



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KREATIF KELAS V SDN
SUMBERBULUS 03 KECAMATAN LEDOKOMBO KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh:

NI LUH PUTU SARI ASTI DHARMANI

NIM 090210204219

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2011**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat-Nya, sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik, serta berkat hidayah-Nya yang telah memberikan kita jalan yang terang benderang di muka bumi ini. Dengan segala ketulusan dan keikhlasan, kupersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda I Made Sukarya dan Ibunda Ni Made Widhi Riantini. Terimakasih atas kasih sayang, nasihat, motivasi dan “perjuangannya”. Semoga Tuhan memberikan yang terbaik.
2. Guru-guruku mulai dari TK, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

Orang yang mempunyai motivasi dan kemampuan yang besar akan menghasilkan suatu karya yang besar pula. Sedangkan orang yang mempunyai motivasi dan kemampuan yang rendah akan melahirkan karya yang rendah ¹

“Wursanto”

¹) Wursanto 1997 dalam Handoyo, D. 2009. Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Model STAD Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Negeri Sukoreno 01 Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2009/2010. Skripsi.
tidak dipublikasikan

HALAMAN PENGAJUAN

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KREATIF KELAS V SDN SUMBERBULUS 03 KECAMATAN LEDOKOMBO KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN 2011/2012

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Ni Luh Putu Sari Asti Dharmani
NIM : 090210204219
Angkatan tahun : 2009
Daerah Asal : Jembrana, Bali
Tempat, tanggal lahir : Sidoarjo, 20 April 1987
Jurusan/ program : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ S1 PGSD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Hari Satriyono, M.Pd
NIP 19580502 195803 1 002

Dra. Suhartiningsih, M.Pd
NIP 19600121 198802 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Permainan Kreatif Kelas V SDN Sumberbulus 03 Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2011/2012* telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 11 Oktober 2011

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yulianti, M. Pd
NIP 19610729 198802 2 001

Dra. Suhartiningsih, M. Pd
NIP 19600121 198802 2 001

Anggota:

1. **Dr. Hari Satrijono, M. Pd**
NIP 19580502 198503 1 002

(.....)

2. **Dr. Anwar, M.S**
NIP 19471113 197903 1 001

(.....)

Mengesahkan,

Dekan FKIP Universitas Jember

Dr. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum
NIP 19540712 198003 1 005

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Sari Asti Dharmani

NIM : 090210204219

Menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Permainan Kreatif Kelas V SDN Sumberbulus 03 Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2011/2012” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Oktober 2011

Yang menyatakan,

Ni Luh Putu Sari Asti Dharmani
NIM 090210204219

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala rahmad dan hidayah-Nya lah penulisan skripsi yang berjudul “*Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Permainan Kreatif Kelas V SDN Sumberbulus 03 Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2011/2012*” ini, dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Dosen pembimbing I dan Dosen pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah membimbing dalam menyelesaikan tugas akhir ini;
6. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuannya dan membimbing dengan penuh sabar;
7. Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas V SDN Sumberbulus 03 Ledokombo-Jember
8. Adikku Fajar Krisna Yudha. Terima kasih telah menjadi adik yang penuh pengertian. Semoga Tuhan selalu melimpahkan Rahmat yang tak henti-hentinya.
9. Mufid Abdullah, A.Ma. Terima Kasih karena selalu ada untuk memberikan dukungan dan semangat serta telah mengajarkan banyak hal padaku, semoga Tuhan selalu menyertai langkahmu dan memberikan Rahmat-Nya.

10. Joise Restuning S, Dwi Lestari, Irma Priyanti dan Hesti Wulandari. Terima kasih atas segala dukungan dan doanya, semangat yang tiada habisnya serta persahabatan yang luar biasa. Semoga Tuhan membalas kebaikan kalian.
11. Elok Purwati, Ika Damayanti, Ninin Handayani, Siti Mariyatul, May Sarofa, Didin Ayu dan Nur Afifah. Terima kasih atas cinta dan kasih sayang serta persaudaraan kita. Semoga Tuhan selalu memberikan berkah dan Rahmat-Nya.
12. Teater Tiang tercinta. Terima kasih atas persaudaraan, arti hidup serta kebersamaan yang takkan terganti oleh apapun. Semoga selalu jaya, dan
13. semua pihak yang membantu terselesainya skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah mereka berikan, mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semuanya.

Jember, 11 Oktober 2011

Penulis

RINGKASAN

Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Permainan Kreatif Kelas V SDN Sumberbulus 03 Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2011/2012, Ni Luh Putu Sari Asti Dharmani, 090210204219, 2011:100 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Berbicara merupakan suatu penyampaian maksud (ide, gagasan, isi hati) seseorang kepada orang lain. Jika siswa sekolah dasar telah mampu menguasai aspek berbicara maka akan mudah terjadi perpindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain karena berbicara merupakan proses berkomunikasi secara lisan. Dengan belajar berbicara siswa belajar berkomunikasi. Penelitian ini dilakukan karena pengamatan awal di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam aspek berbicara masih rendah. Hal itu disebabkan siswa belum menguasai faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara. Faktor-faktor tersebut seperti : ketepatan ucapan, pilihan kata, keberanian, kelancaran, dan penguasaan topik. Permasalahan tersebut terjadi karena aspek-aspek yang mendukung pembelajaran kurang, seperti : sumber belajar yang tersedia masih kurang, metode dan teknik pembelajaran yang kurang menyenangkan, dan interaksi antar siswa dengan siswa dan guru dengan siswa yang kurang terjalin. Oleh karena, penelitian ini berupaya melihat hasil dengan menggunakan permainan kreatif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Peneliti menggunakan permainan kreatif karena dengan permainan mampu mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar, meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan hiburan dan kesenangan, menciptakan sistem pengajaran yang baik, menarik dan berkualitas serta meningkatkan kreativitas siswa.

Masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : bagaimanakah proses penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan kreatif yang meningkatkan

kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Sumberbulus 03 Jember dan bagaimanakah hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan permainan kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Sumberbulus 03 Jember.

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah: (1) untuk mengkaji dan memndeskripsikan proses penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan dalam berbicara siswa kelas V SDN Sumberbulus 03 Ledokombo-Jember dan (2) untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan permainan kreatif dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Sumberbulus 03 Ledokombo-Jember.

Pengambilan data dilaksanakan di SD Negeri Sumberbulus 03 mulai 09 Agustus sampai 13 Agustus 2011. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, tes, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mencapai 37,04% dan pada silkus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 85,18%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan kreatif di kelas V SDN Sumberbulus 03 Ledokombo-Jember berjalan dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan dan tujuan yang ingin dicapai. (2) Hasil belajar yang dicapai siswa meningkat, hal ini dapat dilihat dari perolehan presentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 37,04% pada siklus I dan presentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 85,18% pada siklus II. Hal ini menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan permainan kreatif terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 48,14%.

Saran yang ingin disampaikan peneliti adalah : (1) bagi guru di SDN Sumberbulus 03 Ledokombo-Jember disarankan dalam menggunakan permainan

kreatif pada pembelajaran berbicara, sebaiknya guru menjelaskan dan mempraktekkan penggunaan permainan kreatif lebih jelas dan mudah dimengerti siswa agar siswa tidak mengalami kesulitan saat pembelajaran berlangsung, (2) bagi siswa yang sudah memenuhi standar ketuntasan kemampuan berbicara, disarankan untuk membiasakan berbicara lebih santai, tenang, dan tidak tegang. Hal ini bertujuan untuk melancarkan kegiatan berbicara siswa. Siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar, disarankan untuk lebih membiasakan latihan berbicara ke teman-temannya, orang tua, dan saudara, (3) bagi peneliti lain, yang ingin melakukan penelitian yang sejenis dengan bahasan yang berbeda, disarankan merencanakan rencana pembelajaran seoptimal mungkin terutama pada skenario pembelajaran, pengaturan ruang, dan alokasi waktu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PENGAJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
RINGKASAN	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Berbicara	9
2.2 Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara	10
2.2.1 Faktor Kebahasaan	10
2.2.2 Faktor Nonkebahasaan	12
2.3 Tujuan Berbicara	12
2.4 Ciri-ciri Berbicara	13
2.5 Pengertian Bermain	15
2.5.1 Pengertian Permainan Kreatif	16
2.5.2 Contoh-contoh Permainan Kreatif	17
2.5.3 Tujuan Permainan Kreatif	19
2.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kreatif	20

2.5.5	Tingkatan Permainan Anak.....	21
2.5.6	Kreatifitas dan Imajinasi	21
2.6	Implementasi Pembelajaran Berbicara dengan Permainan Kreatif Siswa Kelas V SDN Sumberbulus 03.....	23
2.7	Hipotesis Tindakan.....	24
BAB 3 METODE PENELITIAN		
3.1	Daerah Penelitian dan Subjek Penelitian	25
3.2	Desain Penelitian.....	25
3.3	Definisi Operasional.....	29
3.4	Metode Pengumpulan Data	30
3.5	Data dan Sumber Data	31
3.6	Instrumen Penelitian.....	31
3.7	Analisis Data.....	32
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Proses Penerapan Permainan Kreatif dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa	37
4.1.1	Tindakan Pendahuluan.....	37
4.1.2	Pelaksanaan Siklus I	38
4.1.3	Pelaksanaan Siklus II	44
4.2	Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Sumberbulus 03 Ledokombo dalam Berbicara	48
4.2.1	Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	48
4.2.2	Hasil Belajar Siswa Siklus II	53
4.3	Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	56
4.4	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkannya pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kreatif.....	59
4.5	Tingkat Keberhasilan Tindakan.....	61
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Simpulan	62
5.2	Saran	63

DAFTAR PUSTAKA	64
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

4.1 Kemampuan Berbicara Siklus I.....	49
4.2 Persentase Ketuntasan Berbicara Siklus I.....	50
4.3 Kemampuan Berbicara Siswa Siklus II.....	53
4.4 Persentase Ketuntasan Berbicara Siklus II.....	56
4.8 Hasil Tes Berbicara pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	57
4.9 Presentase Ketuntasan Hasil Perbandingan Nilai Tes Berbicara Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	58
4.10 Kenaikan Hasil Tiap Aspek Pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	59

DAFTAR GAMBAR

3.5 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins.....	26
4.1 Grafik Perbandingan Presentase Ketuntasan Hasil Nilai tes Berbicara Tahap prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	59
4.2 Grafik Kenaikan Hasil Tiap Aspek Pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

1. Matrik Penelitian.....	67
2. Silabus.....	68
3. RPP Pra Siklus.....	69
4. RPP Siklus I.....	72
5. RPP Siklus II.....	77
6. Aturan Permainan Kreatif.....	82
7. Tema Yang Terdapat Pada Kartu Tema.....	83
8. Absensi Siswa.....	85
9. Pedoman Wawancara.....	86
10. Foto Kegiatan.....	89
11. Lembar Penilaian Berbicara.....	93
12. Hasil Tes Berbicara Siswa Pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	99
13. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	100