

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI SISWA MELALUI METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV A SDN KEBON JERUK 11 JAKARTA

Dhania Nur, Endang M. Kurnianti
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510
dhanianur16@yahoo.com

Abstract

This research aims to: (1) improve communication skills in verbal and nonverbal aspects of students in learning Indonesian class IV A SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta, (2) Using role playing method in learning Indonesian language to improve communication skill of students of grade IV A SDN Kebon Jeruk Jakarta. The method used in this research is classroom action research method (PTK). The subjects of the study were the students of grade IV A SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta, amounting to 32 students. The object of research is communication skills. Data collection methods used are observation, documentation and field notes. Data analysis techniques used are descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results showed that communication skills improved. (1) percentage value of students communication skills at the end of cycle I of 53,125% or as many as 17 students got the value ≥ 80 , (2) the percentage of students communication skills score at the end of cycle II is 68,75% or as many as 22 students get score ≥ 80 , (3) the percentage of students communication skill value at the end of cycle III is 84,375% or as many as 27 students get ≥ 80 .

Keywords: *Communication skills, role playing methods, Indonesian*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi dalam aspek verbal dan nonverbal siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV A SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta, (2) Menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa kelas IV A SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV A SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta yang berjumlah 32 siswa. Objek penelitian adalah keterampilan berkomunikasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam berkomunikasi mengalami peningkatan. (1) Presentase nilai keterampilan berkomunikasi siswa pada akhir siklus I sebesar 53,125% atau sebanyak 17 siswa mendapat nilai ≥ 80 , (2) Presentase nilai keterampilan berkomunikasi siswa pada akhir siklus II sebesar 68,75% atau sebanyak 22 siswa mendapat nilai ≥ 80 , (3) Presentase nilai keterampilan berkomunikasi siswa pada akhir siklus III sebesar 84,375% atau sebanyak 27 siswa mendapat nilai ≥ 80 .

Kata kunci: Keterampilan berkomunikasi, metode bermain peran, bahasa Indonesia

Pendahuluan

Potensi utama yang bernilai bagi perkembangan bangsa terletak di tangan generasi muda. Dalam hal ini, para peserta didik memegang peranan penting bagi masa depan, yang sesuai dengan perkembangan zaman. Maka dari itu, kewajiban sebagai pendidik adalah memberikan dan mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan serta melatih berbagai keterampilan peserta didik dengan pengajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman yang ada sekarang. Peserta didik berhak untuk mendapatkan jaminan pendidikan yang berkualitas dan mempunyai berbagai macam potensi keterampilan.

Para pendidik dapat menerapkan beberapa metode atau cara dalam proses pembelajaran di kelas untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui berbagai keterampilan, seperti keterampilan berbicara. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki serta dikuasai oleh peserta didik pada abad ke-21 adalah keterampilan berbicara. Hal ini disebabkan berbicara sebagai suatu cara berkomunikasi antar manusia dengan manusia yang lainnya untuk menyatakan pemikiran dan mengekspresikan perasaan. Selain itu, pada abad ke-21 peserta didik dituntut untuk memahami, mengelola, dan menciptakan

komunikasi yang efektif dalam berbagai bentuk baik secara lisan, maupun tulisan.

Selain itu, keberhasilan peserta didik dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran yang ada di sekolah sangat ditentukan oleh keterampilan penguasaan peserta didik dalam komunikasinya. Berkomunikasi merupakan salah satu bagian dari aspek keterampilan berbahasa. Adapun keterampilan berbahasa meliputi menyimak, berbicara (berkomunikasi), membaca, dan menulis.

Sayangnya, dalam aplikasinya, peserta didik sering mengalami masalah ketika berkomunikasi. Hal ini disebabkan berkomunikasi pada kenyataannya sangat berkaitan erat satu sama lain dengan aspek keterampilan berbahasa lainnya. Inilah yang kemudian menjadi kendala peserta didik untuk berkomunikasi.

Dalam kaitannya dengan konsep berkomunikasi, fungsi keterampilan berkomunikasi dalam proses interaksi antarpeserta didik dan pendidik adalah agar dapat mengomunikasikan ide dan pendapatnya secara lisan kepada orang lain dimana pun peserta didik itu berada. Selain itu, fungsi lainnya agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan sangat lancar, jelas, dan menggunakan kalimat yang beragam sehingga isi pesan yang disampaikan oleh peserta didik dapat tersampaikan dengan baik sesuai dengan harapan dan keinginannya.

Agar peserta didik dapat terampil berkomunikasi tentu membutuhkan bimbingan dari guru, orang tua, dan didukung oleh lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, keterampilan berkomunikasi tidak dapat diampu secara otomatis dari dalam diri peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik harus membiasakan diri seperti banyak melakukan kegiatan latihan berkomunikasi secara berulang-ulang sehingga hasil yang diinginkan lebih optimal.

Peserta didik yang tidak mau membiasakan diri melakukan kegiatan berkomunikasi, tidak akan dapat terampil atau tidak lancar ketika berkomunikasi. Gangguan proses komunikasi, seperti penyimak (pendengar) mengalihkan pandangannya terhadap pembicara pada saat proses komunikasi berlangsung merupakan salah satu penyebab tidak lancarnya proses komunikasi. Akibatnya, pendengar sulit memahami dan mengerti isi pesan yang disampaikan oleh pembicara.

Berdasarkan data yang didapati di SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta dari catatan buku nilai hasil belajar guru khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia tahun ajaran 2016/2017 bahwa tidak semua orang memiliki keterampilan dalam berkomunikasi. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV A sebanyak 32 siswa terdapat 17 siswa atau 53, 13% siswa yang belum

mampu atau memiliki keterampilan dalam berkomunikasi, sedangkan 15 siswa yang lainnya atau 46, 88% siswa yang mampu memiliki keterampilan dalam berkomunikasi.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV A SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta cenderung pasif dan merasa jenuh ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran dari awal pembelajaran hingga pembelajaran itu berakhir. Selain itu, hal tersebut juga dapat dilihat ketika guru sedang memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil tugas yang telah guru berikan di depan kelas. Dalam hal ini, peserta didik terlihat mengalami kesulitan dalam menjelaskan pendapatnya. Selain itu, ada pula peserta didik yang masih merasa takut atau tidak percaya diri ketika mengomunikasikan pendapatnya. Akibatnya, peserta didik tidak lancar dalam pengucapan kata-kata yang disampaikannya. Hal ini berimbas pada belum tuntasnya kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yakni 75.

Salah satu penyebab dari kurang optimalnya pembelajaran tersebut adalah karena guru kurang melibatkan peserta didik di dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mempunyai keterbatasan untuk menyampaikan serta mengkomunikasikan ide dan pendapat mereka.

Adanya masalah-masalah tersebut menjelaskan bahwa pendidik perlu mengembangkan berbagai macam kreativitas pola pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan materi pembelajarannya. Pendidik dapat memanfaatkan berbagai macam variasi metode, salah satunya metode bermain peran. Dengan menggunakan metode bermain peran, peserta didik dapat dilibatkan secara langsung dalam proses belajar mengajar. Selain itu, metode bermain peran juga dapat merangsang peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, metode bermain peran sangat baik dan sangat cocok digunakan untuk melatih keterampilan berkomunikasi peserta didik, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam prosesnya peserta didik dapat menggunakan beragam kalimat serta mampu menuangkan perasaan dan gagasannya melalui menghafal naskah dengan kalimat-kalimat yang bervariasi, mengekspresikan mimik wajah, serta intonasi dan gaya bicara yang sesuai dengan peranan tokoh yang nantinya peserta didik akan perankan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis mencoba mengatasi permasalahan dengan melakukan penelitian berbentuk penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan keterampilan berkomunikasi dalam pembelajaran

bahasa Indonesia pada siswa kelas IV A SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta melalui metode bermain peran”

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya sebagai berikut : (1) Keterampilan berkomunikasi peserta didik masih sangat kurang dalam menyampaikan perasaan dan pendapat yang dimiliki dalam pembelajaran bahasa Indonesia sulit dituangkan ke dalam bentuk kata-kata secara lisan, (2) Peserta didik di dalam berkomunikasi masih ada rasa takut atau tidak memiliki keberanian sehingga di dalam mengomunikasikan pendapatnya peserta didik tidak lancar dalam pengucapan kata-kata secara keseluruhan, (3) Pada saat peserta didik menyampaikan ide dan pendapat, maksud dari isi penjelasannya sulit dimengerti oleh guru dan teman sekelasnya, (4) Siswa mengalami kejenuhan pada saat pembelajaran bahasa Indonesia sehingga kelas menjadi pasif, (5) Dalam pembelajaran di kelas guru belum optimal dalam mengembangkan pembelajaran.

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil mengenai keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV A SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi dalam aspek verbal dan nonverbal siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV A SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta, (2) Menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa kelas IV A SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta.

Menurut Herbert dalam (Priansa, 2014: 196) komunikasi merupakan proses di dalamnya menunjukkan arti pengetahuan dipindahkan dari seseorang kepada orang lain, biasanya dengan maksud mencapai beberapa tujuan khusus. Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Rogers dalam (Priansa, 2014: 196) mengatakan bahwa komunikasi merupakan sebagai proses yang di dalamnya terdapat suatu gagasan yang dikirimkan dari sumber kepada penerima dengan tujuan untuk merubah perilakunya. Sementara itu, menurut Tarigan (2015: 11) mengungkapkan bahwa komunikasi adalah serangkaian perbuatan komunikasi yang dipergunakan secara sistematis untuk menyelesaikan atau mencapai maksud-maksud tertentu.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah suatu proses yang di dalamnya terdapat suatu pengetahuan dan gagasan dari seseorang sumber kepada orang lain, untuk mencapai maksud-maksud tertentu.

Menurut Malik (2014: 170) bahwa fungsi komunikasi untuk memberikan suatu informasi, berbagi pengalaman serta pengetahuan, mempengaruhi seseorang, penyalur emosi, memberikan hiburan, serta memberikan suatu ungkapan dan masukan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Effendy (2007: 55) bahwa fungsi komunikasi adalah untuk menginformasikan, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi. Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi komunikasi adalah sebagai alat informasi, motivasi, hiburan, mendidik, integrasi, sosialisasi, dan mempengaruhi.

Menurut Justisiani (2014: 196) bahwa komunikasi dibagi menjadi dua bentuk yaitu komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata secara lisan maupun tulisan. Sedangkan komunikasi nonverbal adalah pemindahan pesan suatu pesan tanpa menggunakan kata-kata. Seperti Intonasi, ekspresi wajah, sikap tubuh, dan sentuhan. Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi dibagi menjadi dua bentuk yaitu komunikasi verbal adalah komunikasi yang dilakukan secara lisan maupun tulisan. Seperti berbicara (ucapan, kosa kata, struktur kalimat yang digunakan, dan kelancaran), menulis dan mendengar. Sementara itu, komunikasi non verbal adalah komunikasi yang dilakukan tanpa melalui kata kata. Seperti intonasi, ekspresi wajah, sentuhan, kontak mata, tekanan, dan bahasa tubuh.

Menurut Abbas dalam (Ismiasih, 2016) bahwa terdapat dua faktor hambatan dalam berkomunikasi, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang biasanya datang dari dalam diri pemberi pesan itu sendiri, seperti: (a) alat ucap, (b) keruntunan dalam menggunakan bahasa, (c) letih, (d) kondisi fisik, (e) mental. Adapun hambatan yang kedua adalah faktor eksternal atau yang biasanya datang dari luar dari pemberi pesan itu sendiri, seperti: (a) suara atau bunyi-bunyi yang tidak dikehendaki, (b) indra penglihat, (c) tempat, (d) perilaku atau gerakan, (e) alat atau sarana, (f) cuaca atau kondisi.

Pendapat lain menurut Tarigan dalam (Ismiasih, 2016) bahwa salah satu penghambat komunikasi adalah ketegangan dalam berkomunikasi, seperti tangan dan kakinya bergetar dan jari-jari tangan penuh keringat. Ketegangan berkomunikasi merupakan keterampilan menyampaikan pendapat kita melalui komunikasi secara lisan. Seseorang yang telah dipengaruhi oleh rasa ketegangan (takut dan tidak percaya diri akan mempengaruhi keefektifan dalam berkomunikasi). Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat komunikasi adalah adanya rasa tidak percaya diri atau

ketegangan, kontak mata, keruntunan dalam bahasa, kondisi fisik, perilaku atau gerakan, gangguan cela bicara, nada bicara, dan tempat.

Menurut Priansa (2014: 217) bahwa komunikasi yang efektif menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Komunikasi yang efektif adalah komunikasi yang terdapat aliran informasi dua arah dari pengirim ke penerima, sehingga keduanya dapat saling memberikan respon sesuai dengan yang diharapkan. Pendapat lain menurut Daryanto (2011: 156) bahwa faktor penunjang komunikasi adalah berorientasi pada kebenaran, tulus, ramah, kesungguhan, ketenangan, percaya diri, dan mau mendengarkan dengan baik.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor penunjang komunikasi adalah komunikasi dua arah sehingga dapat saling memberikan respon, berorientasi pada kebenaran, tulus, ramah, kesungguhan, ketenangan, percaya diri, dan mau mendengarkan dengan baik.

Pada penelitian ini, disimpulkan bahwa Keterampilan berkomunikasi adalah suatu proses yang di dalamnya terdapat suatu pengetahuan dan gagasan dari seseorang sumber kepada orang lain, untuk mencapai maksud-maksud tertentu. Menurut Priansa (2014: 208-209) Berkomunikasi dibagi menjadi dua bentuk, yaitu komunikasi verbal adalah komunikasi yang dilakukan secara lisan maupun tulisan. Seperti berbicara (ucapan, kosa kata, struktur kalimat yang digunakan, dan kelancaran), menulis dan mendengar. Sementara itu, komunikasi non verbal adalah komunikasi yang dilakukan tanpa melalui kata kata. Seperti intonasi, ekspresi wajah, sentuhan, kontak mata, tekanan, dan gerakan tubuh.

Dengan membuat pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik para pendidik dapat menggunakan metode bermain peran karena dengan bermain peran merupakan salah satu kegiatan bermain aktif yang dapat membuat peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran. Dengan bermain masing-masing peserta didik diberikan kesempatan untuk berimajinasi dan mengeksplor berbagai macam pendapat serta pemikiran yang ada didalam dirinya. Seperti yang dikatakan Hamdayama (2014: 189) bahwa metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Hal tersebut sependapat dengan Hadfield dalam (Hamdayama, 2014: 189) bahwa metode bermain peran merupakan sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan

siswa yang di dalam nya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

Menurut Hamdayama (2014: 19) bahwa kelebihan metode bermain peran sebagai berikut: (a) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, (b) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (c) Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar, (d) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, (e) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, (f) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, (g) melatih daya ingat siswa agar lebih memahami materi lebih tahan lama.

Menurut Sagala dalam (Mulayati dkk, 2013: 3) bahwa terdapat kelemahan di dalam metode bermain peran yaitu sebagai berikut: (a) bagi peserta didik yang tidak ikut bermain menjadi kurang kreatif, (b) banyak memerlukan waktu yang relatif banyak atau panjang, (c) sering kelas lain merasa terganggu oleh suara tepuk tangan penonton atau perilaku para pemainnya, (d) kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu, (e) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode bermain peran.

Metode bermain peran mempunyai tujuan yang hendak akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sependapat oleh Kurniasih dan Sani (2015: 68) adapun tujuan metode bermain peran adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang ada di dalamnya menyangkut orang banyak, berdasarkan pertimbangan di daktik lebih baik di dramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak. Selain itu model ini akan melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis serta dapat melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain berserta masalahnya. Sedangkan pendapat lain menurut Huda (2013: 116) bahwa tujuan bermain peran untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan metode bermain peran adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak dengan mengembangkan

skill pemecahan masalah dan tingkah laku dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda karena lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan dan akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak. Menurut Huda (2013: 116-117) bahwa langkah-langkah metode bermain peran, sebagai berikut : 1. Pemanasan suasana kelompok, 2. Seleksi Partisipan, 3. Pengaturan Setting, 4. Persiapan Pemilihan siswa sebagai pengamat, 5. Pemeranan, 6. Diskusi dan evaluasi, 7. Pemeranan kembali, 8. Diskusi dan Evaluasi, 9. Sharing dan generalisasi pengalaman. Sedangkan menurut Adapun langkah-langkah di dalam metode bermain peran yang diungkapkan oleh Ahmadi dalam (Mardiah, 2015: 15) sebagai berikut: Memanaskan suasana kelompok, memilih pemain, menyiapkan pengamat, menata tempat pemeranan, melaksanakan pemeranan, melakukan diskusi serta evaluasi, memainkan pemeranan ulang, melakukan diskusi dan evaluasi kedua, berbagi pengalaman.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode bermain peran, sebagai berikut: Pemanasan suasana kelompok, seleksi pemain, pengaturan tempat pemeranan, persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan kembali, melakukan diskusi dan evaluasi, melakukan sharing dan pengalaman

Pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang. Adapun langkah-langkah yang terdapat di dalam metode bermain peran: a) pemanasan suasana kelompok, b) seleksi pemain, c) pengaturan tempat permainan, d) persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat, e) pemeranan, f) diskusi dan evaluasi, g) pemeranan kembali, h) melakukan diskusi dan evaluasi, i) melakukan sharing dan pengalaman.

Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya ditingkat sekolah dasar mempunyai nilai yang sangat penting untuk kemajuan kehidupan seseorang dimasa mendatang. Karena, di dalam pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik dapat mengembangkan dan mengasah kemampuan berbahasanya. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan Barsandji, dkk (2015: 141), pembelajaran bahasa Indonesia dalam standar isi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan dimana pun peserta

didik itu berada. Serta dapat membangun sikap positif serta santun dalam berbahasa.

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia dalam KTSP (Barsandji, 2015: 143) mencakup komponen kemampuan dalam berbahasa dan dalam sastra yang meliputi 4 aspek yaitu : (1) Berbicara (Berkomunikasi)

merupakan sebagai suatu cara seseorang untuk mengungkapkan serta mengekspresikan gagasan, pikiran, emosi dan perasaan kita terhadap orang lain, (2) Menyimak (mendengarkan) Proses menyimak atau mendengarkan kata-kata dari orang sekeliling. maka, kita dapat berbicara dengan merekam kata-kata orang yang sedang berbicara, (3) Membaca dan menyimak merupakan aktivitas kunci kita untuk mendapatkan informasi. Semakin banyak informasi yang kita dapatkan melalui menyimak dan membaca, maka akan memudahkan kita untuk berbicara dan menulis, (4) Menulis merupakan keterampilan berbahasa seseorang melalui tulisan. Dengan menulis sebuah tulisan juga dapat memberikan suatu informasi dan ilmu pengetahuan kepada orang lain.

Kemampuan berbahasa khususnya di kelas tinggi lebih diutamakan melalui menulis, berbicara (berkomunikasi), dan melalui membaca dengan menggunakannya sesuai dengan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Karakteristik anak usia SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok, serta senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut Piaget dalam (Riyanti, 2015: 32-33) bahwa sebaiknya guru dalam menyajikan proses pembelajaran hendaknya menyajikan dan menyelesaikan proses pembelajaran yang dilakukan dengan tahapan-tahapan kognitif yang dimiliki oleh anak didik. Karena tanpa melakukan penyesuaian dalam proses pembelajaran dengan perkembangan kognitifnya, maka guru maupun siswa akan mendapatkan kesulitan di dalam pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

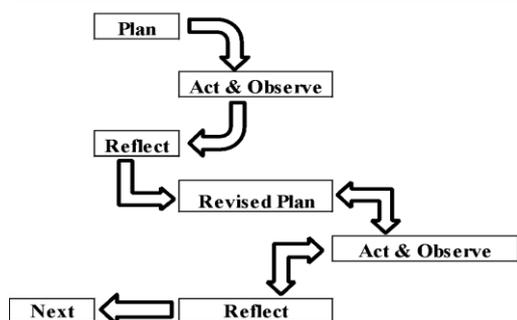
Berdasarkan pernyataan diatas dari tiap-tiap tahap perkembangan maka siswa kelas IV SD adalah termasuk dalam tahapan operasional konkrit. Dimana anak kelas IV di dalam berfikir untuk mengembangkan kemampuan dan daya imajinasinya memerlukan hal-hal yang terjadi secara nyata. Maka dari itu, sebaiknya guru di dalam pembelajaran menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai

dengan materi pembelajaran yang dapat mengembangkan daya imajinasi anak seperti anak terlibat secara langsung di dalam mengembangkan suatu materi pembelajaran. Karena hal ini akan lebih memberikan kemudahan terhadap siswa untuk lebih mudah mengerti suatu materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara nyata.

Maetode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sementara itu, menurut Prendergast (Arifin, 2014: 96), mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan wahana bagi guru untuk melakukan refleksi dan tindakan secara sistematis dalam pengajarannya untuk memperbaiki proses dan hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pola kolaboratif yang dimana dalam penelitian ini bekerja sama dengan guru, kepala sekolah, dosen LPTK, dan teman sejawat. Desain penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart yaitu bentuk spiral yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1
Desain PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta yang berjumlah 32 siswa, yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan hal berikut: (1) observasi, data dalam observasi diperoleh dengan pemantauan tindakan peneliti yang sedang melaksanakan tindakan pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah metode bermain peran melalui lembar observasi. Data pengamatan yang didapatkan dan diperoleh dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengamati keterampilan berkomunikasi. (a) lembar observasi (pengamatan) guru dalam pembelajaran. Data observasi yang diperoleh dan didapatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui langkah-langkah metode

bermain peran dengan deskriptif kuantitatif. Dalam menganalisis dan menghitung data yang diperoleh peneliti menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100= Bilangan tetap (Purwanto dalam Isnani, 2013: 57), (b) Lembar Observasi siswa dalam pembelajaran. Data observasi yang diperoleh dan didapatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui langkah-langkah metode bermain peran peneliti memaparkannya dengan deskriptif kuantitatif. Dalam menganalisis dan menghitung data yang diperoleh peneliti menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap (Purwanto dalam Isnani, 2013: 57), Berdasarkan rumus diatas, penelitian ini peneliti menggunakan kriteria yang mengacu kepada Arikunto (Isnani, 2013: 58). Sebagai berikut:

Tabel 1
Kriteria Penilaian

Nilai	Range
81-100%	Baik sekali
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
≤ 21%	Kurang Sekali

(c) Lembar Penilaian Keterampilan Berkomunikasi Siswa. Peneliti dalam memperoleh rumus skor penilaian keterampilan berkomunikasi mengacu pada Purwanto (Isnani, 2013: 58) yang nantinya menghasilkan skor tetapi skor tersebut dikonferensikan ke dalam bentuk nilai. Berikut rumusnya:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S = nilai yang diharapkan

R= jumlah skor di item (skor yang didapat)

N= skor maksimum dari tes tersebut

Analisis deskriptif Kuantitatif dilakukan dengan melakukan perhitungan rerata (mean) hasil penilaian siswa ketika tindakan dilakukan. Perhitungan rerata

dihitung menggunakan rumus mean yang mengacu pada Arikunto (Isnani, 2013: 59), sebagai berikut:

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

Keterangan :

\bar{X} = rata-rata kelas (mean)

$\sum x$ = jumlah nilai siswa

N = banyaknya siswa

Jika presentase mencapai 80% dan mengalami kenaikan disetiap siklusnya, maka diasumsikan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Untuk mengetahui presentase kategori nilai siswa peneliti mengacu pada Sudjono (Isnani, 2013: 59), yang dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = angka presentase

F = frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = *Number of classes* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

(2) Dokumentasi yang peneliti gunakan adalah berupa foto-foto dan video yang diambil pada saat proses pelaksanaan tindakan. (3) Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data objektif selama proses pembelajaran berlangsung yang tidak terekam melalui lembar observasi

Teknik analisis data meliputi: (1) Analisis Hasil Observasi (Pengamatan), data pengamatan yang didapatkan dan diperoleh dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengamati keterampilan berkomunikasi melalui deskriptif kuantitatif, (2) Analisis hasil dokumentasi, data yang didapatkan oleh peneliti selama proses pembelajaran dari satu siklus hingga ke siklus selanjutnya peneliti paparkan dengan deskriptif kualitatif. Gambar yang peneliti dapatkan guna untuk melengkapi data selama observasi secara akurat, (3) Analisis catatan lapangan, data yang didapatkan oleh peneliti selama proses pembelajaran dari satu siklus hingga kesiklus selanjutnya peneliti paparkan dengan deskriptif kualitatif.

Peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Dengan membandingkan hasil pekerjaan seseorang analisis dengan analisis lainnya. Pemanfaatan pengamat lainnya membantu mengurangi kemelencengan dalam pengumpulan data.

Pencapaian keberhasilan melalui metode bermain peran sebagai salah satu cara dalam pembelajaran untuk melihat peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian tersebut dianggap

sudah berhasil jika siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 80% keterampilan berkomunikasi meningkat. Maka jika, siswa telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan maka tindakan yang dilakukan telah berhasil.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap pelaksanaan tindakan keterampilan berkomunikasi siswa dengan menggunakan metode bermain peran adalah sebagai berikut :

Rata-rata ketuntasan pengamatan tindakan diperoleh dari hasil bagi antara jumlah skor total dibagi jumlah skor maksimal. Pada akhir siklus I atau pada pertemuan pertama presentase pengamatan tindakan guru yang diperoleh sebesar 70,83% dan presentase pengamatan tindakan siswa sebesar 56,24%. Sementara itu, pada pertemuan kedua siklus I mengalami peningkatan pada pengamatan tindakan guru yang diperoleh sebesar 77,08% dan presentase pengamatan tindakan siswa sebesar 70,83%. Setelah dilakukan perhitungan antara pertemuan I dan pertemuan II didapati hasil pengamatan tindakan guru sebesar 73,95% dan pengamatan tindakan siswa sebesar 63,54%. Hasil tersebut belum mencapai target keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80%.

Data tentang hasil keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran diperoleh melalui pelaksanaan evaluasi akhir siklus berupa praktik bermain peran. Berdasarkan praktik bermain peran evaluasi di akhir siklus I, belum sesuai dengan target yang diharapkan. Adapun hasilnya adalah 17 siswa yang mendapat nilai ≥ 80 atau jika dipersentasikan hanya 53,125% siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 . Data tersebut menunjukkan bahwa hasil tindakan belum mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti yakni 80% dari seluruh siswa telah mendapat nilai ≥ 80 .

Berdasarkan data pencapaian keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran yang diperoleh dari siklus I, dapat dideskripsikan bahwa penelitian pada siklus I belum berjalan dengan optimal. Belum tercapainya indikator yang diharapkan terlihat dari adanya beberapa kekurangan yang ditemukan dari hasil data pemantau tindakan melalui metode bermain peran. Beberapa indikator belum terpenuhi dengan maksimal. Selain itu hasil keterampilan berkomunikasi siswa menunjukkan bahwa pencapaian siswa masih rendah dan belum mencapai target. Oleh karena itu, dapat dikemukakan bahwa tindakan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya, yaitu siklus II. Peneliti perlu merencanakan tindakan penelitian pada siklus II dan melakukan perbaikan dalam tindakan berikutnya

agar keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia meningkat.

Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap pelaksanaan tindakan keterampilan berkomunikasi siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus II adalah sebagai berikut :

Rata-rata ketuntasan pengamatan tindakan diperoleh dari hasil bagi antara jumlah skor total dibagi jumlah skor maksimal. Pada siklus II presentase pengamatan tindakan guru yang diperoleh sebesar 89,58% dan presentase pengamatan tindakan siswa sebesar 83,33%. Hasil tersebut sudah mencapai target keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80%.

Data tentang hasil keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran diperoleh melalui pelaksanaan evaluasi akhir siklus berupa praktik bermain peran. Berdasarkan praktik bermain peran evaluasi di akhir siklus II, belum sesuai dengan target yang diharapkan. Adapun hasilnya adalah 22 siswa yang mendapat nilai ≥ 80 atau jika dipersentasikan hanya 68,75% siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 . Data tersebut menunjukkan bahwa hasil tindakan belum mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti yakni 80% dari seluruh siswa telah mendapat nilai ≥ 80 .

Berdasarkan data pencapaian keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran yang diperoleh dari siklus II, dapat dideskripsikan bahwa penelitian pada siklus II belum berjalan dengan optimal. Belum tercapainya indikator yang diharapkan terlihat dari adanya beberapa kekurangan yang ditemukan dari hasil data pemantau tindakan melalui metode bermain peran. Beberapa indikator belum terpenuhi dengan maksimal. Selain itu hasil keterampilan berkomunikasi siswa menunjukkan bahwa pencapaian siswa masih rendah dan belum mencapai target. Oleh karena itu, dapat dikemukakan bahwa tindakan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya, yaitu siklus III. Peneliti perlu merencanakan tindakan penelitian pada siklus III dan melakukan perbaikan dalam tindakan berikutnya agar keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia meningkat.

Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap pelaksanaan tindakan keterampilan berkomunikasi siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus III adalah sebagai berikut :Rata-rata ketuntasan pengamatan tindakan guru dan siswa diperoleh dari hasil bagi antara jumlah skor total dibagi jumlah skor maksimal. Pada siklus III mengalami peningkatan, yaitu aktivitas pengamatan tindakan guru meningkat menjadi 97,91% dan aktivitas pengamatan tindakan siswa meningkat menjadi 95,83%. Kenaikan tersebut

disebabkan oleh perbaikan aktivitas perbaikan guru maupun siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran.

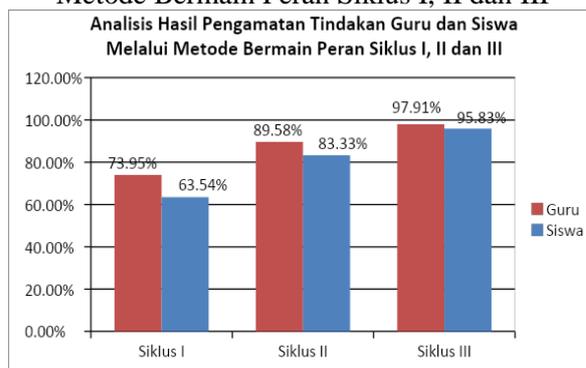
Data tentang hasil keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran diperoleh melalui pelaksanaan evaluasi akhir siklus berupa praktik bermain peran. Berdasarkan praktik bermain peran evaluasi di akhir siklus III, sudah mencapai target yang diharapkan. Adapun hasilnya adalah 27 siswa yang mendapat nilai ≥ 80 atau jika dipersentasikan 84,375% siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 . Data tersebut menunjukkan bahwa hasil tindakan telah mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti yakni 80% dari seluruh siswa telah mendapat nilai ≥ 80 . Oleh sebab itu, peneliti menghentikan tindakan karena target sudah tercapai.

Setelah melakukan proses pembelajaran dan mengadakan evaluasi terhadap tindakan dengan responden siswa kelas IV A, data yang diperoleh terdiri dari 32 siswa kelas IV SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta. adapun data yang diperoleh adalah data pemantauan tindakan. Data penelitian berupa hasil-hasil proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 2
Analisis Hasil Perbandingan Pengamatan Pemantau Tindakan Guru dan Siswa Melalui Metode Bermain Peran Siklus I, II dan III

Siklus	Skor Pengamatan Tindakan Melalui Metode Bermain Peran		Target
	Guru	Siswa	
I	73,95%	63,54%	80%
II	89,58%	83,33%	
III	97,91%	95,83%	

Gambar 2
Grafik Analisis Perbandingan Hasil Pengamatan Pemantau Tindakan Guru dan Siswa Melalui Metode Bermain Peran Siklus I, II dan III



Hasil pemantau proses pembelajaran siswa dari siklus I sampai siklus III terdapat pada lampiran. Berdasarkan data hasil pemantau tindakan melalui metode bermain peran. Adapun hasil analisis siklus I

sampai III dapat dilihat pada tabel dan diagram sebagai diatas.

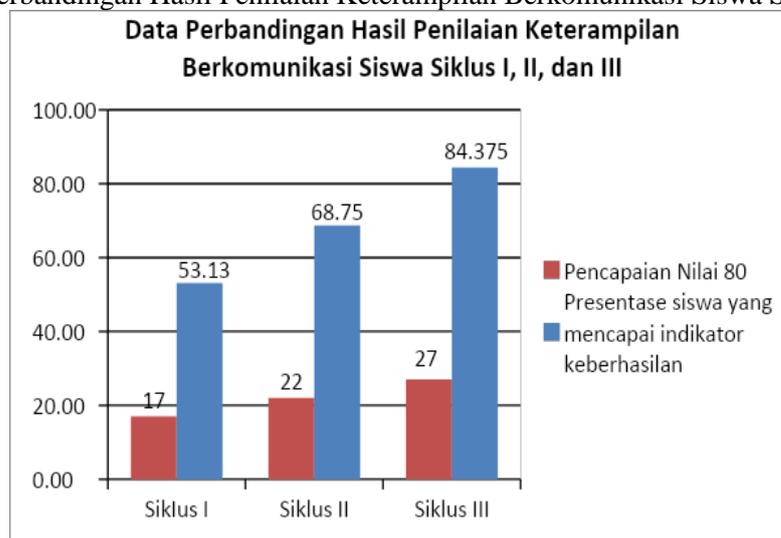
Adapun data perbandingan hasil penilaian keterampilan berkomunikasi siswa siklus I, II dan III dapat dilihat pada tabel dan diagram sebagai berikut:

Tabel 3
Analisis Data Perbandingan Hasil Penilaian Keterampilan Berkomunikasi Siswa Siklus I, II, dan III

Nama Data	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Target
Pencapaian Nilai 80	17 siswa	22 siswa	27 siswa	26 siswa
Presentase siswa yang mencapai indikator keberhasilan	53,125%	68,75%	84,375%	80%

Gambar 3

Grafik Diagram Data Perbandingan Hasil Penilaian Keterampilan Berkomunikasi Siswa Siklus I, II dan III



Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta dengan judul penelitian peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV A SDN Kebon Jeruk 11 Jakarta dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa kelas IV A dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Hal ini dikarenakan siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung di dalam prosesnya dan siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dan berekspresi secara utuh. Hal tersebut dikarenakan di dalam prosesnya siswa dapat menggunakan beragam kalimat serta mampu menuangkan perasaan melalui menghafal naskah dengan kalimat-kalimat yang bervariasi, mengekspresikan mimik wajah, serta intonasi dan gaya bicara yang sesuai dengan peranan tokoh yang peserta didik perankan. Sehingga

pembelajaran bahasa Indonesia lebih bermakna bagi siswa serta keterampilan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia meningkat.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini dengan melalui metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia aktivitas guru pada siklus I adalah 73,95% dan aktivitas siswa 63,54%. Pada siklus II, mengalami peningkatan yaitu, aktivitas guru memperoleh hasil 89,58% dan aktivitas siswa 83,33%. Sementara itu, pada siklus III mengalami peningkatan yang signifikan yaitu, aktivitas guru memperoleh hasil 97,91% dan aktivitas siswa 95,83%.

Pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan presentase nilai keterampilan berkomunikasi siswa pada siklus I sebesar 53,125% atau sebanyak 17 siswa mendapat nilai ≥ 80 dan pada siklus II sebesar 68,75% atau sebanyak 22 siswa mendapat nilai ≥ 80 dan mencapai target di siklus III yaitu

meningkat dengan hasil 84,375% atau sebanyak 27 siswa mendapat nilai ≥ 80 . Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran dari siklus I ke siklus II sampai ke siklus III.

Selain itu, bukan hanya keterampilan berkomunikasi siswa saja yang dapat meningkat akan tetapi, rasa kerja sama dan sikap saling menghargai siswa dapat terbangun dengan antar pemain, daya imajinasi dan bakat siswa dapat berkembang secara utuh dan siswa terlatih untuk berinisiatif, berkreasi dan lebih ekspresif. Setelah melakukan pembelajaran melalui metode bermain peran dapat memberikan manfaat bagi guru yaitu guru daya kreativitas guru menjadi lebih meningkat dan proses interaksi antar siswa dengan guru dalam pembelajaran menjadi lebih aktif, komunikasi berjalan dua arah dari guru ke siswa dari siswa ke guru. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima penjelasan materi secara teoritis tetapi juga ikut mengamati dan menganalisa masalah yang sedang diperankan yang merupakan ilustrasi dari materi yang disampaikan. Selain itu, peneliti memperoleh manfaat antara lain memperkokoh tahapan metode yang dipilih, yaitu metode bermain peran. Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, maka rekomendasi yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut: (1) Bagi Kepala Sekolah, dengan meningkatnya keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran diharapkan dapat sebagai bahan acuan dalam mengembangkan program sekolah dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, kepala sekolah dapat ikut berperan dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa sekolahnya dengan cara menerapkan kebijakan sekolah yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berkomunikasi anak, (2) Bagi Guru, dalam penelitian ini diharapkan memberikan solusi kepada para pendidik dalam mengatasi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode bermain peran. Selain itu, guru sebaiknya menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena telah terbukti dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa. Namun, metode bermain peran dapat digunakan dalam pembelajaran yang lainnya sesuai dengan bahan materi yang akan dipelajari, Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya dan memberikan pengalaman belajar yang dapat menumbuhkan inovasi dalam keterampilan berbahasa.

Daftar Pustaka

Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Barsandji, Saharudin, dkk. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran Pada Materi Drama Anak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Gio. *Journal Kreatif Tadulako Online*, Volume. 4, No. 5, ISSN 2354-614X.

Effendy, Uchjana Onong. (2007). *Ilmu Teori Dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Daryanto. (2013). *Ilmu Komunikasi*. Malang: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Hamdayama, Jumanta. (2014). *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Isnani. (2013). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates*. Skripsi di akses pada tanggal 4 Januari 2017 Pukul 08:30 dari <http://eprints.uny.ac.id/16267/2/Skripsi%20Isnani%2009108244088.pdf>.

Ismiasih, Lia. (2016). *Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMA Muhammadiyah Pakem Sleman*. Artikel Jurnal di akses pada tanggal 7 Februari 2017 Pukul 14:15 dari http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:h_fEEbVyufIJ:journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/download/1081/962+&cd=1&hl=en&ct=clnk&client=firefox-b-ab.

Justisiani, Indah Eka. (2014). *Persepsi Masyarakat Tentang Bentuk Komunikasi Verbal Dan Komunikasi Nonverbal Pada Pelayanan Rumah Sakit Umum Daerah Abdul Wahab Sjahrane Samarinda*. E-Journal Ilmu Komunikasi, 2014,2 (3): 193-206 ISSN 0000-0000.

Mardiah, Siti Hasnatul. (2015). *Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa*. Skripsi di akses tanggal 16 Januari 2017 Pukul 11:54 dari <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/29112/1/SITI%20HASANAT>

UL%20MARDIAH%20-%20NIM%20109011000120%20(watermark).pdf.

Studi Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, Volume. 5, No. 1, 4-5.

Mulyati, Tita, dkk. (2013). *Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak*. Skripsi di akses tanggal 4 Januari 2017 Pukul 11:56 dari

<https://www.google.com/search?q=jurnal+s+kripsi+tentang+efektivitas+metode+bermain+peran+terhadap+peningkatan+kemampuan+konsep+matematika+anak+usia+dini+di+taman+kanak+kanak+oleh+adawiah+maima%2C+edi+rohendi+dan+tita+mulyati&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab#>.

Priansa, Juni Donni. (2014). *Kinerja Dan Profesionalisme Guru*. Bandung: ALFABETA.

Riyanti, Dwi. (2015). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pop Up Pada Siswa Kelas II SD N Widoro Kecamatan Pengasih*. Skripsi di akses tanggal 19 Februari 2017 Pukul 20:18 dari <http://eprints.uny.ac.id/23985/1/SKRIPSI.pdf>

Sari, Hesti Ratna. (2013). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Sosiodrama Siswa Kelas V B Negri Keputran 1 Yogyakarta*. Skripsi di akses tanggal 3 Februari 2017 Pukul 17:55 dari <http://eprints.uny.ac.id/15738/1/SKRIPSI%20HESTI%20RATNA%20SARI%2009108241033.pdf>

Sani, Berlin & Kurniasih Imas. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.

Tarigan, Guntur Henry. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Widiartini, K, dkk. (2015). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Sikap Sosial Dan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SDN 29 Dangin Puri Tahun Pelajaran 2014/2016*. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program.