

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), tentu sama halnya dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006, hlm. 22) yakni "...pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD diarahkan agar siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan".

Tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari pengembangan empat keterampilan bahasa yang harus dikuasai siswa, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut mempunyai hubungan yang sangat erat dan saling berkaitan satu sama lainnya. Diperkuat oleh pendapat Tarigan (2013, hlm.1) yakni "setiap keterampilan itu erat berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam". Contoh kecilnya seperti siswa memulai kegiatannya dengan keterampilan menyimak, kemudian siswa tersebut dapat mengucapkan apa yang disimaknya melalui keterampilan berbicara. Selain itu, contoh lainnya seperti siswa yang memulai kegiatannya dengan keterampilan membaca, kemudian siswa tersebut dapat mengapresiasi apa yang dibacanya melalui keterampilan menulis. Jika keempat keterampilan tersebut dapat dikuasai siswa maka tujuan pembelajaran bahasa Indonesia pun dapat tercapai dengan baik.

Dari keempat keterampilan berbahasa di atas, keterampilan berbicara merupakan aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dimiliki oleh setiap siswa, tentu dengan tidak mengabaikan ketiga keterampilan lainnya. Sebenarnya berbicara merupakan hal yang sering dilakukan oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-harinya. Mereka dapat mengungkapkan ide, pendapat, gagasan atau isi pikirannya dengan menggunakan bahasa lisan, yakni melalui berbicara.

Menurut Tompkins (dalam Djuanda, dkk, 2006, hlm. 191) berbicara merupakan “bentuk bahasa ekspresif yang utama”. Tujuan yang mendasar dari berbicara yakni agar seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain. Hal tersebut terjadi karena berbicara merupakan kegiatan spontan yang seseorang lakukan ketika berkomunikasi dengan orang lain. Sejalan dengan pendapat Tarigan (2013, hlm. 16) yang mengatakan bahwa “tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi”.

Pembelajaran keterampilan berbicara di SD menuntut siswa-siswinya dapat terampil berbicara. Terampil berbicara dapat terlihat dari penggunaan lafal yang tepat ketika berbicara, intonasi yang tepat dan aspek-aspek lainnya yang berhubungan dengan terampil berbicara. Akhadiah, dkk (1992, hlm. 157) mengatakan bahwa “penempatan tekanan, nada, jangkang, intonasi dan ritme yang sesuai akan merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara, bahkan merupakan salah satu faktor penentu keefektifan berbicara”.

Keterampilan berbicara dapat dikuasai siswa melalui kegiatan-kegiatan yang dapat mendukungnya, seperti kegiatan menceritakan, memerankan tokoh dan lain sebagainya. Selain itu, penggunaan metode-metode dalam keterampilan berbicara harus tepat dan dapat memfasilitasi siswa untuk terampil berbicara. Hal ini sesuai dengan pendapat Djuanda, dkk (2006, hlm.208) yang menyatakan bahwa “...guna mengarahkan siswa agar terampil berbicara, maka guru sebagai pemandu dalam pembelajaran harus mengetahui metode pembelajaran berbicara yang tepat dan sesuai dengan tingkatan kelas”. Khususnya lagi pada materi memerankan tokoh, metode yang tepat haruslah sesuai karakteristik siswa yang mana pada usia SD, siswa berada pada masa operasional konkret. Sejalan dengan pendapat Aminuddin (dalam Djuanda, 2014, hlm. 17) berpendapat bahwa “Isi pembelajaran dan proses belajarnya sesuai dengan tingkat perkembangan, pengalaman dan pengetahuan siswa”. Jadi guru harus memberikan pembelajaran dengan konkret, contohnya dengan memberikan pemodelan tentang memerankan tokoh, latihan-latihan memerankan tokoh dan adanya media pembelajaran agar siswa tidak hanya menerima ilmu, melainkan terlibat langsung dalam pembelajaran dan pembelajaran yang diberikan pun lebih bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Panyingkiran III pada tanggal 19 Desember 2014 menunjukkan rendahnya keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran memerankan tokoh. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa dituntut untuk memerankan tokoh bersama kelompoknya. Setiap kelompok maju ke depan untuk menampilkan pemeranan tokoh yang dipilihnya bersama kelompok. Beberapa siswa terlihat menghayati karakter tokoh yang diperankannya. Suasana kelas terlihat gaduh, namun ketika peneliti mencoba mengkondisikan kelas supaya lebih tenang, siswa berhenti untuk ribut walaupun hal tersebut tidak bertahan lama kemudian siswa ribut kembali.

Di akhir pembelajaran peneliti memberikan waktu untuk siswa menyiapkan unjuk kerjanya dalam hal memerankan tokoh. Siswa satu per satu maju ke depan untuk memerankan tokoh yang telah dipilihnya. Di sinilah, letak permasalahan yang cukup serius terjadi. Beberapa siswa memang terlihat memerankan tokoh dengan lafal yang cukup tepat, namun banyak dari mereka yang memerankan tokoh dengan nada bicara dan ekspresi yang datar. Mereka terlihat ragu-ragu dan cenderung menghafal teks. Selain itu, ada beberapa siswa yang ketika diproses berpenampilan cukup baik, namun ketika unjuk kerja individu, kurang percaya diri dan lebih terlihat menghafal teks.

Permasalahan lain terlihat dari siswa laki-laki yang mengganggu beberapa siswa yang maju ke depan. Hal tersebut tentu berdampak negatif bagi penampilan mereka. Siswa perempuan yang diganggu cenderung menunjukkan kekesalan bahkan sampai pada lupa teks. Siswa laki-laki yang diganggu justru terlihat tertawa dan tidak serius dalam memerankan tokoh. Peneliti mencoba mengkondisikan siswa agar tidak saling mengganggu, siswa menurutinya walaupun hanya sebentar kemudian mengulangnya lagi.

Hasil unjuk kerja siswa dalam keterampilan berbicara siswa pun tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Dari 22 siswa, hanya ada tiga orang siswa yang mencapai nilai KKM dengan rincian aspek lafal mencapai 51,39%, intonasi 34,09% dan ekspresi 38,64%. Inilah tabel hasil unjuk kerja siswa dalam memerankan tokoh:

Tabel 1.1
Format Penilaian Unjuk Kerja Siswa

No	Nama	Aspek yang dinilai			Skor	Nilai	Interpretasi	
		Lafal	Into Nasi	Eks Presi			T	BT
1	Afif Tri N.	3	2	1	6	50		√
2	Ali Farhan	2	1	1	4	33,33		√
3	Alifia N.	2	1	2	5	41,66		√
4	Arini	1	1	1	3	25		√
5	Atus	1	1	1	3	25		√
6	Desi Melinda	2	1	2	5	41,66		√
7	Farlan F.	2	1	1	4	33,33		√
8	Fitri Noviyani	3	3	3	9	75	√	
9	Inggita	1	1	1	3	25		√
10	Jenal Mustopa	3	3	3	9	75	√	
11	Liani N.	2	1	2	5	41,66		√
12	Marshelia	1	1	1	3	25		√
13	M. Dimas R.	3	1	1	5	41,66		√
14	M. Fedro	2	1	2	5	41,66		√
15	M. Syamsul M	2	1	1	4	33,33		√
16	Nita Oktaviani	2	1	1	4	33,33		√
17	Putri N.	2	1	1	4	33,33		√
18	Rifa	2	1	1	4	33,33		√
19	Rivaldi V.A.	2	1	1	4	33,33		√
20	Siti Anisa D.	3	3	3	9	75	√	
21	Siti Kemala	3	2	3	8	66,66		√
22	Siti Rodiah N.	1	1	1	3	25		√
Jumlah		45	30	34	109	908,27	3	19
Rata-rata		2,04	1,36	1,55	4,95	41,29	-	-
Presentase		51,14 %	34,09 %	38,64 %	41,29 %	41,29 %	13,6 %	86,3 %

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Permasalahan di atas disebabkan oleh beberapa hal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Wali Kelas V, yakni Ibu Cucu Wartini, S.Pd. penyebab siswa tidak terampil berbicara adalah faktor kurangnya rasa percaya diri siswa. Mereka malu untuk berbicara di depan. Hal tersebut berdampak pada penampilan siswa yang kurang maksimal.

Terlebih lagi dalam hal memerankan tokoh, Ibu Cucu menjelaskan bahwa siswa belum memiliki kemampuan berbahasa yang baik. Lebih rincinya lagi peneliti melakukan wawancara pada beberapa siswa yang bermasalah. Bermasalah di sini artinya ada beberapa siswa yang evaluasi akhir kognitifnya baik namun keterampilannya tidak mencapai KKM dan siswa yang kognitif dan keterampilannya tidak mencapai KKM. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih mendalam tentang penyebab permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan, mereka cenderung malu, tidak percaya diri dan lupa dengan dialog tokoh yang akan diperankan. Selain itu, penyebab terpenting di sini adalah pembelajaran yang diberikan kurang aplikatif, siswa hanya sekedar tahu tanpa dapat menerapkannya. Misalnya siswa mengetahui penggunaan lafal “harus tepat setiap kata yang diucapkan”. Namun siswa hanya mengetahui akan pengetahuan tersebut tanpa dapat menerapkannya.

Siswa yang nilai kognitif dan keterampilannya tidak mencapai KKM penyebabnya adalah siswa yang belum mengerti penggunaan lafal, intonasi dan ekspresi yang sesuai. Keluhan dari siswa ketika memerankan tokoh adalah adanya beberapa siswa yang mengganggu atau menertawakan ketika sedang memerankan tokoh tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, dilakukanlah penelitian untuk memperbaiki masalah tersebut, yakni dengan menerapkan “metode *sugestopedia* berbantuan media audio”. Metode *sugestopedia* ini dapat membuat suasana belajar yang lebih tenang dan menyenangkan. Suasana belajar seperti itu dapat membantu siswa dalam menghafal teks dan memahami pembelajaran tentang lafal, intonasi dan ekspresi yang sesuai. Selain itu, sugesti-sugesti positif dan penggunaan musik dapat mempermudah siswa dalam memerankan tokoh. Tarigan (1991, hlm. 159) mengatakan kelebihan atau keunggulan metode *sugestopedia* ini adalah “memberi ketenangan dan kesantiaian, mempercepat waktu pembelajaran bahasa dan perkembangan kecakapan/keterampilan berbahasa”. Media audio juga dapat membantu siswa dalam memahami penggunaan lafal dan intonasi yang dapat diaplikasikan ketika memerankan tokoh. Metode *sugestopedia* dan media audio ini juga dapat mengembangkan imajinasi siswa dalam menentukan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara dalam memerankan tokoh tentu perlu diterapkannya suatu metode pembelajaran yang sesuai. Lebih rincinya berikut adalah uraian tentang rumusan masalah dalam penelitian ini:

- a. bagaimana rencana pembelajaran keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode *sugestopedia* berbantuan media audio dalam memerankan tokoh di kelas V SDN Panyingkiran III?
- b. bagaimana pelaksanaan pembelajaran metode *sugestopedia* berbantuan media audio untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam memerankan tokoh di kelas V SDN Panyingkiran III?
- c. bagaimana peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode *sugestopedia* berbantuan media audio dalam memerankan tokoh di kelas V SDN Panyingkiran III?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan pada pendahuluan, sudah dapat diidentifikasi bahwa permasalahan yang terjadi adalah:

- a. Keterampilan berbicara
 - 1) beberapa anak memang terlihat memerankan tokoh dengan lafal yang cukup tepat, namun tetap saja ada beberapa dari mereka yang memerankan tokoh dengan lafal yang kurang bahkan tidak tepat. Terlihat dari hasil akhir unjuk kerja siswa, hanya mencapai persentase 51,13 % dalam aspek lafal.
 - 2) banyak siswa memerankan tokoh dengan nada suara yang datar, tidak memperhatikan jeda, nada bertanya, nada berseru.
 - 3) banyak siswa memerankan tokoh dengan ekspresi yang datar, tidak sesuai dengan karakter tokoh.
- b. Penampilan dan keadaan kelas
 - 1) pandangan siswa pada saat berbicara tidak melihat kedepan, kadang ke atas, ke samping kanan atau samping kiri.

- 2) siswa berbicara hanya sebentar karena mereka cenderung menghafal teks dan kebanyakan dari mereka mengatakan “bu lupa”. Jadi mereka kurang dapat menghafal teks.
- 3) keadaan kelas terlihat gaduh dan beberapa siswa terlihat mengganggu siswa lainnya.

Permasalahan-permasalahan di atas dianalisis dan dilakukan pemecahan masalah dengan menerapkan metode *sugestopedia* berbantuan media audio. Metode *sugestopedia* berbantuan media audio diterapkan dengan beberapa alasan yang dapat menunjang selesainya permasalahan yang dihadapi. Berikut adalah analisis pemecahan masalahnya yang dikaji berdasarkan setiap masalah yang ada:

a. Lafal

Permasalahan lafal akan diselesaikan dengan keadaan pikiran siswa yang tenang, yakni dengan kegiatan visualisasi beserta arahan sugesti dari guru lalu dibantu dengan penggunaan media audio. Rekaman suara berisi contoh kalimat dengan lafal yang tepat dan tidak tepat. Siswa diminta mengidentifikasi penggunaan lafal yang tepat berkenaan dengan diftong /au/, diftong /ai/, fonem /f/ dan fonem /h/. Siswa akan mendengarkan contoh tersebut dalam keadaan rileks. Jadi pengetahuan tersebut akan mudah terserap oleh otak. Setelah itu, siswa dapat memahami penggunaan lafal tersebut dan dapat mengaplikasikannya ketika memerankan suatu tokoh.

b. Intonasi

Permasalahan intonasi sama halnya dengan permasalahan lafal. Guru juga terlebih dahulu membuat keadaan siswa rileks. Setelah itu, akan diputar rekaman suara mengenai penggunaan intonasi yang tepat. Rekaman suara mencakup penggunaan jeda koma, jeda titik, nada bertanya dan nada menyeru. Jadi melalui metode *sugestopedia* berbantuan media audio, siswa dapat memahami dan mengaplikasikan penggunaan intonasi yang tepat.

c. Ekspresi

Permasalahan ekspresi sedikit berbeda penyelesaiannya dengan lafal dan intonasi. Perbedaannya terletak pada penggunaan *background* musik dan imajinasi siswa. Guru masih melakukan hal yang sama, yakni menciptakan keadaan rileks bagi siswa. Hal pertama yang dilakukan adalah meminta siswa untuk

memejamkan matanya lalu diputar alunan musik. Dua kegiatan tersebut dilakukan agar dapat memfasilitasi siswa untuk berimajinasi. Lalu siswa mendengar perintah guru untuk membayangkan sosok artis yang berperan antagonis dan protagonis. Siswa secara bebas memilih artis siapa yang akan dibayangkannya. Siswa diarahkan untuk membayangkan sosok dan ekspresi seperti apa jika berperan jahat atau baik. Mulai dari mimik wajah, gerak-gerik, nada bicara dan hal lainnya yang mencirikan peran tersebut. Hal seperti itu dilakukan agar siswa memahami benar-benar ekspresi yang sesuai karakter tokoh yang dapat digunakan ketika memerankan suatu tokoh.

d. Sikap percaya diri

Kebanyakan siswa mengatakan malu dan kurang percaya diri untuk memerankan tokoh. Faktor ini mempengaruhi baik atau tidaknya penampilan siswa dalam memerankan tokoh. Jadi dengan sugesti positif yang diberikan, kegiatan visualisasi dan alunan musik dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih percaya diri.

e. Menghafal teks

Pada saat proses pembelajaran, terdapat iringan musik dan penciptaan keadaan kelas yang tenang. Hal tersebut membuat siswa lebih mudah dalam menghafal teks karena ketika keadaan pikiran tenang informasi akan lebih mudah diserap oleh otak. Musik juga dapat membantu siswa dalam menyimpan memori jangka panjang karena dengan penggunaan musik siswa dapat belajar dengan seluruh otak. Selain itu, siswa juga berlatih memerankan suatu tokoh. Jadi di sini juga selama diterapkan metode *sugestopedia*, secara langsung diterapkan juga teknik latihan (drill). Selama latihan dengan kelompok, siswa mempunyai ruang untuk menghafal teks.

f. Keadaan kelas

Keadaan atau pengelolaan kelas akan dibantu dengan penerapan metode *sugestopedia*. Scovel (dalam Tarigan, 1991, hlm. 90) mengatakan bahwa ciri-ciri metode *sugestopedia* yang paling mencolok adalah

- 1) dekorasi kelas,
- 2) perabot/mebel kelas,
- 3) susunan/pengaturan kelas,
- 4) penggunaan musik, dan
- 5) perilaku guru yang otoritatif.

Kelima hal di atas berkaitan dengan pengelolaan kelas. Jadi dalam penerapan metode ini, peneliti mencoba mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Pertama dapat dilihat dari pengaturan tempat duduk nyaman mungkin, bentuk posisi duduk siswa menyerupai huruf “U” dengan tujuan tidak ada siswa yang berada di belakang dan di depan. Semua siswa juga dapat mendengar arahan dari guru dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa akan mendapatkan pembelajaran yang berbeda dari biasanya karena terdapat iringan musik yang dapat membuat suasana pembelajaran lebih santai dan menyenangkan. Siswa juga diberi sugesti-sugesti positif oleh guru agar tidak mengganggu temannya dalam pembelajaran. Kegiatan ini akan dibiasakan dan pembiasaan ini dapat membuat siswa berubah, dari yang suka mengganggu menjadi tidak mengganggu.

Jadi metode *sugestopedia* dan media audio dapat saling membantu siswa dalam berimajinasi, memahami isi pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berbicaranya. Selain suasana pembelajaran menjadi tenang, pembelajaran juga lebih menyenangkan. Keadaan siswa lebih rileks, siswa diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik. Siswa dapat menghafal teks dengan baik, siswa dapat berlatih bersama kelompoknya dan terakhir siswa dapat memerankan tokoh dengan penggunaan lafal yang tepat, intonasi yang tepat dan ekspresi yang sesuai. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *sugestopedia* berbantuan media audio:

- a. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dan siswa duduk bersama kelompoknya.

Keterangan:

Pembentukan kelompok dilakukan agar siswa dapat berdiskusi dengan temannya tentang isi pembelajaran yang harus dipahami oleh siswa. Isi pembelajaran tersebut seperti penggunaan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat. Selain itu, pembentukan kelompok juga dilakukan sebagai wadah latihan siswa untuk memerankan tokoh bersama temannya.

- b. Siswa dikondisikan untuk belajar dengan tenang. Mulai dari posisi duduk yang nyaman, dan memulai untuk menarik napas secara perlahan.

- c. Siswa mendengarkan arahan guru. Arahan dimaksudkan untuk memberikan sugesti sebelum memulai pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Sugesti ini disertai musik.

Keterangan:

Point “b” dan “c” bertujuan agar siswa mempunyai kesiapan belajar, baik dilihat dari kesiapan otak siswa maupun mental siswa. kedua langkah ini dapat juga membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

- d. Siswa mengamati guru yang memberikan pemodelan tentang bermain peran dengan memerhatikan lafal, intonasi, dan ekspresi.
- e. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai lafal, intonasi dan ekspresi yang sesuai.

Keterangan:

Pemodelan dilakukan agar siswa mempunyai gambaran umum tentang memerankan tokoh, dengan begitu dapat mempermudah siswa dalam memerankan tokoh yang dipilihnya.

- f. Siswa bersama kelompok dibagikan LKS yang di dalamnya terdapat beberapa petunjuk dan naskah drama pendek.
- g. Siswa mendengarkan sugesti guru lalu mendengarkan rekaman suara tentang penggunaan lafal yang tepat dan tidak tepat. Siswa diminta mengidentifikasi pelafalan mana yang tepat beserta alasannya.
- h. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya dan mengisi pertanyaan pada LKS tentang lafal.
- i. Siswa mendengarkan sugesti guru lalu siswa mendengarkan tentang penggunaan intonasi, yakni jeda titik, koma, tanda seru dan tanda tanya.
- j. Siswa berdiskusi dan mengisi LKS lagi tentang penggunaan intonasi.
- k. Siswa memejamkan matanya dan siswa mendengarkan sugesti guru lalu mulai berimajinasi dengan iringan musik. Siswa membayangkan sosok artis yang berperan antagonis dan protagonis. Siswa juga diperbolehkan membayangkan guru yang telah mencontohnya peran baik dan jahat.
- l. Siswa berdiskusi dan mengisi LKS tentang ekspresi.
- m. Siswa menunjukkan ekspresi antagonis dan ekspresi protagonis. Siswa juga membahas kembali tentang lafal dan intonasi bersama guru

Keterangan:

Point “f” sampai “m” bertujuan untuk memberikan stimulus bagi siswa. Siswa bersama kelompoknya diberi LKS sebagai wadah bagi siswa dalam menuangkan pemahamannya. Pemahaman pun didapatkan dari penerapan metode *sugestopedia* berbantuan media audio. Keadaan siswa yang rileks dan pemberian sugesti positif dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu hal. Menurut Lozanov (Djuanda, 2014, hlm. 26) “...rasa gembira dan tenang merupakan prasyarat bagi proses belajar mengajar yang efektif dan efisien”.

Keadaan rileks juga didapatkan melalui keadaan kelas dan penggunaan musik. Menurut Lozanov (dalam Rose & Nicholl, 2006, hlm. 243) mengemukakan bahwa “...adanya kemampuan memperkuat otak berkat musik yang punya pengaruh besar”. Tak lupa, melalui alunan musik juga dapat mengembangkan imajinasi siswa dalam pengenalan dan pendalaman tentang ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh. Lalu berkenaan dengan sugesti positif diutarakan oleh Tarigan (1991, hlm. 35) bahwa

sugesti positif merupakan tanggung jawab guru untuk menata atau mengorkestrakan faktor-faktor sugestif dalam suatu situasi pembelajaran dan dengan cara demikian menolong para siswa menanggulangi kendala-kendala dalam pembelajaran mereka bawa serta bersama mereka.

Pendapat di atas dapat memberikan penjelasan bahwa kendala siswa dalam pemahaman isi pembelajaran dapat dibantu dengan pemberian sugesti positif oleh guru. Selain itu, media audio juga dapat membantu siswa dalam pemahaman mengenai penggunaan lafal, intonasi yang tepat.

- n. Siswa memperbaiki posisi duduknya, melakukan sedikit gerakan-gerakan pada anggota tubuh, menarik napas dan menghembuskannya diiringi dengan mendengarkan arahan guru.
- o. Siswa mulai menghafal teks dialog tokoh dengan iringan musik.
- p. Siswa berlatih dengan kelompok memerankan tokoh. Siswa berlatih dengan acuan yang telah dipelajari sebelumnya, mengenai lafal, intonasi dan ekspresi.

Keterangan:

Point “n” sampai “o” berhubungan dengan kesiapan siswa. Siswa difasilitasi untuk mendapatkan kenyamanan dan berlatih memerankan tokoh.

Berdasarkan pemecahan masalah di atas, target pencapaian dalam penelitian ini adalah 85 %, baik dalam pencapaian penilaian proses maupun hasil belajar siswa. Berkaitan dengan target proses, menurut Sukmadinata (2005, hlm. 190) berpendapat bahwa “karena menguasai 100% bahan ajar sangat sukar maka yang dijadikan ukuran biasanya minimal menguasai 85% tujuan yang harus dicapai”. Berkaitan dengan hasil belajar siswa, menurut Suryosubroto (2009, hlm. 103) mengatakan bahwa “...siswa boleh pindah dari pokok bahasan berikutnya, setelah 85% populasi kelas mencapai taraf penguasaan 75%.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. mengetahui rencana pembelajaran keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode *sugestopedia* berbantuan media audio dalam memerankan tokoh di kelas V SDN Panyingkiran III.
- b. mengetahui pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode *sugestopedia* berbantuan media audio dalam memerankan tokoh di kelas V SDN Panyingkiran III.
- c. mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan metode *sugestopedia* berbantuan media audio dalam memerankan tokoh di kelas V SDN Panyingkiran III.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Siswa

- 1) Mengembangkan kemampuan berbahasa siswa.
- 2) Meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Melatih guru dalam mengenali permasalahan pembelajaran beserta solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.
- 2) Menambah wawasan guru mengenai penerapan metode *sugestopedia* berbantuan media audio dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
- 3) Menjadi sumber referensi guru dalam pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan berbicara.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi sumber masukan dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kualitas hasil lulusannya.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan mengenai metode pembelajaran yang tepat digunakan untuk memperbaiki suatu permasalahan.
- 2) Menjadikan sarana pembelajaran untuk mengenali antara teori dan fakta pembelajaran yang terjadi di lapangan (SD).

D. Batasan Istilah**1. Metode *sugestopedia***

Metode *Sugestopedia* merupakan suatu metode yang memberi unsur ketenangan dan membuat siswa lebih mudah dalam memahami isi pembelajaran. Ciri dari metode ini adalah adanya pemberian sugesti positif dan iringan musik. Tarigan (1991, hlm. 91) yang mengatakan bahwa “suatu ciri *sugestopedia* yang paling menonjol dan mencolok mata adalah sentralitas atau pemusatan musik dan ritme musik bagi pembelajaran”.

2. Media audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya ditangkap dengan indra pendengaran saja (Indriana, 2011, hlm. 87). Media audio yang dimaksud di sini adalah media audio dengan jenis rekaman suara.

3. Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2013, hlm. 16). Keterampilan berbicara mempunyai peranan yang penting bagi kehidupan manusia dan tentu mempunyai keterkaitan dengan ketiga keterampilan lainnya.

4. Memerankan tokoh

Pengertian peran dan memerankan diartikan dalam KBBI (2007) yakni “peran merupakan perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat” sedangkan memerankan sendiri diartikan sebagai “melakukan peranan”. Tokoh di sini merupakan subjek yang melakukan peran tersebut.