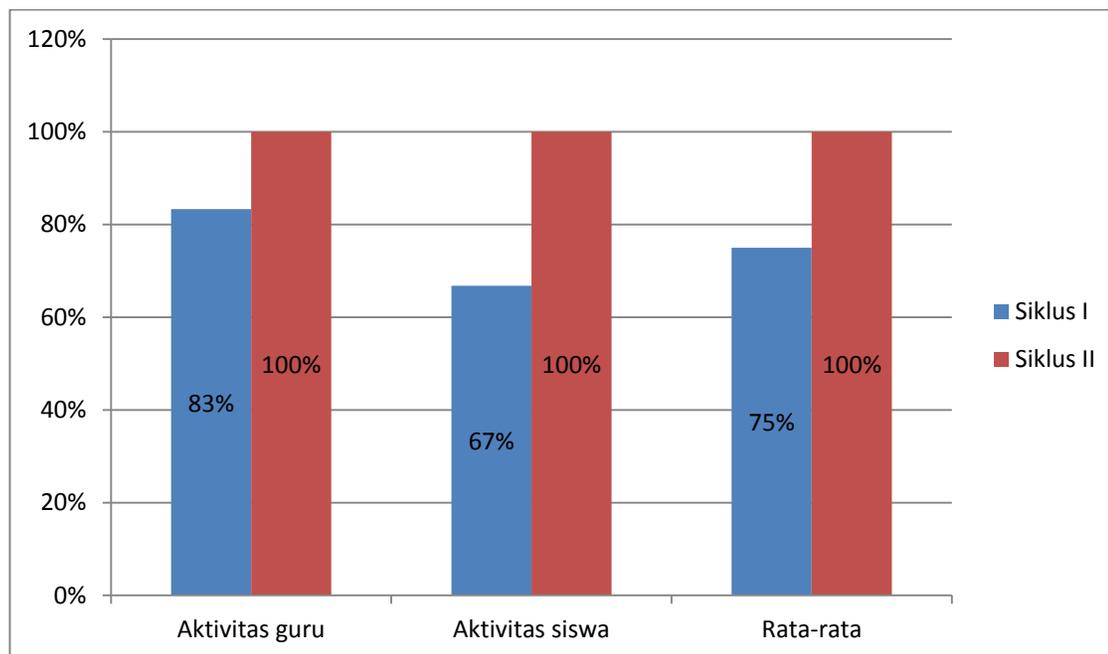
Setelah melaksanakan penelitian dan menganalisis data dengan merefleksi kegiatan yang telah dilaksanakan pada setiap siklusnya, kemudian diperoleh data hasil penelitian. Data tersebut terdiri dari data hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan dan data hasil pengamatan aktivitas proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa "Bermain Telepon". Data-data hasil penelitian tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan diagram batang. Hasil analisis data dapat menunjukkan perubahan yang terjadi setelah pemberian tindakan pada penelitian.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat, diperoleh data hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Berikut adalah data hasil pengamatan aktivitas pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

Tabel 4.5
Data Hasil Pengamatan Aktivitas Pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek penilaian	Siklus I	Siklus II
1.	Hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”	83,33%	100%
2.	Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”	66,77%	100%
3.	Rata-rata hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”	75,00%	100%

Berikut ini akan disajikan data hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan siklus II sesuai dengan tabel di atas:



Gambar 4. 31
Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa
pada Siklus I dan Siklus II

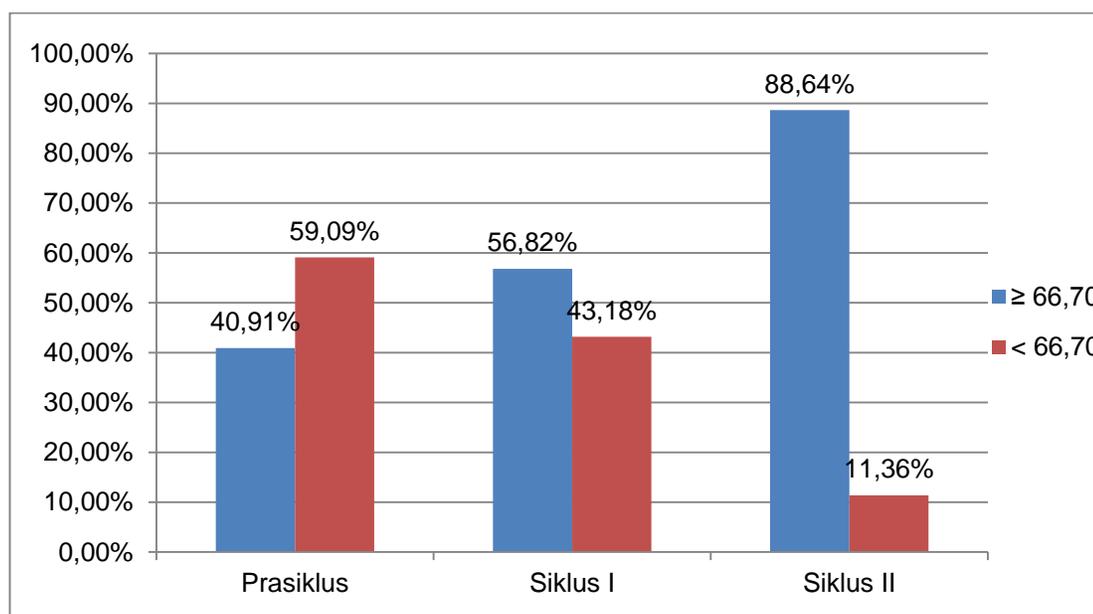
Berdasarkan tabel dan diagram yang disajikan di atas, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Pada siklus I, persentase rata-rata keberhasilan penerapan aktivitas guru dan siswa mencapai 75% kemudian meningkat menjadi 100% pada siklus II.

Peningkatan aktivitas proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” berbanding lurus dengan peningkatan hasil keterampilan berbicara menginformasikan. Berikut adalah data hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan pada siklus I dan siklus II yang disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

Tabel 4.6
Data Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Menginformasikan
Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Nilai siswa	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	$\geq 66,70$	40,51%	56,83%	88,64%
2.	$< 66,70$	59,09%	43,18%	11,36%

Berikut adalah grafik hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan berdasarkan tabel di atas:



Gambar 4.32
Data Hasil Penilaian Keterampilan Berbicara Menginformasikan
Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Dari data yang disajikan dalam bentuk tabel dan diagram di atas, menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I, diperoleh data sebesar 56,82% dari 44 siswa mencapai nilai $\geq 66,70$. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 15,91% dari prasiklus ke siklus I.

Walaupun terjadi peningkatan, namun pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Pada siklus II, diperoleh data sebesar 88,64% dari 44 siswa mencapai nilai $\geq 66,70$. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 31,82% dari siklus I sebesar 59,09% menjadi 88,64% pada siklus II. Selain mengalami peningkatan, hasil yang diperoleh pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti, yakni 80% dari 44 siswa mencapai nilai $\geq 66,70$.

Pada siklus I keterampilan berbicara menginformasikan siswa belum mencapai target keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti dikarenakan pada siklus I, siswa belum beradaptasi dengan metode pembelajaran yang diterapkan serta masih terdapat beberapa kekurangan selama pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode permainan bahasa "Bermain Telepon". Pada siklus II keterampilan berbicara menginformasikan siswa mengalami peningkatan dikarenakan telah dilakukan perbaikan pada kekurangan yang terjadi pada siklus I.

Dari hasil analisis siklus I dan siklus II, maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode permainan bahasa "Bermain Telepon" dapat meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa. Dengan indikasi tersebut, maka penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya karena dianggap telah mencapai target yang diharapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara

menginformasikan siswa pada proses pembelajaran bahasa Indonesia sesuai kurikulum SD 2013 melalui metode permainan bahasa “Bermain Telepon”.

Metode permainan bahasa “Bermain Telepon” merupakan suatu metode pembelajaran dimana pelaksanaannya dilakukan dengan cara yang menggembarakan, yakni siswa bermain sambil belajar. Siswa melakukan kegiatan permainan “Bermain Telepon” dengan menggunakan telepon mainan. Telepon mainan membuat siswa menjadi lebih antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan dalam bahasa Indonesia.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yang menggunakan metode permainan yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya: (1) penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah pada tahun 2013 yang berjudul Penggunaan Metode Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III SDN 39 Sungai Kakap; (2) penelitian yang dilakukan oleh Dwi Purwanita yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Telepon Gelas pada Anak Kelompok A2 TK Islam Bakti VI Kebakkramat Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013, dan (3) penelitian yang dilakukan oleh Paidin pada tahun 2012 yang berjudul Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pelajaran bahasa Indonesia dengan Teknik Permainan Terka Gambar Berkelompok pada Siswa Kelas IV Semester 1 Negeri 3 Tegowanu Wetan Tahun Ajaran

2011/2012. Dari ketiga penelitian tersebut membuktikan bahwa metode permainan bahasa dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa.

D. Keterbatasan Penelitian

Skripsi yang dibuat merupakan sebuah karya ilmiah yang pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk penelitian. Penelitian ini telah dilakukan sebaik mungkin dalam prosedur penelitian tindakan yang sesuai, namun disadari bahwa hasil yang diperoleh masih jauh dari kata sempurna akibat keterbatasan yang ada sehingga menimbulkan hasil yang kurang sesuai dengan harapan. Keterbatasan yang dapat diamati dan terjadi selama penelitian berlangsung antara lain:

1. Penelitian ini hanya dilaksanakan di SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat, sehingga tidak dapat digeneralisasikan pada penelitian lain yang memiliki penelitian yang sama dengan subjek penelitian yang berbeda.
2. Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu yang terbatas yakni hanya dilakukan sebanyak dua siklus.
3. Penelitian ini terbatas hanya dapat meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV di SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV. Penelitian yang berjudul Penggunaan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dapat meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” yang dilakukan oleh guru dan siswa. Pada siklus I aktivitas guru mencapai 83,33% dan aktivitas siswa mencapai 66,67% sehingga diperoleh rata-rata aktivitas pembelajaran sebesar 75%. Pada siklus II aktivitas guru mencapai 100% dan aktivitas siswa mencapai 100% sehingga diperoleh rata-rata aktivitas pembelajaran sebesar 100%. Selain mengalami peningkatan, data tersebut juga menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

2. Penggunaan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dapat meningkatkan keterampilan berbicara menginformasikan siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat pada tahun ajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian keterampilan berbicara menginformasikan yang mengalami peningkatan sebesar 31,82% dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, sebanyak 25 siswa atau sebesar 56,82% dari 44 siswa memperoleh nilai $\geq 66,70$. Adapun 19 siswa lainnya atau 43,18% dari 44 siswa memperoleh nilai $< 66,70$. Pada siklus II siswa yang memperoleh nilai $\geq 66,70$ meningkat menjadi 39 siswa atau 88,64% dari 44 siswa.

Berdasarkan data hasil penelitian di atas, maka metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan acuan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan. Disamping itu, metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai metode alternatif yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

B. Implikasi

Penggunaan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan, karena metode tersebut merupakan metode

pembelajaran yang dikhususkan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara menginformasikan. Pada tahap pelaksanaan metode tersebut, siswa secara berpasangan melakukan kegiatan bertelepon, melalui kegiatan bertelepon inilah siswa berlatih menyampaikan dan menerima suatu informasi.

Penelitian ini membuktikan bahwa dengan penggunaan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dapat membuat siswa lebih aktif, berminat dalam mengikuti pembelajaran keterampilan berbicara, dan pembelajaran lebih hidup serta menyenangkan. Selain itu, metode ini dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara menginformasikan siswa yang ditandai dengan meningkatnya nilai keterampilan berbicara menginformasikan dan tercapainya target yang ditentukan dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diimplikasikan keterampilan berbicara menginformasikan siswa akan meningkat jika menggunakan metode permainan bahasa “Bermain Telepon”. Oleh karena itu, metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan acuan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara. Di samping itu, metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai metode alternatif yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara di tingkat Sekolah Dasar.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat mengajukan beberapa saran sebagai berikut ini:

1. Bagi Siswa

Siswa seharusnya memahami bahwa keterampilan berbicara menginformasikan merupakan hal penting yang harus dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, selama proses pembelajaran hendaknya siswa mengikuti pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan dengan penuh kesungguhan agar siswa memiliki keterampilan berbicara menginformasikan yang baik.

2. Bagi Guru

Guru kelas hendaknya menerapkan metode permainan bahasa “Bermain Telepon” dalam pembelajaran keterampilan berbicara, karena metode ini sudah terbukti efektif dan efisien dibandingkan dengan metode konvensional pada umumnya yang masih sering digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara menginformasikan. Selain itu, sekolah juga diharapkan memberi sarana dan prasarana yang mendukung agar dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Alawiyah, T. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media TIK* dalam <http://toetial.wordpress.com/2013/09/01/meningkatkan-keterampilan-berbicara-melalui-media-tik/> diakses pada tanggal 29 Desember 2014 pukul 02:06.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional-Dirjen Dikti.
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Mujib, F. dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mulyasa, E. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid dan Sunendar, D. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Mirnawati, F. *Keterampilan Berbicara (Speaking Skills)*. <http://ferymirna.blogspot.in/2013/12/Keterampilan-Berbicara-Speaking-Skills.html?m=1> diakses pada tanggal 10 Desember 2014 pukul 13:24
- Mulyati, Y. dkk. 2013. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Tangerang: Universitas terbuka.
- Nurhasanah. 2013. "Penggunaan Metode Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III SDN 39 Sungai Kakap". Pontianak: Universitas Tanjung Pura.
- Nurhayati, Tri K. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia dengan Ejaan yang Disempurnakan*. Jakarta: ESKA Media Press.

- Paidin. 2012. "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Teknik Permainan Terka Gambar Berkelompok pada Siswa Kelas IV Semester 1 SD Negeri 3 Tegowanu Wetan". Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Purwanita, D. 2013. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Permainan Telepon Gelas pada Anak Kelompok A2 YK Islam Bakti VI Kebakkramat Karanganyar tahun Pelajaran". Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Rahayu, M. 2009. *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Resmini, Novi dan Dadan Djuanda. 2007. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI Press.
- Nara, H. dan Siregar, E. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Tarigan, H. G. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Sugandhi, M. N dan Yusuf, L. N. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Angkasa.
- Sutikno, M. S. 2014. *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Suwantimi, N. P, dkk. 2013. *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Telepon Gelas untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa*. e journal: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wardani, D. 2009. *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan*. Jakarta: Edukasi.
- Yuniawan, T. 2012. *Terampil Retorika Berbicara*. Semarang: Unnes Press.

Lampiran 1: Instrumen Penelitian

Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara Menginformasikan

Aspek dan Komponen		Skor	Deskriptor
KEBAHASAAN	Lafal	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan pengucapan vokal dan konsonan bahasa Indonesia yang baik, baku, dan tidak nampak pengaruh bahasa asing/aksen daerah.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan pengucapan vokal dan konsonan yang mudah dipahami namun masih nampak pengaruh bahasa asing/aksen daerah.
		1	Berbicara menyampaikan informasi dengan pengucapan vokal dan konsonan yang tidak mudah dipahami, tidak jelas, dan nampak pengaruh bahasa asing/aksen daerah.
	Intonasi	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan intonasi yang sesuai dengan isi informasi yang disampaikan.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan intonasi 1-3 tidak sesuai dengan isi informasi yang disampaikan.
		1	Berbicara menyampaikan informasi dengan intonasi lebih dari 4-6 tidak sesuai dengan isi informasi yang disampaikan.
	Struktur Kata dan Kalimat	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan kalimat yang sesuai tata bahasa Indonesia.
		2	Berbicara menyampaikan informasi 1-2 dengan kalimat yang tidak sesuai tata bahasa Indonesia.
		1	Berbicara menyampaikan informasi 3-4 dengan kalimat yang tidak sesuai tata bahasa Indonesia.
	Kosakata	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan pilihan kosakata yang tepat dan baku.
		2	Berbicara menyampaikan informasi 1-2 dengan pilihan kosakata yang tidak tepat dan tidak baku.
		1	Berbicara menyampaikan informasi 3-4 dengan pilihan kosakata yang tidak tepat dan tidak baku.

Aspek dan Komponen		Skor	Deskriptor
NONKEBAHASAAN	Kenyaringan Suara	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan suara yang dapat didengar oleh seluruh kelas.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan suara yang dapat didengar oleh separuh kelas.
		1	Berbicara menyampaikan informasi dengan suara yang dapat didengar oleh seperempat kelas.
	Kelancaran Bicara	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan lancar tanpa terputus-putus.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan terputus-putus.
		1	Mengalami kesulitan dan terputus-putus pada saat berbicara menyampaikan informasi.
	Sikap Bicara	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan berani, tenang, dan wajar.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan berani dan tenang namun tidak wajar.
		1	Berbicara menyampaikan informasi dengan tidak berani, tidak tenang, dan tidak wajar.
	Isi Informasi	3	Berbicara menyampaikan informasi 80-100% sesuai dengan informasi yang diterima
		2	Berbicara menyampaikan informasi 60-79% sesuai dengan informasi yang diterima
		1	Berbicara menyampaikan informasi 40-59% sesuai dengan informasi yang diterima

Instrumen Pengamatan Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon”

No	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Menyiapkan media dan alat yang digunakan (telepon mainan)		
2.	Membagikan teks percakapan bertelepon		
3.	Menjelaskan petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan “Bermain Telepon”		
4.	Mempersilahkan siswa memilih pasangan untuk melakukan kegiatan bertelepon		
5.	Mempersilahkan setiap pasangan siswa melakukan kegiatan bertelepon sesuai dengan teks percakapan telepon yang telah dibagikan oleh guru		
6.	Melakukan penilaian keterampilan berbicara menginformasikan informasi yang diterima melalui kegiatan bertelepon.		
Jumlah			
Persentase			

Keterangan:

1. Penilaian dilakukan pada setiap siklus.
2. Penilaian dilakukan dengan menempatkan tanda \surd pada salah satu kolom pernyataan “Ya” atau “Tidak”, sesuai dengan aktivitas yang terjadi.
3. Jika “Tidak” diberikan skor “0” dan jika “Ya” diberikan skor “1”
4. Skor maksimal yang diperoleh adalah 6.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{\dots\dots}{6} \times 100\% \\
 &= \dots\dots\%
 \end{aligned}$$

Instrumen Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon”

No.	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Mengamati dan mencoba mainan telepon		
2.	Membaca teks percakapan telepon yang telah dibagikan oleh guru		
3.	Mendengarkan petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan “Bermain Telepon” yang dijelaskan oleh guru.		
4.	Memilih pasangan untuk bermain telepon		
5.	Setiap pasangan melakukan kegiatan bertelepon sesuai dengan teks percakapan telepon yang telah dibagikan oleh guru		
6.	Mengikuti penilaian keterampilan berbicara menginformasikan informasi yang diterima lewat telepon		
Jumlah			
Persentase			

Keterangan:

1. Penilaian dilakukan pada setiap siklus.
2. Penilaian dilakukan dengan menempatkan tanda \checkmark pada salah satu kolom pernyataan “Ya” atau “Tidak”, sesuai dengan aktivitas yang terjadi.
3. Jika “Tidak” diberikan skor “0” dan jika “Ya” diberikan skor “1”
4. Skor maksimal yang diperoleh adalah 6.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{\dots\dots\dots}{6} \times 100\% \\
 &= \dots\dots\%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase rata-rata} &= \frac{(\% \text{ aktivitas guru} + \% \text{ aktivitas siswa})}{2} \\
 &= \frac{\dots\% + \dots\%}{2} \\
 &= \dots\dots\%
 \end{aligned}$$

Lembar Persetujuan Validasi
(Expert Judgment)

Instrumen pemantauan tindakan tentang Penggunaan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.

Dengan ini kami menerangkan bahwa instrumen pemantauan tindakan dalam penelitian ini sesuai dengan teori pada BAB II.

Jakarta, 30 Maret 2015
Pemeriksa Ahli,



Dr. Fahrurrozi, M. Pd
NIP.197507222006041003

VALIDASI KONSEP INSTRUMEN TES

Peningkatan Keterampilan Berbicara Menginformasikan dengan Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon”

Aspek	Jenis Persyaratan	No Pernyataan							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Konsep/Konstruk	Kesesuaian butir dengan indikator yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√	√	√
	Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√	√	√
Kaidah Penulisan Instrumen	Pernyataan dirumuskan dengan jelas	√	√	√	√	√	√	√	√
	Kalimat dibuat dengan singkat	√	√	√	√	√	√	√	√
	Butir Pengamatan terinci jelas	√	√	√	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√	√	√
	Tidak menggunakan bahasa daerah	√	√	√	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√	√	√

Jakarta, 30 Maret 2015
Pemeriksa Ahli,



Dr. Fahrurrozi, M. Pd
NIP.197507222006041003

VALIDASI KONSEP INSTRUMEN NON TES

Peningkatan Keterampilan Berbicara Menginformasikan dengan Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” (Aktivitas Guru)

Aspek	Jenis Persyaratan	No Pernyataan					
		1	2	3	4	5	6
Konsep/Konstruk	Kesesuaian butir dengan indikator yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√
	Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√
Kaidah Penulisan Instrumen	Pernyataan dirumuskan dengan jelas	√	√	√	√	√	√
	Kalimat dibuat dengan singkat	√	√	√	√	√	√
	Butir Pengamatan terinci jelas	√	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√
	Tidak menggunakan bahasa daerah	√	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√

Jakarta, 30 Maret 2015
Pemeriksa Ahli,



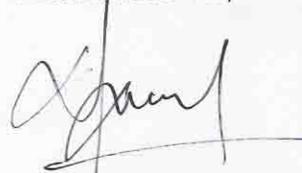
Dr. Fahrurrozi, M. Pd
NIP.197507222006041003

VALIDASI KONSEP INSTRUMEN NON TES

Peningkatan Keterampilan Berbicara Menginformasikan dengan Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” (Aktivitas Siswa)

Aspek	Jenis Persyaratan	No Pernyataan					
		1	2	3	4	5	6
Konsep/Konstruk	Kesesuaian butir dengan indikator yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√
	Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√
Kaidah Penulisan Instrumen	Pernyataan dirumuskan dengan jelas	√	√	√	√	√	√
	Kalimat dibuat dengan singkat	√	√	√	√	√	√
	Butir Pengamatan terinci jelas	√	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√
	Tidak menggunakan bahasa daerah	√	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√

Jakarta, 30 Maret 2015
Pemeriksa Ahli,



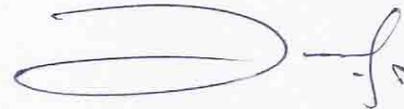
Dr. Fahrurrozi, M. Pd
NIP.197507222006041003

Lembar Persetujuan Validasi
(Expert Judgment)

Instrumen pemantauan tindakan tentang Penggunaan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.

Dengan ini kami menerangkan bahwa instrumen pemantauan tindakan dalam penelitian ini sesuai dengan teori pada BAB II.

Jakarta, 30 Maret 2015



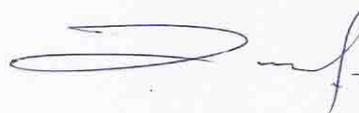
Drs. Juhana Sakmal, M. Pd
NIP. 196601011993031002

VALIDASI KONSEP INSTRUMEN TES

Peningkatan Keterampilan Berbicara Menginformasikan dengan Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon”

Aspek	Jenis Persyaratan	No Pernyataan							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Konsep/Konstruk	Kesesuaian butir dengan indikator yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√	√	√
	Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√	√	√
Kaidah Penulisan Instrumen	Pernyataan dirumuskan dengan jelas	√	√	√	√	√	√	√	√
	Kalimat dibuat dengan singkat	√	√	√	√	√	√	√	√
	Butir Pengamatan terinci jelas	√	√	√	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√	√	√
	Tidak menggunakan bahasa daerah	√	√	√	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√	√	√

Jakarta, 30 Maret 2015



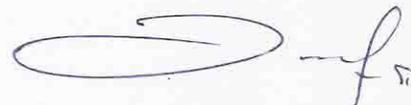
Drs. Juhana Sakmal, M. Pd
NIP. 196601011993031002

VALIDASI KONSEP INSTRUMEN NON TES

Peningkatan Keterampilan Berbicara Menginformasikan dengan Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” (Aktivitas Guru)

Aspek	Jenis Persyaratan	No Pernyataan					
		1	2	3	4	5	6
Konsep/Konstruk	Kesesuaian butir dengan indikator yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√
	Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√
Kaidah Penulisan Instrumen	Pernyataan dirumuskan dengan jelas	√	√	√	√	√	√
	Kalimat dibuat dengan singkat	√	√	√	√	√	√
	Butir Pengamatan terinci jelas	√	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√
	Tidak menggunakan bahasa daerah	√	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√

Jakarta, 30 Maret 2015



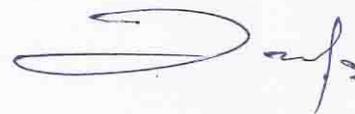
Drs. Juhana Sakmal, M. Pd
NIP. 196601011993031002

VALIDASI KONSEP INSTRUMEN NON TES

Peningkatan Keterampilan Berbicara Menginformasikan dengan Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” (Aktivitas Siswa)

Aspek	Jenis Persyaratan	No Pernyataan					
		1	2	3	4	5	6
Konsep/Konstruk	Kesesuaian butir dengan indikator yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√
	Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√
Kaidah Penulisan Instrumen	Pernyataan dirumuskan dengan jelas	√	√	√	√	√	√
	Kalimat dibuat dengan singkat	√	√	√	√	√	√
	Butir Pengamatan terinci jelas	√	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√
	Tidak menggunakan bahasa daerah	√	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√

Jakarta, 30 Maret 2015



Drs. Juhana Sakmal, M. Pd
NIP. 196601011993031002

Lembar Persetujuan Validasi
(Expert Judgment)

Instrumen pemantauan tindakan tentang Penggunaan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siswa Kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat.

Dengan ini kami menerangkan bahwa instrumen pemantauan tindakan dalam penelitian ini sesuai dengan teori pada BAB II.

Jakarta, 30 Maret 2015



Drs. Dudung Amir Soleh, M. Pd
NIP. 196604081993031002

VALIDASI KONSEP INSTRUMEN TES

Peningkatan Keterampilan Berbicara Menginformasikan dengan Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon”

Aspek	Jenis Persyaratan	No Pernyataan							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Konsep/Konstruk	Kesesuaian butir dengan indikator yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√	√	√
	Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√	√	√
Kaidah Penulisan Instrumen	Pernyataan dirumuskan dengan jelas	√	√	√	√	√	√	√	√
	Kalimat dibuat dengan singkat	√	√	√	√	√	√	√	√
	Butir Pengamatan terinci jelas	√	√	√	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√	√	√
	Tidak menggunakan bahasa daerah	√	√	√	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√	√	√

Jakarta, 30 Maret 2015



Drs. Dudung Amir Soleh, M. Pd
NIP. 196604081993031002

VALIDASI KONSEP INSTRUMEN NON TES

Peningkatan Keterampilan Berbicara Menginformasikan dengan Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” (Aktivitas Guru)

Aspek	Jenis Persyaratan	No Pernyataan					
		1	2	3	4	5	6
Konsep/Konstruk	Kesesuaian butir dengan indikator yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√
	Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√
Kaidah Penulisan Instrumen	Pernyataan dirumuskan dengan jelas	√	√	√	√	√	√
	Kalimat dibuat dengan singkat	√	√	√	√	√	√
	Butir Pengamatan terinci jelas	√	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√
	Tidak menggunakan bahasa daerah	√	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√

Jakarta, 30 Maret 2015



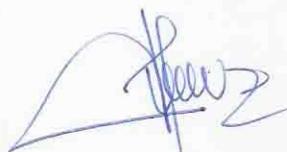
Drs. Dudung Amir Soleh, M. Pd
NIP. 196604081993031002

VALIDASI KONSEP INSTRUMEN NON TES

Peningkatan Keterampilan Berbicara Menginformasikan dengan Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” (Aktivitas Siswa)

Aspek	Jenis Persyaratan	No Pernyataan					
		1	2	3	4	5	6
Konsep/Konstruk	Kesesuaian butir dengan indikator yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√
	Butir sesuai dengan kisi-kisi yang dirumuskan	√	√	√	√	√	√
Kaidah Penulisan Instrumen	Pernyataan dirumuskan dengan jelas	√	√	√	√	√	√
	Kalimat dibuat dengan singkat	√	√	√	√	√	√
	Butir Pengamatan terinci jelas	√	√	√	√	√	√
Bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	√	√	√	√	√	√
	Tidak menggunakan bahasa daerah	√	√	√	√	√	√
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	√	√	√	√	√	√

Jakarta, 30 Maret 2015



Drs. Dudung Amir Soleh, M. Pd
NIP. 196604081993031002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi

Kelas/Semester : IV/II

Hari, tanggal : Kamis, 2 April 2015

Tema/Subtema : Tempat Tinggalku/Lingkungan Tempat Tinggalku

Pembelajaran : 3

Alokasi waktu : 1 x pertemuan (6 x 35 menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan teman, orangtua, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak.

B. Kompetensi Dasar dan indikator

1. Bahasa Indonesia

KD: Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi, panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata.

Indikator:

- Menuliskan informasi penting dari sebuah teks
- Membuat pertanyaan berdasarkan teks yang berjudul “Bali”.
- Menginformasikan kembali pesan yang diterima lewat telepon.

2. IPA

KD: 4.3 Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya.

Indikator:

- Menjelaskan kondisi alam Pulau Bali.
- Menyebutkan sumber daya alam yang terdapat di Bali.
- Menjelaskan pemanfaatan sumber daya alam bagi masyarakat di Bali.

3. Matematika

KD: Membuat peta posisi suatu tempat atau benda tanpa menggunakan skala dengan memperhatikan arah mata angin.

Indikator:

- Menjelaskan rute perjalanan (arah utara, selatan, timur, dan barat).
- Membandingkan rute yang paling dekat dari kemungkinan rute.

4. IPS

KD: Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya.

Indikator:

- Menjelaskan kenampakan alam perairan (laut dan sungai)
- Membedakan kondisi alam kenampakan perairan laut dan kenampakan perairan sungai.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca teks, siswa dapat menuliskan informasi penting tentang Pulau Bali dengan baik.

2. Setelah membaca teks, siswa dapat membuat pertanyaan dengan tepat berdasarkan teks yang dibaca.
3. Setelah melakukan kegiatan permainan bahasa “Bermain Telepon”, siswa dapat menginformasikan kembali pesan yang diterima lewat telepon secara lisan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
4. Setelah mengamati peta Pulau Bali dan membaca teks, siswa dapat menjelaskan kondisi alam Pulau Bali dengan tepat.
5. Setelah membaca teks dan melakukan kegiatan tanya jawab, siswa dapat menyebutkan sumber daya alam yang terdapat di Bali dengan benar.
6. Setelah membaca teks dan melakukan kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan pemanfaatan sumber daya alam bagi masyarakat di Bali dengan tepat.
7. Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat menjelaskan rute perjalanan (arah utara, selatan, timur, dan barat) dengan benar.
8. Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat membandingkan rute yang paling dekat dari kemungkinan rute dengan tepat.
9. Setelah melakukan kegiatan tanya jawab dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan kenampakan alam perairan (laut dan sungai) dengan benar.
10. Setelah membaca teks dan pengamatan, siswa dapat membedakan kenampakan perairan laut dan kenampakan perairan sungai dengan benar.

D. Materi Pokok

1. Keadaan alam dan sumber daya alam yang terdapat di Pulau Bali.
2. Rute perjalanan
3. Sumber daya alam perairan

E. Pendekatan dan Metode

1. Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, menalar, mengasosiasi/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan).
2. Metode : tanya jawab, diskusi, penugasan, dan permainan bahasa “Bermain Telepon”
3. Model : *Discovery Learning*

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Mengamati peta Pulau Bali.
2. Membaca teks.
3. Menentukan rute perjalanan.
4. Membedakan kenampakan alam perairan laut dan perairan sungai.

KEGIATAN PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
PENDAHULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa. 2. Guru mengabsen, mengkondisikan dan mempersiapkan fasilitas pembelajaran. 3. Guru mengulang kembali pelajaran pada pertemuan sebelumnya. 4. Guru menyampaikan kegiatan dan materi pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan hari ini. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu tentang kondisi alam Pulau Bali dan rute perjalanan. 	10 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
INTI	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menunjukkan peta Pulau Bali. 7. Guru mengeksplor pengetahuan siswa tentang Bali. 8. Guru bertanya kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan, “Apa yang kalian ketahui tentang Pulau Bali? dan dimanakan letak Pulau Bali”. 9. Siswa mengamati peta Pulau Bali dan menuliskan batas wilayah pulau Bali dan kenampakan daratan (dataran pantai, rendah dan dataran tinggi). 10. Guru membagikan teks dan siswa membacanya dalam hati. 11. Setelah membaca teks, siswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> - Menuliskan informasi penting tentang Pulau Bali dengan baik. - Membuat pertanyaan dengan tepat berdasarkan teks yang dibaca. 12. Siswa mengamati denah rumah yang telah ditampilkan oleh guru. 13. Siswa menjelaskan rute perjalanan. 14. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang disetiap kelompoknya. 15. Setiap kelompok mengerjakan soal tentang denah. 	190 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
	<p>16. Setelah selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya.</p> <p>17. Setelah melakukan diskusi kelompok, siswa dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan rute perjalanan (arah utara, selatan, timur, dan barat) dengan benar. - Membandingkan rute yang paling dekat dari kemungkinan rute dengan tepat. <p>18. Siswa mengamati gambar sungai dan gambar laut yang ditampilkan oleh guru.</p> <p>19. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang gambar tersebut (perbedaan sungai dan laut).</p> <p>20. Melalui kegiatan tanya jawab dan pengamatan, siswa dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan kenampakan alam perairan. - Membedakan kenampakan alam sungai dan laut. <p>21. Guru membagikan alat dan media yang digunakan (telepon mainan).</p> <p>22. Guru membagikan teks percakapan telepon.</p> <p>23. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan “Bermain Telepon”</p> <p>24. Guru mempersilahkan siswa memilih</p>	

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
	<p>pasangan untuk melakukan percakapan telepon</p> <p>25. Guru mempersilahkan siswa untuk melukan kegiatan bertelepon sesuai dengan teks yang telah dibagikan oleh guru.</p> <p>26. Siswa mengikuti penilaian tes keterampilan berbicara meng-informasikan pesan yang diterima lewat telepon.</p>	
PENUTUP	<p>27. Secara klasikal siswa dan guru merangkum pelajaran yang telah dipelajari hari ini.</p> <p>28. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.</p> <p>29. Guru memberikan PR kepada siswa.</p> <p>30. Siswa dan guru berdoa bersama untuk menutup pelajaran hari ini.</p>	

G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media dan Alat:

- 1) Peta Indonesia Pulau Bali
- 2) Gambar denah rumah
- 3) Gambar sungai dan laut
- 4) Teks bacaan
- 5) Teks percakapan bertelepon

2. Sumber Belajar

- 1) Buku Siswa Tematik SD Kelas IV Tema 8: Tempat Tinggalku
- 2) Buku guru Tematik SD Kelas IV Tema 8: Tempat Tinggalku
- 3) Internet

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian sikap

Pengamatan perilaku selama proses pembelajaran

b. Penilaian pengetahuan

Tugas mengerjakan soal

c. Penilaian keterampilan

Tes keterampilan berbicara menginformasikan.

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Penilaian sikap

Lembar pengamatan perubahan sikap.

b. Penilaian pengetahuan

Tes pengetahuan tematik bentuk uraian dan pilihan ganda

c. Penilaian keterampilan

Tes keterampilan berbicara menginformasikan pesan yang diterima lewat telepon.

Jakarta, 2 April 2015

Guru Kelas IV,

Peneliti,

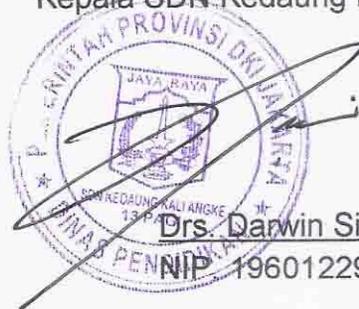


Hj. Sri Kustiawati
NIP. 195905301980102001



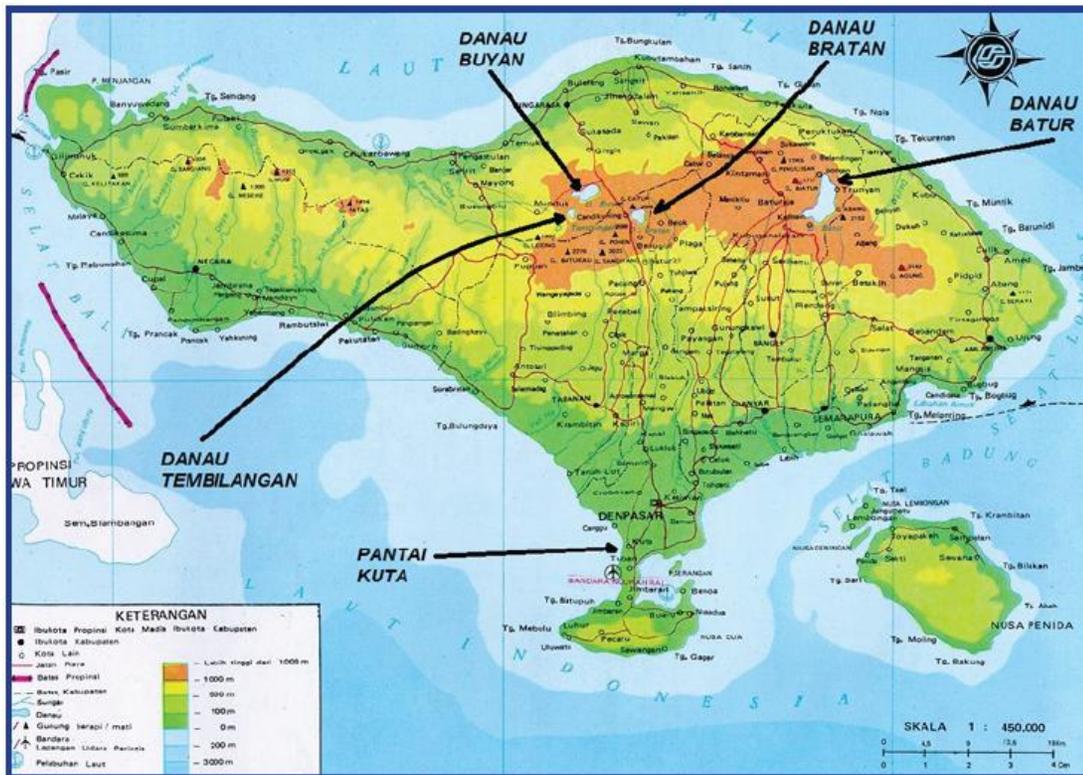
Esti Nur Apriyanti

Mengetahui,
Kepala SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi



Drs. Darwin Siahaan
NIP. 196012291985061001

MODUL BAHAN AJAR



Keadaan Alam Bali

Pulau Bali disebut juga sebagai Pulau Dewata. Karena konon menurut legenda rakyat Bali dulunya Pulau Bali dan Pulau Jawa merupakan satu daratan. Menurut legenda tersebut, terjadinya Pulau Bali karena goresan ujung tongkat Brahma Suci yang bernama Sidhi Marta. Goresan tersebut menyebabkan tanah terbelah dan menganga, sehingga air laut pun mengalir ke dalamnya. Selat yang memisahkan antara Pulau Bali dan Pulau Jawa. Batas-batas Pulau Bali.

Batas utara: Laut Jawa

Batas selatan: Selat Lombok

Batas timur: Samudra Hindia

Batas barat: Selat Bali

Keadaan alam Pulau Bali memanjang dari barat ke timur yang dikelilingi oleh lautan. Tanah di bagian selatan sering disebut tanah genting karena tanah tersebut memanjang dan sempit di antar laut, sehingga menyerupai ayam kecil. Pantai-pantai di Bali merupakan dataran rendah yang sempit, kecuali bagian selatan. Pantai-pantai yang terkenal antara lain: Pantai Sanur, Pantai Kuta, Bedugul, Tanjung Bena, dan lain-lain.

Pegunungan di Bali membentang dari barat ke timur, di antaranya: Gunung Merbuk, Gunung Pata, Gunung Batur, Gunung Abang, Gunung Bratan, dan Gunung Agung. Dari beberapa gunung tersebut, Gunung Agung merupakan gunung tertinggi di pulau Bali. Gunung Agung pernah meletus pada tahun 1963. menurut cerita, Gunung Agung merupakan pecahan Puncak Gunung Mahameru, yang juga menjadi Gunung Semeru yang berada di Pulau Jawa, dan Gunung Rinjani yang berada di Pulau Lombok.

Tanah di Bali bagian selatan lebih subur dan luas daripada Bali bagian utara. Oleh karena itu, sekitar 70% penduduk di Bali Selatan bekerja dengan bercocok tanam. Sistem pengairannya disebut Subak. Di lereng pegunungan, sawah dibuat bertingkat-tingkat atau berundak-undak yang disebut sengkedan. Bila musim panen tiba, para petani di Bali Selatan berada di sawah. Sebagai tanaman selingan, mereka juga menanam palawija. Sebaliknya, di Bali Utara lahan pertaniannya sempit, sehingga penduduk Bali Utara lebih banyak menanam tanaman perkebunan, di antaranya: kopi, teh, tebu, dan kelapa. Di Bali Utara terdapat 26,657 ha tanah perkebunan untuk menanam kopi, sedangkan penduduk yang tinggal di daerah pantai, kebanyakan menanam kelapa, karena di daerah pantai tanahnya kurang subur. Sekitar 6.650,50 ha tanah perkebunan ditanami kelapa.

Selain pertanian dan perkebunan, penduduk Bali juga mengusahakan peternakan dan perikanan. Di bidang peternakan, penduduk Bali biasanya beternak sapi Bali, babi, dan banteng. Disebut sapi Bali karena bulunya berwarna kecoklatan dan bagian belakangnya berwarna putih dan merupakan keturunan banteng. Penduduk Bali juga mengusahakan perikanan darat dan menghasilkan ikan mujair, ikan mas, dan ikan kaper. Sedangkan perikanan laut menghasilkan cumi-cumi, tongkol, ikan lemuru, dan kepiting.

Balibali.com

Media dan Alat Pembelajaran

Teks Percakapan Telepon

- Dinda : Halo...dengan siapa saya berbicara?
- Ayah : Selamat siang, ini ayah Ibu Mirna.
- Dinda : Ayah! Bagaimana kabar ayah?
- Ayah : Kabar ayah baik, bagaimana kabar dirumah?
- Dinda : Alhamdulillah kabar kami baik.
- Ayah : Rani, besok ayah pulang ke jakarta karena pekerjaan Ayah di Bali sudah selesai?
- Dinda : Besok Ayah pulang jam berapa?
- Ayah : Ayah dari Bali berangkat pagi, bilang sama Ibu suruh jemput ayah jam 4 sore Bandara.
- Dinda : iya ayah nanti saya sampaikan ke ibu.
- Ayah : Dinda, sampaikan juga kepada ibu kamu. Kalau mau ke bandara lewat jalan Waribana agar tidak terkena macet.
- Dinda : Baik Ayah, akan Dinda sampaikan,.
- Ayah : Sudah dulu ya, Ayah harus melanjutkan pekerjaan ayah dulu.
- Rani : iya Ayah, semoga tugas Ayah lancar.
- Ayah : Amin.. sampaikan salam kepada ibu dan kakak mu.
- Rani : Nanti saya sampaikan.
- Ayah : selamat siang.
- Rani : Selamat Siang.

Pesan penting yang disampaikan oleh Ayah kepada Rani
 Ayah berpesan kepada Ibu bahwa Ayah besok akan pulang dari Bali
 Ibu diminta untuk menjemput Ayah jam 4 sore di Bandara
 Ayah berpesan, agar terhindar dari macet Ibu disarankan ke bandara lewat jalan Waribana.

LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk:

1. Pilihlah satu orang teman sebagai pasanganmu!
2. Lakukanlah kegiatan “Bermain Telepon” sesuai teks di bawah ini!
3. Amatilah pesan penting yang disampaikan oleh Ayah!
4. Sampaikanlah kembali secara lisan informasi yang telah kamu terima dari Ayah lewat telepon!

Dinda : Halo...dengan siapa saya berbicara?

Ayah : Selamat siang, ini ayah Rani.

Dinda : Ayah! Bagaimana kabar ayah?

Ayah : Kabar ayah baik, bagaimana kabar dirumah?

Dinda : Alhamdulillah kabar kami baik.

Ayah : Rani, besok ayah pulang ke jakarta karena pekerjaan Ayah di Bali sudah selesai?

Dinda : Besok Ayah pulang jam berapa?

Ayah : Ayah dari Bali berangkat pagi, bilang sama Ibu suruh jemput ayah jam 4 sore di Bandara.

Dinda : iya ayah nanti saya sampaikan ke ibu.

Ayah : Dinda, sampaikan juga kepada ibu kamu. Kalau mau ke bandara lewat jalan Waribana agar terhindar macet.

Dinda : Baik Ayah, akan Dinda sampaikan,.

Ayah : Sudah dulu ya, Ayah harus melanjutkan pekerjaan ayah dulu.

Dinda : iya Ayah, semoga tugas Ayah lancar.

Ayah : Amin.. sampaikan salam kepada ibu dan kakak mu.

Dinda : Nanti Dinda sampaikan.

Ayah : selamat siang.

Dinda : Selamat Siang.

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama	Aspek yang dinilai								Skor	Nilai
		Kebahasaan				Nonkebahasaan					
		lafal	Intonasi	Struktur kata dan kalimat	Kosakata	Kenyaringan suara	Kelancaran berbicara	Sikap berbicara	Isi informasi		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											

1. Skor diberikan dengan skala 1 sampai 3.
2. Jumlah skor maksimal adalah 8.
3. Nilai $= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara Menginformasikan

Aspek dan Komponen		Skor	Deskriptor
KEBAHASAAN	Lafal	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan pengucapan vokal dan konsonan bahasa Indonesia yang baik, baku, dan tidak nampak pengaruh bahasa asing/aksen daerah.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan pengucapan vokal dan konsonan yang mudah dipahami namun masih nampak pengaruh bahasa asing/aksen daerah.
		1	Berbicara menyampaikan informasi dengan pengucapan vokal dan konsonan yang tidak mudah dipahami, tidak jelas, dan nampak pengaruh bahasa asing/aksen daerah.
	Intonasi	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan intonasi yang sesuai dengan isi informasi yang disampaikan.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan intonasi 1-3 tidak sesuai dengan isi informasi yang disampaikan.
		1	Berbicara menyampaikan informasi dengan intonasi lebih dari 4-6 tidak sesuai dengan isi informasi yang disampaikan.
	Struktur Kata dan Kalimat	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan kalimat yang sesuai tata bahasa Indonesia.
		2	Berbicara menyampaikan informasi 1-2 dengan kalimat yang tidak sesuai tata bahasa Indonesia.
		1	Berbicara menyampaikan informasi 3-4 dengan kalimat yang tidak sesuai tata bahasa Indonesia.
	Kosakata	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan pilihan kosakata yang tepat dan baku.
		2	Berbicara menyampaikan informasi 1-2 dengan pilihan kosakata yang tidak tepat dan tidak baku.
		1	Berbicara menyampaikan informasi 3-4 dengan pilihan kosakata yang tidak tepat dan tidak baku.

Aspek dan Komponen		Skor	Deskriptor
NONKEBAHASAAN	Kenyaringan Suara	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan suara yang dapat didengar oleh seluruh kelas.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan suara yang dapat didengar oleh separuh kelas.
		1	Berbicara menyampaikan informasi dengan suara yang dapat didengar oleh seperempat kelas.
	Kelancaran Bicara	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan lancar tanpa terputus-putus.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan terputus-putus.
		1	Mengalami kesulitan dan terputus-putus pada saat berbicara menyampaikan informasi.
	Sikap Bicara	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan berani, tenang, dan wajar.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan berani dan tenang namun tidak wajar.
		1	Berbicara menyampaikan informasi dengan tidak berani, tidak tenang, dan tidak wajar.
	Isi Informasi	3	Berbicara menyampaikan informasi 80-100% sesuai dengan informasi yang diterima
		2	Berbicara menyampaikan informasi 60-79% sesuai dengan informasi yang diterima
		1	Berbicara menyampaikan informasi 40-59% sesuai dengan informasi yang diterima

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi

Kelas/Semester : IV/II

Hari/tanggal : Senin, 6 April 2015

Tema/Subtema : Tempat Tinggalku/Lingkungan Tempat Tinggalku

Pembelajaran : 1

Alokasi waktu : 1 x pertemuan (6 x 35 menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan teman, orangtua, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak.

B. Kompetensi Dasar dan indikator

1. IPS

KD: 3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya..

Indikator:

- Menyebutkan sumber daya alam yang ada di Pulau-pulau besar di Indonesia.
- Menjelaskan persebaran sumberdaya alam hasil bumi di Indonesia.

2. IPA

KD: 4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat.

Indikator:

- Menjelaskan sumber daya alam hasil bumi yang ada di Indonesia.
- Menjelaskan manfaat sumber daya alam bagi masyarakat.
- Menjelaskan proses pengolahan sumber daya alam

3. Bahasa Indonesia

KD: 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Menyebutkan bahan-bahan membuat getuk.
- Menyebutkan langkah-langkah membuat getuk.
- Menginformasikan pesan yang diterima lewat telepon.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan kerja kelompok dan mengamati peta persebaran hasil bumi di Indonesia, siswa dapat menyebutkan sumber daya alam yang ada di Pulau-pulau besar di Indonesia dengan benar.
2. Setelah melakukan kerja kelompok dan mengamati peta persebaran hasil bumi di Indonesia, siswa dapat menjelaskan persebaran sumber daya alam hasil bumi di Indonesia dengan benar.

3. Setelah melakukan diskusi kelompok dan melakukan kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan sumber daya alam hasil bumi yang ada di Indonesia dengan benar.
4. Setelah melakukan diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan manfaat sumber daya alam bagi masyarakat dengan baik.
5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan proses pengolahan sumber daya alam dengan baik.
6. Setelah membaca teks, siswa dapat menyebutkan bahan-bahan membuat getuk dengan benar.
7. Setelah membaca teks, siswa dapat menyebutkan langkah-langkah membuat getuk dengan benar.
8. Setelah membaca teks dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat mempraktikkan cara membuat getuk dengan baik.
9. Setelah melakukan kegiatan permainan “Bermain Telepon”, siswa dapat menginformasikan kembali pesan yang diterima lewat telepon secara lisan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

D. Materi Pokok

1. Persebaran sumber daya alam di Indonesia.
2. Manfaat sumber daya alam bagi masyarakat.
3. Pembuatan getuk.

E. Pendekatan dan Metode

1. Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, menalar, mengasosiasi/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan).

2. Metode : tanya jawab, diskusi, penugasan, dan permainan bahasa “Bermain Telepon”
3. Model : *Discovery Learning*

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Mengamati peta persebaran hasil bumi di Indonesia.
2. Melakukan diskusi kelompok tentang persebaran hasil bumi di Indonesia dan manfaatnya bagi masyarakat.
3. Membuat getuk

KEGIATAN PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
PENDAHULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa. 2. Guru mengabsen, mengkondisikan dan mempersiapkan fasilitas pembelajaran. 3. Guru mengulang kembali pelajaran pada pertemuan sebelumnya. 4. Guru menyampaikan kegiatan dan materi pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan hari ini. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu tentang persebaran hasil bumi di Indonesia. 	10 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa membaca teks tentang keadaan alam di Sumatera Barat. 7. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang isi teks. 	190 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
	<p>8. Guru mengeksplor pengetahuan siswa tentang Sumatera Barat.</p> <p>9. Siswa menganalisis sumber daya alam yang ada di Sumatera Barat.</p> <p>10. Siswa mengamati peta persebaran hasil bumi di Indonesia.</p> <p>11. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai peta persebaran hasil bumi di Indonesia.</p> <p>12. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. setiap kelompok terdiri dari 4 siswa.</p> <p>13. Setiap kelompok mengamati peta persebaran hasil bumi di Indonesia. Setiap kelompok menuliskan informasi yang didapatkan dari hasil pengamatan terhadap peta persebaran hasil bumi di Indonesia.</p> <p>14. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelompok yang lain.</p> <p>15. Guru menguatkan bahwa kondisi suatu tempat mempengaruhi jenis sumber daya alam yang ada.</p> <p>16. Setelah mengamati peta hasil bumi di Indonesia dan melakukan diskusi kelompok, siswa dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan sumber daya alam yang ada di Pulau-pulau besar di 	

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
	<p>Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan persebaran sumber daya alam hasil bumi di Indonesia. - Menjelaskan sumber daya alam hasil bumi dan manfaatnya bagi masyarakat. <p>17. Guru memperlihatkan getuk yang terbuat dari singkong kepada siswa.</p> <p>18. Guru mengeksplor pengetahuan tentang singkong. Guru bertanya, "Makanan apa saja yang terbuat dari bahan dasar singkong?"</p> <p>19. Siswa secara bergantian menyebutkan makanan olahan yang terbuat dari singkong.</p> <p>20. Guru menjelaskan makana olahan yang terbuat dari singkong. Misalnya kripik balado dan getuk.</p> <p>21. Guru menjelaskan bahwa getuk adalah makanan yang dibuat dengan bahan utama singkong. Getuk merupakan makanan yang mdah di temui di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur.</p> <p>22. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan kegiatan tanya jawab, siswa dapat menjelaskan proses pengolahan sumber daya alam dengan baik.</p> <p>23. Siswa membaca teks langkah-langkah</p>	

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
	<p>membuat gethuk.</p> <p>24. Setelah membaca teks langkah-langkah membuat getuk, siswa dapat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan bahan-bahan membuat getuk. - Menyebutkan langkah-langkah membuat getuk. <p>25. Setelah membaca teks, siswa secara berkelompok mempraktikkan langkah-langkah membuat getuk di rumah sebagai tugas di rumah.</p> <p>26. Guru membagikan alat dan media yang digunakan (telepon mainan).</p> <p>27. Guru membagikan teks percakapan telepon.</p> <p>28. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan “Bermain Telepon”</p> <p>29. Guru mempersilahkan siswa memilih pasangan untuk melakukan percakapan telepon</p> <p>30. Guru mempersilahkan siswa untuk melakukan kegiatan bertelepon sesuai dengan teks yang telah dibagikan oleh guru.</p> <p>31. Siswa mengikuti penilaian tes keterampilan berbicara menginformasikan yang diterima lewat telepon.</p>	

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
PENUTUP	32. Secara klasikal siswa dan guru merangkum pelajaran yang telah dipelajari hari ini. 33. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. 34. Guru memberikan PR kepada siswa. 35. Siswa dan guru berdoa bersama untuk menutup pelajaran hari ini.	10 menit

G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media dan Alat:
 - 1) Peta persebaran hasil bumi di Indonesia.
 - 2) Teks percakapan bertelepon
2. Sumber Belajar
 - 1) Buku Siswa Tematik SD Kelas IV Tema 8: Tempat Tinggalku
 - 2) Buku guru Tematik SD Kelas IV Tema 8: Tempat Tinggalku

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian sikap
Pengamatan perilaku selama proses pembelajaran
 - b. Penilaian pengetahuan
Tugas mengerjakan soal
 - c. Penilaian keterampilan
Tes keterampilan berbicara menginformasikan.
2. Bentuk Instrumen Penilaian
 - a. Penilaian sikap

Lembar pengamatan perubahan sikap.

b. Penilaian pengetahuan

Tes pengetahuan tematik bentuk uraian dan pilihan ganda

c. Penilaian keterampilan

Tes keterampilan berbicara menginformasikan pesan yang diterima lewat telepon.

Jakarta, 6 April 2015

Guru Kelas IV,



Hj. Sri Kustiawati
NIP. 195905301980102001

Peneliti,



Esti Nur Apriyanti

Mengetahui,
Kepala SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi



Drs. Darwin Siahaan
NIP 196012291985061001

MODUL BAHAN AJAR

No	Nama	Manfaat
1	Cengkih	<ul style="list-style-type: none"> Bahan bumbu penyedap untuk berbagai produk makanan Mengobati penyakit yang berhubungan dengan pernapasan, seperti batuk, masalah bau napas, mengobati luka gigitan serangga Obat untuk mual, hernia, perut kembung, diare, kaki varises, dan infeksi jamur kulit <small>Sumber: carafitkus</small>
2	Cokelat	<ul style="list-style-type: none"> Manfaat kesehatan: Menurunkan tekanan darah dan kolesterol, mengandung antioksidan yang tinggi, mengandung anti-depresi, mencegah kerusakan gigi, membuat panjang umur Manfaat kecantikan: membersihkan, mencerahkan kulit dan mengganti sel kulit mati, melembutkan dan mencegah pengelapan kulit. <small>Sumber: tempo.co</small>
3	Kelapa	<ul style="list-style-type: none"> Air dan daging buahnya untuk bahan makanan Daunnya untuk atap, bungkus ketupat Sabutnya dapat dibuat keset Batoknya untuk arang Batangnya untuk bahan kayu bangunan <small>Sumber: menuintermasional.blogspot.com</small>
4	Karet	<ul style="list-style-type: none"> Bahan baku pembuatan ban, balon, bola karet, dan karet gelang Bahan baku pembuatan alat-alat kesehatan <small>Sumber: id.wikipeidia.org</small>
5	Kopi	<ul style="list-style-type: none"> Bahan baku minuman dan kue Manfaat kesehatan: mencegah timbulnya penyakit jantung dan stroke jika dikonsumsi secara baik dan tidak berlebihan <small>Sumber: manfaatkopi.com</small>
6	Kina	<ul style="list-style-type: none"> Bahan dasar minuman dan kosmetik Obat malaria <small>Sumber: bahutuyetbal.com</small>
7	Kelapa sawit	<ul style="list-style-type: none"> Bahan baku minyak goreng, minyak alkohol, sabun, lilin dan industri kosmetik <small>Sumber: permasthic.blogspot.com</small>
8	Minyak kayu putih	<ul style="list-style-type: none"> Menghangatkan tubuh, meredakan pilek dan batuk Mengobati masalah kulit, memar dan gangguan kulit Aroma terapi <small>Sumber: merdeka.com</small>

No	Nama	Manfaat
9	Kapuk	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan isi kasur dan bantal • Bahan isi alat-alat peredam dan alat-alat penyelamatan • Biji kapuk dapat diolah menjadi sejenis minyak goreng nonkolesterol dan minyak campuran sebagai bahan baku pembuatan sabun <p><small>Sumber: situsjau.co.id</small></p>
10	Tembakau	<ul style="list-style-type: none"> • Tembakau memiliki hormon penting yang memiliki peran dalam merangsang peredaran darah manusia keseluruh tubuh • Melepaskan gigitan lintah • Sebagai insektisida <p><small>Sumber: kesehatan.kampasiana.com</small></p>
11	Jagung	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan makanan pengganti nasi • Manfaat kesehatan: merawat kulit, mencegah anemia, melancarkan air seni, mengontrol kolesterol, melancarkan ASI, melancarkan pencernaan <p><small>Sumber: suaramerdeka.com</small></p>
12	Teh	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan minuman • Manfaat kesehatan: membantu tubuh melawan radikal bebas, meningkatkan kemampuan tubuh untuk membakar lemak, membantu penderita diabetes, mengurangi kadar kolesterol. <p><small>Sumber: ngulas.blogspot.com</small></p>
13	Pala	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan bumbu masakan. • Manfaat kesehatan dan kecantikan: menghilangkan noda jerawat, pereda sakit perut, membantu tidur, pereda sakit gigi. <p><small>Sumber: hasbiht.com</small></p>
14	Lada	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan bumbu masakan. • Manfaat kesehatan: melegakan saluran pernapasan dan melancarkan aliran darah di sekitar kepala, membantu melonggarkan jalan pernapasan pada penderita asma. <p><small>Sumber: manfaatn.com</small></p>
15	Sagu	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan makanan pokok pengganti nasi. • Manfaat kesehatan: dapat mengatasi pengerasan pada pembuluh darah, mengatasi sakit pada ulu hati serta membantu mengatasi perut kembung. <p><small>Sumber: kesehatan123.com</small></p>
16	Rotan	<p>Bahan baku mebel, misalnya kursi, meja tamu, rak buku, keranjang hantaran, keranjang hampers, keranjang souvenir.</p> <p><small>Sumber: regional.kampasiana.com</small></p>
17	Padi	Bahan makanan pokok utama penghasil beras.



Bahan – bahan:

Bahan yang diperlukan untuk membuat getuk adalah sebagai berikut:

- Air untuk mengukus
- 1/2 kg singkong
- 150 gr gula pasir/gula Jawa
- 1/2 sdt garam dapur
- 1/2 bh kelapa
- Pewarna

Jika ingin getuk yang berwarna putih kita sebaiknya memakai gula pasir, untuk warna merah menggunakan gula jawa sedangkan warna hijau didapat dari perasan daun Suji.

Langkah-langkah pembuatan getuk:

- Singkong dikupas kulitnya, kemudian dicuci bersih dan dipotong-potong sekitar 5 cm.
- Rebus singkong sampai matang. Angin-anginkan sampai uapnya hilang.
- Campur singkong - sedikit garam - gula. Hancurkan sampai halus. Tumbuk dengan menggunakan tumbukan kayu atau batu yang dilapisi plastik
- Beri pewarna bila suka.
- Sajikan hangat dengan taburan parutan kelapa.

Media dan Alat Pembelajaran

Teks Percakapan Telepon

- Dinda : Hallo....selamat siang.
- Ibu Mirna : Selamat siang, apakah benar ini rumah Ibu Susi?
- Dinda : Iya benar, saya Dinda anaknya Ibu Susi.
- Ibu Mirna : Dinda...apakah tante bisa berbicara dengan ibu kamu?
- Dinda : Ibu saya sedang tidak dirumah, ada yang bisa saya bantu?
- Ibu Mirna : Kalau begitu tante titip pesan untuk Ibu kamu ya.
- Dinda : Tante mau pesan apa?
- Ibu Mirna : Besok pukul 10.00 pagi, di kelurahan ada acara memasak.
- Dinda : Baik tante...
- Ibu Mirna : Dinda sampaikan kepada Ibu kamu, besok bawa sendok dan baskom.
- Dinda : Ada pesan lagi atau tidak?
- Ibu Mirna : O iya...tante hampir saja lupa. bahan yang harus dibawa adalah singkong, kelapa, dan gula.
- Dinda : Baik tante nanti saya sampaikan kepada Ibu saya.
- Ibu Mirna : Terimakasih Dinda. Selamat siang
- Dinda : Sama-sama tante...selamat siang

Pesan penting yang harus disampaikan Dinda kepada Ibunya:

1. Pukul 10.00 pagi di kelurahan ada acara memasak.
2. Ibu diminta untuk membawa sendok dan baskom
3. Ibu juga diminta untuk membawa singkong, kelapa, dan gula.

LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk:

1. Pilihlah satu orang teman sebagai pasanganmu!
2. Lakukanlah kegiatan “Bermain Telepon” sesuai teks di bawah ini!
3. Amatilah pesan penting yang disampaikan oleh Ibu Mirna!
4. Sampaikanlah kembali secara lisan informasi yang telah kamu terima dari Ayah lewat telepon!

Teks Percakapan Telepon

Dinda : Hallo....selamat siang.

Ibu Mirna : Selamat siang, apakah benar ini rumah Ibu Susi?

Dinda : Iya benar, saya Dinda anaknya Ibu Susi.

Ibu Mirna : Dinda...apakah tante bisa berbicara dengan ibu kamu?

Dinda : Ibu saya sedang tidak dirumah, ada yang bisa saya bantu?

Ibu Mirna : Kalau begitu tante titip pesan untuk Ibu kamu ya.

Dinda : Tante mau pesan apa?

Ibu Mirna : Besok pukul 10.00 pagi, di kelurahan ada acara memasak.

Dinda : Baik tante...

Ibu Mirna : Dinda sampaikan kepada Ibu kamu, besok bawa sendok dan baskom.

Dinda : Ada pesan lagi atau tidak?

Ibu Mirna : O iya...tante hampir saja lupa. bahan yang harus dibawa adalah singkong, kelapa, dan gula. sudah itu saja..

Dinda : Baik tante nanti saya sampaikan kepada Ibu saya.

Ibu Mirna : Terimakasih Dinda. Selamat siang

Dinda : Sama-sama tante...selamat siang

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama	Aspek yang dinilai								Skor	Nilai
		Kebahasaan				Nonkebahasaan					
		lafal	Intonasi	Struktur kata dan kalimat	Kosakata	Kenyaringan suara	Kelancaran berbicara	Sikap berbicara	Isi informasi		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											

1. Skor diberikan dengan skala 1 sampai 3.
2. Jumlah skor maksimal adalah 8.
3. Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara Menginformasikan

Aspek dan Komponen		Skor	Deskriptor
KEBAHASAAN	Lafal	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan pengucapan vokal dan konsonan bahasa Indonesia yang baik, baku, dan tidak nampak pengaruh bahasa asing/aksen daerah.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan pengucapan vokal dan konsonan yang mudah dipahami namun masih nampak pengaruh bahasa asing/aksen daerah.
		1	Berbicara menyampaikan informasi dengan pengucapan vokal dan konsonan yang tidak mudah dipahami, tidak jelas, dan nampak pengaruh bahasa asing/aksen daerah.
	Intonasi	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan intonasi yang sesuai dengan isi informasi yang disampaikan.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan intonasi 1-3 tidak sesuai dengan isi informasi yang disampaikan.
		1	Berbicara menyampaikan informasi dengan intonasi lebih dari 4-6 tidak sesuai dengan isi informasi yang disampaikan.
	Struktur Kata dan Kalimat	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan kalimat yang sesuai tata bahasa Indonesia.
		2	Berbicara menyampaikan informasi 1-2 dengan kalimat yang tidak sesuai tata bahasa Indonesia.
		1	Berbicara menyampaikan informasi 3-4 dengan kalimat yang tidak sesuai tata bahasa Indonesia.
	Kosakata	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan pilihan kosakata yang tepat dan baku.
		2	Berbicara menyampaikan informasi 1-2 dengan pilihan kosakata yang tidak tepat dan tidak baku.
		1	Berbicara menyampaikan informasi 3-4 dengan pilihan kosakata yang tidak tepat dan tidak baku.

Aspek dan Komponen		Skor	Deskriptor
NONKEBAHASAAN	Kenyaringan Suara	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan suara yang dapat didengar oleh seluruh kelas.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan suara yang dapat didengar oleh separuh kelas.
		1	Berbicara menyampaikan informasi dengan suara yang dapat didengar oleh seperempat kelas.
	Kelancaran Bicara	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan lancar tanpa terputus-putus.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan terputus-putus.
		1	Mengalami kesulitan dan terputus-putus pada saat berbicara menyampaikan informasi.
	Sikap Bicara	3	Berbicara menyampaikan informasi dengan berani, tenang, dan wajar.
		2	Berbicara menyampaikan informasi dengan berani dan tenang namun tidak wajar.
		1	Berbicara menyampaikan informasi dengan tidak berani, tidak tenang, dan tidak wajar.
	Isi Informasi	3	Berbicara menyampaikan informasi 80-100% sesuai dengan informasi yang diterima
		2	Berbicara menyampaikan informasi 60-79% sesuai dengan informasi yang diterima
		1	Berbicara menyampaikan informasi 40-59% sesuai dengan informasi yang diterima

No	Nama	Aspek yang dinilai								Skor	Nilai
		Kebahasaan				Nonkebahasaan					
		lafal	Intonasi	Struktur kata dan kalimat	Kosakata	Kenyaringan suara	Kelancaran berbicara	Sikap berbicara	Isi informasi		
29.	MNP	3	2	3	3	3	3	3	3	23	96
30.	MR	3	3	2	2	2	2	3	2	19	80
31.	NAA	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
32.	NNA	3	3	2	2	3	3	3	3	22	92
33.	RTS	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
34.	RBY	3	1	2	2	1	2	2	2	15	63
35.	RF	2	1	2	2	1	1	1	1	11	46
36.	R	3	2	2	2	2	3	2	2	18	75
37.	RP	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
38.	SN	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
39.	SNH	3	2	1	2	1	2	1	2	14	59
40.	SF	2	1	1	2	1	1	1	1	10	42
41.	TS	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
42.	TS	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
43.	WK	3	2	2	3	1	2	2	2	17	71
44.	ZAP	3	1	2	2	1	2	1	2	14	59

No	Nama	Aspek yang dinilai								Skor	Nilai
		Kebahasaan				Nonkebahasaan					
		lafal	Intonasi	Struktur kata dan kalimat	Kosakata	Kenyaringan suara	Kelancaran berbicara	Sikap berbicara	Isi informasi		
30.	MR	3	2	2	2	2	2	3	2	17	71
31.	NAA	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
32.	NNA	3	3	2	2	3	3	3	3	22	92
33.	RTS	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
34.	RBY	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
35.	RF	2	1	2	2	1	1	1	1	11	46
36.	R	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
37.	RP	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
38.	SN	3	2	2	2	1	2	1	2	15	63
39.	SNH	2	2	1	2	1	2	1	2	13	54
40.	SF	2	1	1	2	1	1	1	1	10	42
41.	TS	3	3	2	2	2	2	2	2	18	75
42.	TS	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
43.	WK	3	3	2	3	1	2	2	2	18	75
44.	ZAP	3	2	2	2	1	2	1	2	15	63

**Hasil Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siklus I
Pembelajaran 3**

No	Nama	Aspek yang dinilai								Skor	Nilai
		Kebahasaan				Nonkebahasaan					
		lafal	Intonasi	Struktur kata dan kalimat	Kosakata	Kenyaringan suara	Kelancaran berbicara	Sikap berbicara	Isi informasi		
1.	AJ	3	3	2	3	3	3	2	3	22	92
2.	AK	2	2	2	2	1	1	2	1	13	50
3.	AMR	3	2	2	2	1	1	1	1	13	50
4.	AYT	3	2	3	3	1	2	1	2	17	71
5.	AF	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
6.	A	2	1	2	1	1	1	2	1	11	46
7.	ARD	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
8.	CAC	2	2	2	2	2	2	2	2	16	67
9.	CA	3	3	3	2	3	3	3	3	23	96
10.	DFS	3	2	3	3	2	3	3	3	23	92
11.	DNY	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
12.	DP	2	1	2	2	1	1	2	2	13	54
13.	DBR	3	2	2	3	1	3	2	2	18	75
14.	FIK	3	3	2	2	1	2	2	2	17	71
15.	GIH	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
16.	GFM	3	2	2	2	2	2	2	3	18	75
17.	GR	2	1	1	2	1	1	1	1	10	42
18.	HS	3	1	2	2	1	3	3	2	17	71
19.	IP	2	1	2	1	1	2	1	2	12	50
20.	I	2	1	1	1	1	1	1	1	9	38
21.	JS	3	2	2	1	1	2	1	1	13	54
22.	JY	2	2	2	1	1	1	1	2	12	50
23.	KL	2	1	1	1	1	1	1	1	9	38
24.	LA	2	2	2	1	1	2	1	2	13	54
25.	MA	3	2	2	2	2	2	2	3	18	75
26.	MSK	2	1	1	1	1	1	2	1	10	42
27.	MDA	3	2	2	2	1	1	1	1	13	54
28.	MHJ	2	1	2	1	1	1	1	1	10	42

No	Nama	Aspek yang dinilai								Skor	Nilai
		Kebahasaan				Nonkebahasaan					
		lafal	Intonasi	Struktur kata dan kalimat	Kosakata	Kenyaringan suara	Kelancaran berbicara	Sikap berbicara	Isi informasi		
29.	MNP	3	2	3	3	3	3	3	3	23	96
30.	MR	3	2	2	2	2	2	3	2	17	71
31.	NAA	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
32.	NNA	3	3	2	2	3	3	3	3	22	92
33.	RTS	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
34.	RBY	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
35.	RF	2	1	2	2	1	1	1	1	11	46
36.	R	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
37.	RP	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
38.	SN	3	3	2	2	1	2	1	2	16	67
39.	SNH	2	2	1	2	1	2	1	2	13	54
40.	SF	2	1	1	2	1	1	1	1	10	42
41.	TS	3	3	2	2	2	2	2	2	18	75
42.	TS	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
43.	WK	3	3	2	3	1	2	2	2	18	75
44.	ZAP	3	2	2	2	2	3	1	2	17	71

Hasil Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siklus I

No	Nama	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Rata-rata Nilai	Keterangan
1.	AJ	86	92	92	90	Tuntas
2.	AK	50	50	50	50	Tidak tuntas
3.	AMR	50	50	50	50	Tidak tuntas
4.	AYT	67	71	71	70	Tuntas
5.	AF	71	71	71	71	Tuntas
6.	A	42	46	46	47	Tidak tuntas
7.	ARD	67	67	67	67	Tuntas
8.	CAC	59	75	67	67	Tuntas
9.	CA	92	96	96	95	Tuntas
10.	DFS	92	92	92	92	Tuntas
11.	DNY	63	71	67	67	Tuntas
12.	DP	54	54	54	54	Tidak tuntas
13.	DBR	67	63	75	68	Tuntas
14.	FIK	67	71	71	70	Tuntas
15.	GIH	67	67	67	67	Tuntas
16.	GFM	71	75	75	74	Tuntas
17.	GR	42	42	42	42	Tidak tuntas
18.	HS	71	63	71	68	Tuntas
19.	IP	46	50	50	49	Tidak tuntas
20.	Irfan	38	38	38	38	Tidak tuntas
21.	JS	42	54	54	50	Tidak tuntas
22.	JY	50	50	50	50	Tidak tuntas
23.	KL	38	38	38	38	Tidak tuntas
24.	LA	46	54	54	51	Tidak tuntas
25.	MA	59	67	75	67	Tuntas
26.	MSK	42	42	42	42	Tidak tuntas
27.	MDA	54	54	54	54	Tidak tuntas
28.	MHJ	38	42	42	41	Tidak tuntas
29.	MNP	96	96	96	96	Tuntas
30.	MR	80	71	71	74	Tuntas
31.	NAA	67	67	67	67	Tuntas
32.	NNA	92	92	92	92	Tuntas
33.	RTS	71	71	71	71	Tuntas

No	Nama	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Rata-rata Nilai	Keterangan
34.	RBY	63	71	71	68	Tuntas
35.	RF	46	46	46	46	Tidak tuntas
36.	R	75	67	67	70	Tuntas
37.	RP	71	71	71	71	Tuntas
38.	SN	67	63	67	66	Tidak tuntas
39.	SNH	59	54	54	56	Tidak tuntas
40.	SF	42	42	42	42	Tidak tuntas
41.	TS	71	75	75	74	Tuntas
42.	TS	67	67	67	67	Tuntas
43.	WK	71	75	75	74	Tuntas
44.	ZAP	59	63	71	64	Tidak tuntas

Tuntas = 25 siswa
 Tidak Tuntas = 19 siswa

**Hasil Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siklus II
Pembelajaran 1**

No	Nama	Aspek yang dinilai								Skor	Nilai
		Kebahasaan				Nonkebahasaan					
		lafal	Intonasi	Struktur kata dan kalimat	Kosakata	Kenyaringan suara	Kelancaran berbicara	Sikap berbicara	Isi informasi		
1.	AJ	3	3	3	3	3	3	2	3	23	96
2.	AK	2	2	2	2	1	2	3	2	16	67
3.	AMR	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
4.	AYT	3	2	3	3	1	2	1	2	17	71
5.	AF	3	2	3	3	2	2	2	2	19	79
6.	A	2	2	2	2	2	2	2	2	16	67
7.	ARD	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
8.	CAC	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
9.	CA	3	3	3	2	3	2	3	2	21	86
10.	DFS	3	2	3	3	2	3	3	3	23	92
11.	DNY	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
12.	DP	2	1	2	2	1	1	2	2	14	46
13.	DBR	3	2	2	3	2	3	2	2	19	79
14.	FIK	3	3	2	2	2	2	2	2	18	75
15.	GIH	3	2	3	3	1	2	2	2	18	75
16.	GFM	3	2	2	2	2	2	3	3	19	79
17.	GR	2	1	2	2	2	2	2	2	15	63
18.	HS	3	1	2	2	2	3	3	2	18	75
19.	IP	2	2	2	2	2	2	2	3	17	71
20.	I	2	1	2	2	1	1	1	2	12	50
21.	JS	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
22.	JY	2	2	2	2	1	2	2	2	15	63
23.	KL	2	1	2	2	1	1	2	1	12	50
24.	LA	3	2	2	2	2	2	1	2	17	71
25.	MA	3	2	2	2	2	2	2	3	18	75
26.	MSK	2	1	2	2	1	2	2	2	14	46
27.	MDA	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
28.	MHJ	2	2	2	2	2	2	2	3	17	71

No	Nama	Aspek yang dinilai								Skor	Nilai
		Kebahasaan				Nonkebahasaan					
		lafal	Intonasi	Struktur kata dan kalimat	Kosakata	Kenyaringan suara	Kelancaran berbicara	Sikap berbicara	Isi informasi		
29.	MNP	3	2	3	3	3	3	3	3	23	96
30.	MR	3	2	2	2	2	2	3	2	17	71
31.	NAA	3	2	2	2	2	2	2	3	18	75
32.	NNA	3	2	2	2	3	3	3	3	21	86
33.	RTS	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
34.	RBY	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
35.	RF	2	1	2	2	1	2	2	2	14	46
36.	R	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
37.	RP	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
38.	SN	3	3	2	2	2	2	2	2	18	75
39.	SNH	2	2	2	2	1	2	2	3	16	67
40.	SF	3	1	2	2	2	2	2	2	16	67
41.	TS	3	3	2	2	2	2	2	2	18	75
42.	TS	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
43.	WK	3	3	2	3	1	2	2	2	18	75
44.	ZAP	3	2	2	2	2	3	1	2	17	71

No	Nama	Aspek yang dinilai								Skor	Nilai
		Kebahasaan				Nonkebahasaan					
		lafal	Intonasi	Struktur kata dan kalimat	Kosakata	Kenyaringan suara	Kelancaran berbicara	Sikap berbicara	Isi informasi		
30.	MR	3	2	2	2	3	2	3	2	18	75
31.	NAA	3	2	2	2	2	2	2	3	18	75
32.	NNA	3	2	2	2	3	3	3	3	21	86
33.	RTS	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
34.	RBY	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
35.	RF	2	1	2	2	1	2	2	2	14	46
36.	R	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
37.	RP	3	2	2	2	2	3	2	2	18	75
38.	SN	3	3	2	2	2	3	2	2	19	79
39.	SNH	3	2	2	2	1	2	2	3	17	71
40.	SF	3	1	2	2	2	2	2	2	16	67
41.	TS	3	3	2	2	2	2	2	2	18	75
42.	TS	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
43.	WK	3	3	2	3	1	2	2	2	18	75
44.	ZAP	3	2	2	2	2	3	2	2	18	75

No	Nama	Aspek yang dinilai								Skor	Nilai
		Kebahasaan				Nonkebahasaan					
		lafal	Intonasi	Struktur kata dan kalimat	Kosakata	Kenyaringan suara	Kelancaran berbicara	Sikap berbicara	Isi informasi		
30.	MR	3	2	3	3	2	2	3	2	19	79
31.	NAA	3	2	2	2	2	3	3	3	20	83
32.	NNA	3	2	3	2	3	3	3	3	22	92
33.	RTS	3	2	2	2	2	3	3	2	19	79
34.	RBY	3	2	2	2	2	2	3	2	18	75
35.	RF	2	2	2	2	2	2	2	2	16	67
36.	R	3	2	2	2	2	2	2	3	18	75
37.	RP	3	2	2	2	2	2	3	3	19	79
38.	SN	3	3	2	2	2	2	2	2	18	75
39.	SNH	3	2	2	2	2	2	2	3	18	75
40.	SF	3	2	2	2	2	2	2	2	17	71
41.	TS	3	3	2	2	2	2	2	2	18	75
42.	TS	3	2	2	2	1	2	2	2	16	67
43.	WK	3	3	2	3	1	2	2	2	18	75
44.	ZAP	3	2	2	2	2	3	2	3	19	79

Hasil Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siklus II

No	Nama	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Rata-rata Nilai	Keterangan
1.	AJ	96	92	96	95	Tuntas
2.	AK	67	75	67	70	Tuntas
3.	AMR	67	71	71	70	Tuntas
4.	AYT	71	71	71	71	Tuntas
5.	AF	79	79	75	78	Tuntas
6.	A	67	79	67	71	Tuntas
7.	ARD	67	83	87	79	Tuntas
8.	CAC	71	79	79	76	Tuntas
9.	CA	86	92	96	91	Tuntas
10.	DFS	92	92	92	92	Tuntas
11.	DNY	67	71	75	71	Tuntas
12.	DP	46	46	67	53	Tidak tuntas
13.	DBR	79	75	79	78	Tuntas
14.	FIK	75	75	83	78	Tuntas
15.	GIH	75	75	83	78	Tuntas
16.	GFM	79	79	79	79	Tuntas
17.	GR	63	71	71	68	Tuntas
18.	HS	75	75	75	75	Tuntas
19.	IP	71	67	67	68	Tuntas
20.	Irfan	50	50	50	50	Tidak tuntas
21.	JS	67	71	71	70	Tuntas
22.	JY	63	71	71	68	Tuntas
23.	KL	50	46	63	53	Tidak tuntas
24.	LA	71	71	75	72	Tuntas
25.	MA	75	71	71	72	Tuntas
26.	MSK	46	67	67	60	Tidak tuntas
27.	MDA	67	75	79	74	Tuntas
28.	MHJ	71	67	71	70	Tuntas
29.	MNP	96	96	96	96	Tuntas
30.	MR	71	75	79	75	Tuntas
31.	NAA	75	75	83	78	Tuntas
32.	NNA	86	86	92	88	Tuntas
33.	RTS	71	71	79	74	Tuntas
34.	RBV	71	71	75	72	Tuntas
35.	RF	46	46	67	53	Tidak tuntas

No	Nama	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Rata-rata Nilai	Keterangan
36.	R	71	71	75	72	Tuntas
37.	RP	71	75	79	75	Tuntas
38.	SN	75	79	75	76	Tuntas
39.	SNH	67	71	75	71	Tuntas
40.	SF	67	67	71	68	Tuntas
41.	TS	75	75	75	75	Tuntas
42.	TS	67	67	67	67	Tuntas
43.	WK	75	75	75	75	Tuntas
44.	ZAP	71	75	79	75	Tuntas

Tuntas = 39 siswa
 Tidak Tuntas = 5 siswa

Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” Siklus I

No	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Menyiapkan media dan alat yang digunakan (telepon mainan)		√
2.	Membagikan teks percakapan bertelepon	√	
3.	Menjelaskan petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan “Bermain Telepon”	√	
4.	Mempersilahkan siswa memilih pasangan untuk melakukan kegiatan bertelepon	√	
5.	Mempersilahkan setiap pasangan siswa melakukan kegiatan bertelepon sesuai dengan teks percakapan telepon yang telah dibagikan oleh guru	√	
6.	Melakukan penilaian keterampilan berbicara menginformasikan informasi yang diterima melalui kegiatan bertelepon.	√	
Jumlah		5	1
Persentase			

Keterangan:

1. Penilaian dilakukan pada setiap siklus.
2. Penilaian dilakukan dengan menempatkan tanda √ pada salah satu kolom pernyataan “Ya” atau “Tidak”, sesuai dengan aktivitas yang terjadi.
3. Jika “Tidak” diberikan skor “0” dan jika “Ya” diberikan skor “1”
4. Skor maksimal yang diperoleh adalah 6.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{5}{6} \times 100\% \\
 &= 83,33\%
 \end{aligned}$$

Instrumen Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” Siklus I

No.	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Mengamati dan mencoba mainan telepon		√
2.	Membaca teks percakapan telepon yang telah dibagikan oleh guru	√	
3.	Mendengarkan petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan “Bermain Telepon” yang dijelaskan oleh guru.	√	
4.	Memilih pasangan untuk bermain telepon		√
5.	Setiap pasangan melakukan kegiatan bertelepon sesuai dengan teks percakapan telepon yang telah dibagikan oleh guru	√	
6.	Mengikuti penilaian keterampilan berbicara menginformasikan informasi yang diterima lewat telepon	√	
Jumlah		4	2
Persentase			

Keterangan:

1. Penilaian dilakukan pada setiap siklus.
2. Penilaian dilakukan dengan menempatkan tanda √ pada salah satu kolom pernyataan “Ya” atau “Tidak”, sesuai dengan aktivitas yang terjadi.
3. Jika “Tidak” diberikan skor “0” dan jika “Ya” diberikan skor “1”
4. Skor maksimal yang diperoleh adalah 6.
- 5.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{4}{6} \times 100\%$$

$$\text{Persentase rata-rata} = \frac{(\% \text{ aktivitas guru} + \% \text{ aktivitas siswa})}{2}$$

$$= \frac{83,33\% + 66,77\%}{2}$$

$$= 75\%$$

Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” pada Siklus II

No	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Menyiapkan media dan alat yang digunakan (telepon mainan)	√	
2.	Membagikan teks percakapan bertelepon	√	
3.	Menjelaskan petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan “Bermain Telepon”	√	
4.	Mempersilahkan siswa memilih pasangan untuk melakukan kegiatan bertelepon	√	
5.	Mempersilahkan setiap pasangan siswa melakukan kegiatan bertelepon sesuai dengan teks percakapan telepon yang telah dibagikan oleh guru	√	
6.	Melakukan penilaian keterampilan berbicara menginformasikan informasi yang diterima melalui kegiatan bertelepon.	√	
Jumlah		6	0
Persentase			

Keterangan:

1. Penilaian dilakukan pada setiap siklus.
2. Penilaian dilakukan dengan menempatkan tanda √ pada salah satu kolom pernyataan “Ya” atau “Tidak”, sesuai dengan aktivitas yang terjadi.
3. Jika “Tidak” diberikan skor “0” dan jika “Ya” diberikan skor “1”
4. Skor maksimal yang diperoleh adalah 6.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{6}{6} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Instrumen Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” pada Siklus II

No.	Aktivitas	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Mengamati dan mencoba mainan telepon	√	
2.	Membaca teks percakapan telepon yang telah dibagikan oleh guru	√	
3.	Mendengarkan petunjuk pelaksanaan kegiatan permainan “Bermain Telepon” yang dijelaskan oleh guru.	√	
4.	Memilih pasangan untuk bermain telepon	√	
5.	Setiap pasangan melakukan kegiatan bertelepon sesuai dengan teks percakapan telepon yang telah dibagikan oleh guru	√	
6.	Mengikuti penilaian keterampilan berbicara menginformasikan informasi yang diterima lewat telepon	√	
Jumlah		6	
Persentase			

Keterangan:

1. Penilaian dilakukan pada setiap siklus.
2. Penilaian dilakukan dengan menempatkan tanda √ pada salah satu kolom pernyataan “Ya” atau “Tidak”, sesuai dengan aktivitas yang terjadi.
3. Jika “Tidak” diberikan skor “0” dan jika “Ya” diberikan skor “1”
4. Skor maksimal yang diperoleh adalah 6.

$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{6}{6} \times 100\%$
$\text{Persentase rata-rata} = \frac{(\% \text{ aktivitas guru} + \% \text{ aktivitas siswa})}{2}$ $= \frac{100\% + 100\%}{2}$ $= 100\%$



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp./Fax. : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bag. UHTP : Telp. 4893726, Bag. Keuangan : 4892414, Bag. Kepegawaian : 4890536, HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 1626/UN39.12/KM/2015
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

9 April 2015

Yth. Kepala SD Negeri Kedaung Kaliangke 13 Pagi
Cengkareng, Jakarta Barat

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : **Esti Nur Apriyanti**
Nomor Registrasi : 1815115388
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 085642718616

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

“Penggunaan Metode Permainan Bahasa Bermain Telepon Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siswa Kelas IV SD Negeri Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng, Jakarta Barat”

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan,



Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Kaprog / Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Drs. Syaifullah
NIP 195702161984031001



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
SEKOLAH DASAR NEGERI KEDAUNG KALIANGKE 13 PAGI

Jalan Komplek Departemen Agama Kalimati RT 007/03, Kelurahan
Kedaung Kaliangke, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat,
Telp. (021) 54395351, Kode Pos : 11710

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala sekolah SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat menerangkan bahwa:

Nama : Esti Nur Apriyanti
No. Reg : 1815115388
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan penelitian di kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat, dalam rangka penulisan skripsi dengan judul **“Penggunaan Metode Permainan Bahasa “Bermain Telepon” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menginformasikan Siswa Kelas IV SD Negeri Kedaung Kaliangke 13 Pagi, Cengkareng, Jakarta Barat”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 23 April 2015

SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi

Kepala Sekolah,


Drs. Darwin Siahon
NIP 196012291985061001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Esti Nur Apriyanti. Dilahirkan di Pemalang pada tanggal 23 April 1992. Anak pertama dari pasangan Bapak Warnoto dan Ibu Rustiyati. Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah SDN 02 Kendalsari lulus tahun 2004. Pada tahun yang sama masuk SMPN 03 Petarukan lulus tahun 2007 kemudian melanjutkan ke SMAN 1 Pemalang lulus tahun 2010. Pada tahun 2011 diterima di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) universitas Negeri Jakarta (UNJ) dan lulus pada tahun 2015.