

**PENGARUH PENERAPAN METODE PERMAINAN *BROKEN TRIANGLE* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA  
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV  
SDN MARADEKAYA 2 MAKASSAR**

**TESIS**

**WAHYUNI**

**NIM: 4620106016**



**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Magister**

**PROGRAM STUDI S2 PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR**

**2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

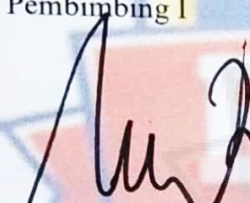
1. Judul : Pengaruh Penerapan Metode Permainan Broken Triangle Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Maradekaya II Makassar
2. Nama Mahasiswa : Wahyuni
3. NIM : 4620106016
4. Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyetujui

Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


  
Dr. Asdar, S. Pd., M. Pd.  
NIK. D.450 375

  
Dr. Dra. Syahriah Madjid, M. Hum  
NIDN. 0921105801

Mengetahui

Direktur  
Program Pascasarjana

Ketua  
Program Studi Pendidikan dasar

  
Prof. Dr. H. A. M. Muhituddin, M.Si  
NIDN. 00060508630

  
Dr. Sundari Hamid, M.Si  
NIDN. 0924037001

## HALAMAN PENERIMAAN


Pada hari tanggal : Jumat, 07 Januari 2022

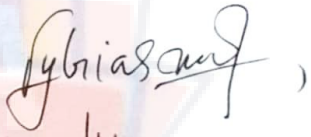
Tesis atas nama : Wahyuni


NIM : 4620106016

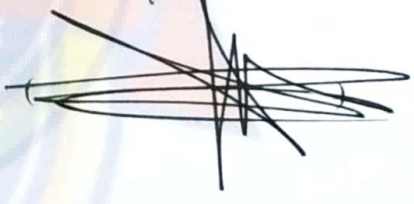
Telah diterima oleh Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Untuk Memperoleh Gelar Magister pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar.

### PANITIA UJIAN TUTUP

Ketua : Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd (  )  
( Pembimbing I )


Sekretaris : Dr. Dra. Syahriah Majid, M.Hum. (  )  
( Pembimbing II )

Anggota Penguji : Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si. (  )  
( Penguji I )

Prof. Muhammad Yunus, M.Pd. (  )  
( Penguji II )

Makassar, 16 Agustus 2022

Direktur,

  
Prof. Dr. Ir. A. Muhibuddin, M.Si  
NIDN.000508630

## PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya : Wahyuni  
NIM : 4620106016  
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan bahwa tesis ini berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle* terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar” ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila kemudian hari terbukti Tesis ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 12 Agustus 2022



## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga tesis yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle* terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan tesis ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis guna memperoleh gelar Master Pendidikan pada Program Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Bosowa.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Bosowa Makassar, Prof. Dr. Ir. Batara Surya, ST., M.Si. yang telah menyiapkan berbagai fasilitas demi kelancaran pelaksanaan perkuliahan di Universitas Bosowa Makassar. Ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. Ir. Muhibbin, M.P. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Bosowa.

Ucapan terima kasih disampaikan Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si selaku Ketua Prodi Studi Magister Pendidikan Dasar tiada hentinya memberikan arahan dan dukungan kepada penulis, baik selama proses perkuliahan maupun selama proses penyelesaian tesis.

Ucapan terima kasih yang mendalam dan penghargaan yang setinggi-tingginya disampaikan kepada Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing I dan Dr. Dra. Syahriah Madjid, M.Hum. sebagai pembimbing II yang banyak memberikan bimbingan dan arahan sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih kepada Prof. Muhammad Yunus, M.Pd. sebagai penguji I dan

Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si. sebagai penguji II, yang telah memberikan arahan serta saran dalam penyelesaian tesis ini.

Ucapan terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa Magister Pendidikan Dasar angkatan 2020 dan semua pihak yang telah menjalin kerjasama yang baik selama menempuh Studi. Dan Ucapan terima kasih pula kepada sekolah UPT SPF SD Negeri Maradekaya 2 Makassar terutama kepada Kepala Sekolah Drs. Sudin, M.Si yang telah memberikan izin dalam melanjutkan studi dan melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak memiliki kekurangan, sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Makassar, Agustus 2022

Penulis

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia sebelum penerapan metode permainan *broken triangle*, mendeskripsikan gambaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia setelah penerapan metode permainan *broken triangle* dan mendeskripsikan pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tipe penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar sebanyak 40 siswa yang terbagi dalam dua kelas yaitu IV-A dan IV-B. Melalui penentuan secara acak terpilih kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan dengan metode observasi menggunakan lembar penilaian keterampilan berbicara dan dokumentasi kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata sebesar 63,00; (2) keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar setelah penerapan metode permainan *broken triangle* berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 81,40; (3) terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar, terbukti dari pengujian hipotesis yang menghasilkan nilai  $p = 0,000$ .

Kata Kunci : metode permainan *broken triangle*, keterampilan berbicara, Bahasa Indonesia.

## **ABSTRACT**

*This study aims to describe the picture of Indonesian speaking skills before the application of the broken triangle game method, describe the description of the Indonesian speaking skills after the application of the broken triangle game method and describe the influence of the application of the broken triangle game method on Indonesian speaking skills in grade IV students at SDN Maradekaya 2 Makassar. This type of research is quantitative research with an experimental type of research. The population in this study was all grade IV students of SDN Maradekaya 2 Makassar as many as 40 students divided into two classes, namely IV-A and IV-B. Through random determination, classes IV-B are selected as the experimental class and classes IV-A as the control class. Data were collected by observation method using speaking skills assessment sheets and documentation and then analyzed descriptively and inferentially..*

*The results showed that: (1) Indonesian speaking skills in grade IV students of SDN Maradekaya 2 Makassar before the application of the broken triangle game method were in the low category with an average score of 63.00; (2) Indonesian speaking skills in grade IV students of SDN Maradekaya 2 Makassar after the application of the broken triangle game method are in the high category with an average score of 81.40; (3) there is a significant influence of the application of the broken triangle game method on the speaking skills of Indonesian grade IV students at SDN Maradekaya 2 Makassar, as evidenced by hypothesis testing that resulted in a  $p$  value = 0.000.*

**Keywords** : *broken triangle game method, speaking skills, Indonesian.*



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN	iii
PERNYATAAN KEORISINALAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	7
B. Keterampilan Berbicara	25
C. Hasil Penelitian yang Relevan	40
D. Kerangka Pikir	43
E. Hipotesis Penelitian	43

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	<b>44</b>
A. Jenis Penelitian	44
B. Waktu dan Tempat Penelitian	44
C. Desain Penelitian	44
D. Populasi dan Sampel	45
E. Variabel dan Definisi Operasional Variabel	46
F. Prosedur Penelitian	46
G. Teknik Pengumpulan Data	47
H. Instrumen Penelitian	48
I. Teknik Analisis Data	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	<b>54</b>
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan	68
<b>BAB V PENUTUP</b>	<b>73</b>
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Nomor		Halaman
2.1	Tahap Perkembangan Kognitif Menurut Piaget	14
2.2	Langkah-Langkah Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	22
3.1	Populasi Penelitian	45
3.2	Format Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara	49
3.3	Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara	49
3.4	Kategori Nilai Keterampilan Berbicara Siswa	52
4.1	Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	54
4.2	Kategori Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	55
4.3	Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Kontrol Sebelum Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	57
4.4	Kategori Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Kontrol Sebelum Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	57
4.5	Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen Setelah Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	59
4.6	Kategori Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen Setelah Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	60
4.7	Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Kontrol Setelah Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	61
4.8	Kategori Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Kontrol Setelah Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	62
4.9	Perbandingan Keterampilan Berbicara Siswa Setelah Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i> pada Kelas Eksperimen dengan Keterampilan Berbicara Siswa Setelah Penerapan Metode Konvensional pada Kelas Kontrol	63
4.10	Hasil Pengujian Normalitas	65
4.11	Hasil Pengujian Homogenitas	66

4.12 Hasil Uji-t Sampel Independen (*Independent Samples t-test*)

67

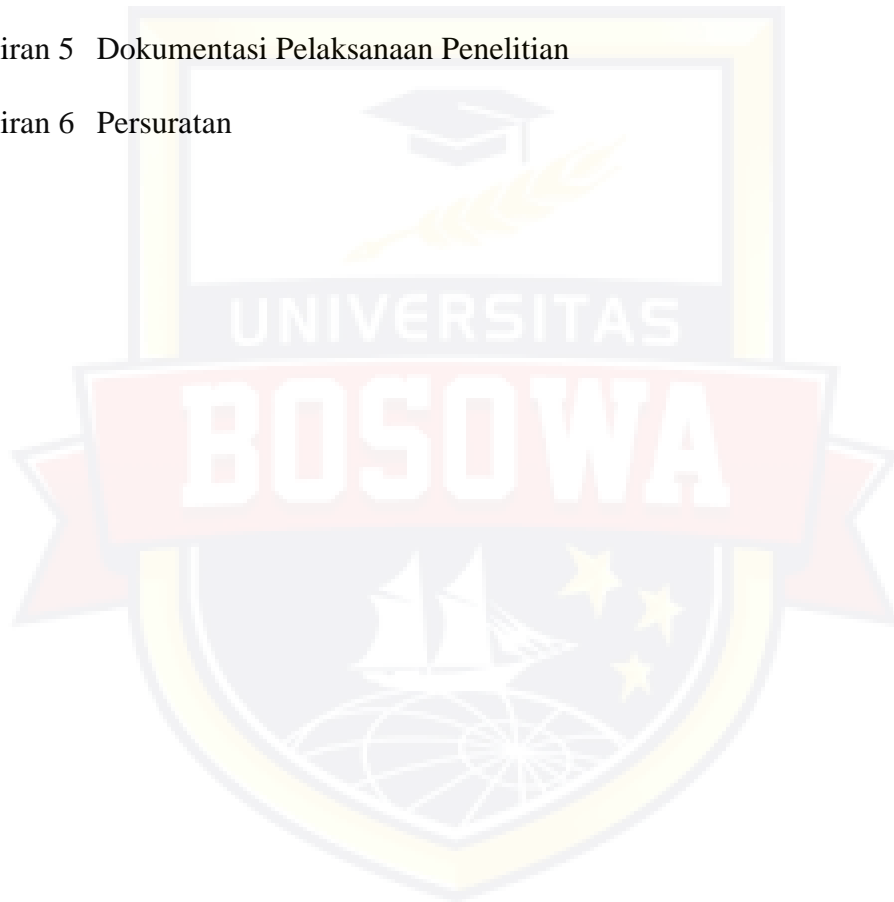


## DAFTAR GAMBAR

Nomor		Halaman
2.1	Model <i>Puzzle Broken Triangle/Square/Heart</i>	13
2.2	Skema Kerangka Pikir	43
3.1	Bagan Desain Penelitian	44
4.1	Diagram Batang Kategori Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas Eksperimen Sebelum Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	56
4.2	Diagram Batang Kategori Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas Kontrol Sebelum Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	58
4.3	Diagram Batang Kategori Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas Eksperimen Setelah Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	60
4.4	Diagram Batang Kategori Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas Kontrol Setelah Penerapan Metode Permainan <i>Broken Triangle</i>	62
4.5	Diagram Batang Perbandingan Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas Eksperimen dengan Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas Kontrol	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	79
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	93
Lampiran 3 Data Hasil Penelitian	98
Lampiran 4 Output SPSS Hasil Pengolahan Data	107
Lampiran 5 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	119
Lampiran 6 Persuratan	122



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan secara umum dipahami sebagai institusi yang mencetak lulusan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan juga dipahami sebagai sarana meningkatkan taraf hidup seseorang sehingga jika seseorang menginginkan taraf hidup yang lebih baik maka hendaklah memiliki pendidikan.

Arti pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam hal ini pendidikan dimaknai sebagai proses membentuk peserta didik agar memperoleh kecerdasan baik secara intelektual maupun secara spritual atau dengan kata lain pendidikan berupaya mencetak sumber daya manusia yang unggul baik secara lahir maupun secara batin.

Proses pembentukan sumber daya manusia yang unggul merupakan suatu keniscayaan untuk terus dilakukan. Hal itu berarti bahwa pendidikan mesti senantiasa dilaksanakan dimanapun dan dalam kondisi apapun. Termasuk dalam kondisi seperti sekarang ini dimana dunia sedang menghadapi pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 membawa dampak pada berbagai bidang termasuk pada bidang pendidikan. Pembelajaran yang sebelumnya *offline* dengan pertemuan

tatap muka, kini berubah menjadi *online* dengan pertemuan secara virtual. Hal ini dilakukan untuk mencegah penularan virus *corona* akibat pandemi Covid-19. Pembelajaran *online* yang kini lazim disebut sebagai pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) merupakan kebijakan yang ditetapkan Pemerintah di berbagai negara termasuk di Indonesia sebagai solusi agar pendidikan dapat tetap berlangsung dalam kondisi pandemi Covid-19.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di tanah air adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup keterampilan berbahasa dan sastra yang terdiri dari keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Supriyadi, dkk. 2005). Keempat keterampilan berbahasa tersebut masing-masing memiliki hubungan yang erat dengan cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya terjadi melalui suatu hubungan yang beratur: mula-mula pada masa kecil belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis (Tarigan, 2015).

Berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan (Tarigan, 2015). Apabila seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, maka akan memperoleh keuntungan sosial dan profesional. Keuntungan sosial berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial antar individu dan keuntungan profesional berkaitan dengan kemampuan penggunaan bahasa untuk membuat pernyataan-pernyataan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, serta menjelaskan dan mendeskripsikan sesuatu



(Supriyadi, dkk. 2005). Memahami pentingnya keterampilan berbicara tersebut, maka optimalisasi pengembangan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mesti senantiasa dilaksanakan.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum optimal. Terlebih lagi dalam satu tahun terakhir dilakukan pembelajaran jarak jauh dengan opsi daring (dalam jaringan) atau luring (luar jaringan) sebagai imbas adanya pandemi Covid-19. Hal tersebut kemudian berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara siswa seperti yang dialami siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar. Dari hasil observasi awal diketahui bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kurang mampu mengungkapkan kembali isi cerita ketika diberikan tugas mengungkapkan kembali isi cerita dan terbata-bata pada saat menjelaskan isi cerita. Tampak pula dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut minimnya keterlibatan siswa. Siswa kebanyakan tampak kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga mereka enggan untuk berbicara mengungkapkan pendapat atau pertanyaan. Kenyataan ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keterlibatan siswa untuk berbicara mengemukakan ide/pendapatnya yang kemudian mengembangkan keterampilannya dalam berbicara.

Metode permainan *broken triangle* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah di atas. Metode permainan *broken triangle* merupakan cara yang efektif agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dengan keterlibatan tersebut maka pembelajaran akan berkesan dan bermakna bagi siswa. Selain itu, metode ini dapat

menghilangkan kejenuhan dan kebosanan, meskipun menciptakan suasana kelas yang ramai, tapi tetap teratur. Komalasari (2013) mengemukakan kelebihan metode permainan *broken triangle* yaitu (1) Memacu kreativitas dan motivasi belajar siswa, (2) Menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak jenuh dan bosan, (3) Memancing kerjasama antar siswa, (4) Memicu interaksi yang baik antar siswa, (5) Membantu siswa memahami konsep yang sulit dipahami, dan (6) Menciptakan interaksi timbal-balik antara guru dengan siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar sebelum penerapan metode permainan *broken triangle*?
2. Bagaimana gambaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar setelah penerapan metode permainan *broken triangle*?
3. Adakah pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan gambaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar sebelum penerapan metode permainan *broken triangle*.
2. Untuk mendeskripsikan gambaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar setelah penerapan metode permainan *broken triangle*.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut.

##### 1. Manfaat teoretis

Menambah khasanah keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya berkaitan dengan metode permainan *broken triangle* dan pengaruhnya terhadap keterampilan berbicara siswa.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi guru

- 1) Menambah informasi mengenai metode permainan *broken triangle* sebagai alternatif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia;

- 2) Menambah informasi mengenai pentingnya keterampilan berbicara siswa.

b. Bagi institusi pendidikan

- 1) Sebagai referensi atau bahan pertimbangan bagi institusi pendidikan terkait khususnya di SDN Maradekaya 2 Makassar dalam rangka memaksimalkan keterampilan berbicara.
- 2) Sebagai bahan refleksi untuk melihat gambaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa SDN Maradekaya 2 Makassar dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi peneliti lain

- 1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam rangka penelitian lebih lanjut yang mengkaji tentang pengaruh metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa.
- 2) Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat memberikan tambahan ilmu mengenai metode penelitian untuk digunakan dalam penelitian-penelitian berikutnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Metode Permainan *Broken Triangle***

##### **1. Pengertian Metode Permainan *Broken Triangle***

Metode merupakan salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan oleh seorang guru maka pembelajaran akan semakin baik. Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani yang berarti cara atau jalan. Sudjana (2005) mengemukakan bahwa metode merupakan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan, dan semuanya berdasarkan pada suatu pendekatan tertentu. Pendekatan bersifat aksiomatis yaitu pendekatan yang sudah jelas kebenarannya, sedangkan metode bersifat prosedural yaitu pendekatan dengan menerapkan langkah-langkah. Metode bersifat prosedural maksudnya penerapan dalam pembelajaran dikerjakan melalui langkah-langkah yang teratur dan secara bertahap yang dimulai dari penyusunan perencanaan pengajaran, penyajian pengajaran, proses belajar mengajar, dan penilaian hasil belajar.

Menurut Sangidu (2004), metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memulai pelaksanaan suatu kegiatan penilaian guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Salamun (Sudrajat, 2009) menyatakan bahwa metode pembelajaran ialah sebuah cara- cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda. Hal itu berarti pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai.

Istilah bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) memiliki arti, melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Ismail (2006) menjelaskan bahwa permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Lebih lanjut Ismail (2006) meninjau bermain dari perspektif pendidikan yaitu sebuah kegiatan yang memberi peluang kepada anak untuk dapat berswakarya, melakukan, dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri, baik dilakukan di dalam maupun di luar ruangan.

Menurut Gordon dan Browne (Muslichatoen, 2004), bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Sementara itu, Hildebrand (Moeslichatoen, 2004) mengemukakan bahwa bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Pellegrini dalam (Bennett dkk, 2005) menyatakan bahwa permainan didefinisikan berdasarkan tiga dimensi berikut ini:

- a. Permainan sebagai kecenderungan
- b. Permainan sebagai konteks
- c. Permainan sebagai perilaku yang dapat diamati

Dengan bermain akan muncul aktivitas belajar bersama. Menurut English (2005), aktivitas-aktivitas belajar bersama bisa juga meningkatkan terbukanya pandangan para siswa pada berbagai pengalaman budaya dan membentuk seluruh kelas sebagai suatu komunitas. Dengan demikian bisa membuat ruang kelas menjadi suatu lingkungan yang lebih baik untuk belajar. Keterampilan-

keterampilan sosial dari kerja tim, negosiasi, dan pemecahan masalah juga menjadi jenis-jenis keterampilan bagi para siswa untuk berkembang dan mengantarkan mereka ke tempat-tempat kerja mereka di masa yang akan datang. Belajar bersama itu secara alamiah menggunakan kecerdasan yang beragam. Di berbagai proyek bersama, para siswa memiliki kesempatan untuk memakai berbagai gaya dan kekuatan khusus mereka ke arah penyelesaian tugas kelompok yang beraneka ragam.

Bermain begitu penting bagi anak, dalam pembelajaran sebaiknya dikemas dengan cara yang menyenangkan dan tidak melupakan keberadaan anak dalam usia bermainnya. Dengan bermain anak-anak mendapatkan berbagai pengalaman dan pengetahuannya. Melalui bermain, anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik.

Dalam bukunya Ismail (2006: 119) memuat pernyataan para ahli pendidikan anak yang menyatakan bahwa cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain dalam kegiatan belajar mengajarnya. Dalam bermain, ia dapat mengembangkan otot besar dan halus (motorik-kasar dan motorik-halus), meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan di lingkungan teman sebaya, membentuk daya imajinasi dengan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib, dan disiplin yang tinggi. Secara alamiah, bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan pula anak mengembangkan bahasanya, mendapat kesempatan bereksperimen, dan memahami konsep-konsep sesuai dengan permainan dirinya.

Rumbold dalam Bennett, dkk (2005) melaporkan penelitiannya bahwa permainan yang memiliki arah jelas adalah hal yang benar dan lahan subur bagi proses pembelajaran. Permainan adalah motivator yang penuh daya, mendorong anak menjadi kreatif dan mengembangkan gagasan, pemahaman dan bahasa mereka. Melalui permainan, anak-anak melakukan eksplorasi, menerapkan dan menguji hal-hal yang mereka ketahui dan dapat mereka lakukan.

Menurut Suparman (2010) permainan dapat digunakan untuk menarik perhatian dan konsentrasi, melatih kekompakan, mempererat hubungan keakraban antar anak didik, solidaritas, toleransi, kerjasama, dan kepemimpinan. Jika pembelajaran dilakukan dengan metode bermain maka belajar bukan menjadi suatu hal yang menakutkan lagi. Siswa akan dengan rela menerima materi yang disampaikan pengajar dan materi akan mudah dipahami karena tidak adanya rasa terpaksa dalam diri siswa. Siswa akan dapat belajar dalam kondisi yang menyenangkan dan tanpa perasaan tertekan. Sehingga akan muncul kepribadian yang kreatif dalam diri siswa.

Munandar (2004) mengemukakan ciri-ciri kepribadian kreatif adalah selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya, tidak takut membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat.

Bennett, dkk (2005) menyimpulkan beberapa wilayah kunci sehingga permainan dipandang istimewa sekaligus vital dalam pendidikan sebagai berikut:



- a. Rasa memiliki merupakan hal yang pokok bagi pembelajaran anak yang diperoleh melalui permainan.
- b. Anak-anak mempelajari cara belajar melalui permainan.
- c. Anak-anak lebih mungkin mengingat hal-hal yang mereka lakukan dalam permainan.
- d. Pembelajaran melalui permainan terjadi dengan gampang, tanpa ketakutan dan tanpa hambatan yang menghadang.
- e. Permainan itu alamiah, anak-anak adalah diri mereka sendiri.
- f. Dilihat dari sudut perkembangan (*developmental*), permainan itu memadai.
- g. Anak-anak secara intuitif mengetahui hal-hal yang mereka butuhkan dan memenuhi kebutuhan itu melalui permainan.
- h. Anak-anak tak bisa gagal di dalam permainan karena tidak ada yang benar atau salah.
- i. Permainan memungkinkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya.
- j. Anak-anak mengalami berkurangnya frustrasi di dalam permainan sehingga mengurangi masalah disiplin.

Dalam kegiatan bermain muncul inisiatif dalam benak anak-anak yang akan mengarah pada pilihan, pengendalian, kepemilikan, dan kemandirian. Permainan adalah sesuatu yang memberikan kenikmatan, juga menguatkan minat, keterlibatan, dan motivasi. Karena itu, permainan menyediakan pengalaman yang relevan dan bermakna serta mengarahkan pada pembelajaran.

Jadi, permainan menguatkan sikap positif terhadap pembelajaran sehingga membantu anak untuk mengembangkan kepercayaan diri dan harga diri, menjadi lebih mandiri serta bertanggung jawab pada keputusan mereka sendiri.

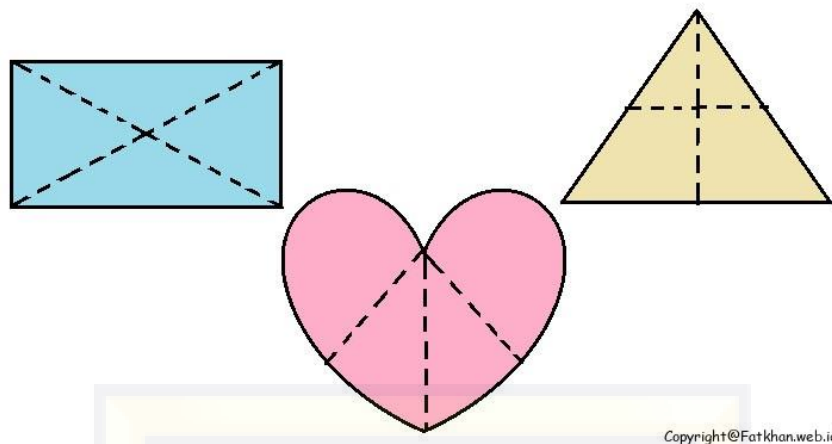
Dalam permainan terdapat beberapa kendala yang menghambat dalam pelaksanaannya juga terdapat manfaat yang berguna bagi pengajar maupun siswa. Bennett, dkk (2005) menyampaikan kendala-kendala dan manfaat dari penggunaan permainan dalam pembelajaran. Adapun kendalanya yaitu:

- a. Tuntutan kurikulum nasional,
- b. Jumlah siswa di kelas,
- c. Kurangnya pengalaman guru, dan
- d. Keterbatasan anak.

Dan manfaatnya yaitu:

- a. Fungsi “penyingkapan”. Menunjukkan anak sudah sampai di tahap mana.
- b. Sebagai medium pembelajaran.
- c. Membangun keyakinan.
- d. Perilaku alamiah, anak-anak melakukan yang mereka kehendaki.
- e. Anak-anak dapat berinisiatif.

Permainan *broken triangle* biasa disebut juga dengan *puzzle* yang berbentuk pecahan segitiga. *Puzzle* secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebak. Tebakan adalah sebuah masalah atau "enigma" (teka-teki) yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis atau dilakukan. Dalam KBBI tebak adalah sesuatu yang ditebak, teka-teki. Adapun bentuk puzzlenya ditampilkan dalam gambar berikut.



Gambar 2.1 Model *Puzzle Broken Triangle/Square/Heart*

Metode permainan *broken triangle* merupakan cara yang efektif agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dengan keterlibatan tersebut maka pembelajaran akan berkesan dan bermakna bagi siswa. Selain itu, metode ini dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan, meskipun menciptakan suasana kelas yang ramai, tapi tetap teratur.

## 2. Teori Pendukung Metode Permainan *Broken Triangle*

### a. Teori Perkembangan Kognisi Piaget

Teori ini dicetuskan oleh Jean Piaget yang mengemukakan bahwa semua anak dilahirkan dengan kecenderungan bawaan untuk berinteraksi dengan lingkungannya dan untuk memahaminya. Anak yang masih muda memperlihatkan pola perilaku atau pemikiran yang disebut *schema* (skema), yang juga digunakan anak-anak yang lebih tua dan orang dewasa dalam berhadapan dengan objek di dunia ini.

Teori ini membagi tahap perkembangan kognitif anak menjadi empat bagian yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Menurut Piaget

No.	Tahap Perkembangan Kognitif	Usia Perkembangan Kognitif
1.	<i>Sensory-motor</i> (Sensori-motor)	0 sampai 2 tahun
2.	<i>Preoperational</i> (Praoperasional)	2 sampai 7 tahun
3.	<i>Concrete-operational</i> (Konkret-operasional)	7 sampai 11 tahun
4.	<i>Formal-operational</i> (Formal-operasional)	11 sampai 15 tahun

Sumber: Syah (2015)

#### 1) Tahap Sensori-Motor (0-2 Tahun)

Selama perkembangan dalam periode sensori-motor yang berlangsung sejak anak lahir sampai usia 2 tahun, inteligensi yang dimiliki anak tersebut masih berbentuk primitif dalam arti masih didasarkan pada perilaku terbuka. Meskipun primitif dan terkesan tidak penting, inteligensi sensori-motor sesungguhnya merupakan inteligensi dasar yang amat berarti karena ia menjadi fondasi untuk tipe-tipe inteligensi tertentu yang akan dimiliki anak tersebut kelak. Inteligensi sensori-motor dipandang sebagai inteligensi praktis (*practical intelligence*) yang berfaedah bagi anak usia 0-2 tahun untuk belajar berbuat terhadap lingkungannya sebelum ia mampu berpikir mengenai apa yang sedang ia perbuat. Anak pada periode ini belajar bagaimana mengikuti dunia kebendaan secara praktis dan belajar menimbulkan efek tertentu tanpa memahami apa yang sedang ia perbuat kecuali hanya mencari cara melakukan perbuatan tersebut (Syah, 2015).

#### 2) Tahap Praoperasional (2-7 Tahun)

Periode perkembangan kognitif pra-operasional terjadi dalam diri anak ketika berumur 2 sampai 7 tahun. Perkembangan ini bermula pada saat anak telah memiliki penguasaan sempurna mengenai *object permanence*. Artinya, anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan tetap eksistensinya suatu benda yang harus

ada atau biasa ada, walaupun benda tersebut sudah ia tinggalkan, atau sudah tak dilihat dan tak didengar lagi. Jadi pandangan terhadap eksistensi benda tersebut berbeda dari pandangan pada periode sensori-motor, yakni tidak lagi bergantung pada pengamatannya belaka (Syah, 2015).

### 3) Tahap Konkret-Operasional (7-11 Tahun)

Berakhirnya tahap perkembangan praoperasional tidak berarti berakhirnya pula tahap berpikir intuitif yakni berpikir dengan mengandalkan ilham. Menurut Piaget, tidak sedikit pemikiran orang dewasa yang juga menggunakan. Intuisi seperti pemikiran praoperasional anak-anak. Contohnya ialah, etika orang dewasa sedang berangan-angan (*daydreaming*). Perbedaan memang ada, yakni orang dewasa dapat berpikir, mengubah maju dan mundur dari inteligensi intuitif (kecerdasan ilhami) ke inteligensi operasional kognitif (kecerdasan akli), sedangkan anak-anak belum bisa melakukannya (Syah, 2015).

### 4) Tahap Formal-Operasional (11-15 Tahun)

Dalam tahap perkembangan formal-operasional, anak yang sudah menjelang atau sudah menginjak masa remaja, yakni usia 11-15 tahun, akan dapat mengatasi masalah keterbatasan pemikiran konkret-operasional seperti yang telah disinggung dalam uraian sebelumnya. Tahap perkembangan kognitif terakhir yang menghapus keterbatasan-keterbatasan tersebut sesungguhnya tidak hanya berlaku bagi remaja hingga usia 15 tahun, tetapi juga bagi remaja dan bahkan orang dewasa yang berusia lebih tua. Hal ini perlu dikemukakan, sebab upaya riset Piaget yang mengambil subjek anak dan remaja hingga usia 15 tahun itu dianggap sudah cukup representatif bagi usia-usia selanjutnya (Syah, 2015).

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bahwa kemampuan dari kognitif anak dapat berkembang secara bertahap pada rentang waktu yang berbeda-beda, termasuk perkembangan dalam mengamati ilmu pengetahuan. Apabila seorang anak dipaksa untuk memiliki kemampuan yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan waktu perkembangannya, maka akan menyebabkan gangguan pada periode emas anak. Teori dari Jean Piaget ini disebut pula dengan teori *genetic epistemology*, karena teorinya menjelaskan mengenai perkembangan kemampuan intelektual anak dalam masa pertumbuhan.

Usia siswa ketika Sekolah Dasar memasuki tahap operasional konkret. Jadi saat siswa usia 7-11 tahun mereka belajar harus menggunakan suatu benda yang konkret, yang dapat diamati oleh dia, ataupun bisa dipegang oleh dia. Berdasarkan pendapat – pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa usia siswa yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) memasuki tahapan operasional konkret. Pengertian dari operasional konkret itu sendiri yaitu pembelajaran yang harus menghadirkan suatu benda yang konkret, berada di hadapannya siswa sebagai dasar pemahaman terkait materi yang diajarkan agar lebih mudah dan cepat dipahami oleh siswa – siswi.

#### b. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget dengan nama *individual cognitive constructivist theory* dan Vygotsky dalam teorinya yang disebut *socialcultural constructivist theory* (Yaumi & Hum, 2013). Menurut Suparno, paham konstruktivistik pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu (skemata). Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari guru

kepada orang lain karena setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahuinya. Pembentukan pengetahuan merupakan proses kognitif tempat terjadinya proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan sehingga terbentuk suatu skema yang baru. Seseorang yang belajar berarti membentuk pengertian atau pengetahuan secara aktif dan terus – menerus. Konstruksi berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak secara tiba – tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta – fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata (Thobroni & Mustofa, 2013).

Konstruktivisme adalah sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan merefleksikan pengalaman, kita membangun, mengkonstruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup. Konstruktivisme melandasi pemikirannya bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang given dari alam, tetapi pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan) aktif manusia itu sendiri. Setiap kita akan menciptakan hukum dan model mental kita sendiri, yang kita gunakan untuk menafsirkan dan menerjemahkan pengalaman. Belajar, dengan demikian semata – mata sebagai suatu proses pengaturan model mental seseorang untuk mengakomodasi pengalaman – pengalaman baru (Suyono & Hariyanto, 2014).

Ada sejumlah prinsip – prinsip pemandu dalam konstruktivisme (Suyono & Hariyanto, 2014).

- 1) Belajar merupakan pencarian makna. Oleh sebab itu pembelajaran harus dimulai dengan isu-isu yang mengakomodasi siswa untuk secara aktif mengkonstruksi makna.
- 2) Pemaknaan memerlukan pemahaman bahwa keseluruhan (wholes) itu sama pentingnya seperti bagian – bagiannya. Sedangkan bagian – bagian harus dipahami dalam konteks keseluruhan. Oleh karenanya, proses pembelajaran berfokus terutama pada konsep – konsep primer dan bukan kepada fakta – fakta yang terpisah.
- 3) Supaya dapat mengajar dengan baik, guru harus memahami model – model mental yang dipergunakan siswa terkait bagaimana cara pandang mereka tentang dunia serta asumsi – asumsi yang disusun yang menunjang model mental tersebut.
- 4) Tujuan pembelajaran adalah bagaimana setiap individu mengkonstruksi makna, tidak sekadar mengingat jawaban apa yang benar dan menolak makna milik orang lain. Karena pendidikan pada fitrahnya memang antardisiplin, satu-satunya cara yang meyakinkan untuk mengukur hasil pembelajaran adalah melakukan penilaian terhadap bagian – bagian dari proses pembelajaran, menjamin bahwa setiap siswa akan memperoleh informasi tentang kualitas pembelajarannya.

c. Teori Konteks Bahasa

Menurut Halliday dalam Rokhmawan (2018), teks adalah unit sistematis bahasa yang memiliki fungsi dalam konteks sosial. Sebuah teks dikatakan



fungsional atau memiliki fungsi jika mampu menyimpan sekaligus merepresentasikan gagasan pengguna bahasa (dalam hal ini penulis atau penutur). Pada gilirannya gagasan inilah yang akan diresepsi pengguna bahasa (dalam hal ini pembaca atau penyimak). Jika satu unit bahasa mempunyai fungsi dalam konteks sosial, mampu menjalin hubungan pemahaman antara pengirim dan penerima pesan serta mampu mewartakan konteks yang melingkupinya, unit bahasa itu disebut teks.

Menurut Sutjaja dalam Rokhmawan (2018), sebuah teks selalu terkait dengan dua tataran yakni:

- 1) Tataran ekstralinguistik dan yang mencakup tautan budaya dan situasi
- 2) Tataran linguistik yang mencakup segi : (a) semantik dan lexicogrammar dan (b) ekspresi yang mencakupi sistem pelafalan / produksi bunyi.

Suatu unit teks yang terdiri dari sejumlah klausa perlu memiliki sejumlah piranti kohesi untuk memenuhi syarat kesatuan (*unity*) yang harus dimiliki sebuah teks. Tautan antarklausa dalam teks akan semakin erat jika piranti kohesi yang digunakan semakin efektif dan intensif. Tautan ini akan mengacu pada sebuah klausa utama sebagai gagasan sentral. Klausa bawahan yang mengacu pada klausa sentral dibangun dari beberapa subgagasan yang juga tertata berkaitan (menggunakan piranti kohesi). Walau dalam praktik penyusunan teks digunakan alat kohesi, tetapi apabila rangkaian subgagasannya tidak terangkai baik, teks tersebut bukanlah teks yang baik (Rokhmawan, 2018).

Di samping kohesi leksikal dan kohesi gramatikal, hubungan logis sebuah teks juga ditentukan oleh tema dan rema. Selain syarat kesatuan, teks juga perlu membangun kepaduan tema, topik, dan sematik (kemaknaan). Ada keterkaitan

rangkaian tematik antara tema yang telah disampaikan dengan yang akan disampaikan. Dalam metafungsi bahasa, fungsi ini disebut fungsi tekstual. Menurut Saragih dalam Rokhmawan (2018), dengan tugasnya membentuk relevansi suatu tema dengan tema lain agar membentuk satu kesatuan (*oneness*), fungsi tekstual berkaitan dengan lingkungan atau konteks suatu praktik tematik linguistik. Pembahasan lebih lanjut mengenai tema dan tema akan dijelaskan pada landasan teori tema dalam bahasa.

### **3. Langkah-langkah Metode Permainan *Broken Triangle***

Komalasari (2013) mengemukakan bahwa metode permainan *broken triangle* merupakan salah satu dari sekian banyak tipe model pembelajaran kooperatif. Dalam model ini siswa harus mengelompokkan materi yang terpisah-pisah (pecah-pecah) ke dalam satu kesatuan konsep materi yang terbentuk dalam segitiga.

Metode permainan *broken triangle* yang merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif tentunya mengadopsi sintaks atau fase-fase dalam pembelajaran kooperatif. Menurut Trianto (2010), terdapat enam fase utama dalam pembelajaran kooperatif, sebagai berikut :

a. Tahap 1: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.

b. Tahap 2: menyajikan informasi

Pada tahap ini guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.

c. Tahap 3: mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.

Pada tahap ini guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan tranisi secara efektif dan efisien

d. Tahap 4: membimbing kelompok bekerja dan belajar

Pada tahap ini guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.

e. Tahap 5: Evaluasi

Pada tahap ini guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya

f. Tahap 6 : Memberikan Penghargaan

Pada tahap ini guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Langkah-langkah metode permainan *broken triangle* menurut Komalasari (2013) adalah sebagai berikut:

a. Guru menyiapkan beberapa bentuk segitiga yang dipecah ke dalam beberapa bagian. Masing-masing kartu berisi satu *option* uraian dari konsep materi dan akan membentuk satu kesatuan (utuh) bentuk tertentu segitiga.

b. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.

c. Setiap kelompok siswa mendapat beberapa potongan kartu pecahan dari segitiga.

- d. Setiap kelompok siswa membentuk satu kesatuan kartu ke dalam segitiga yang tepat, sehingga membentuk satu kesatuan konsep materi.
- e. Setiap kelompok siswa yang dapat membentuk satu kesatuan kartu pecahan segitiga sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Perwakilan masing-masing kelompok siswa menempelkan satu kesatuan kartu pecahan segitiga di papan.
- g. Guru dan siswa mengklarifikasi hasil karya siswa dalam membentuk segitiga.
- h. Kesimpulan/penutup.

Siswa dalam proses belajar di kelas dituntut untuk mendengarkan, memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa juga harus aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum jelas. Guru juga harus memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa dan dapat menciptakan suasana belajar dalam kelas yang menimbulkan keaktifan siswa, sehingga akan tercipta proses belajar dan interaksi yang baik di dalam kelas.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, disusun langkah-langkah penerapan metode permainan *broken triangle* yang disajikan dalam tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2 Langkah-Langkah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

Langkah-Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mempersiapkan siswa untuk belajar</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> <li>• Guru menekankan pentingnya materi yang akan dipelajari.</li> <li>• Guru memotivasi siswa belajar.</li> </ul>

Langkah-Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Tahap 2 Menyajikan informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.</li> </ul>
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang.</li> <li>• Guru membagikan kartu berupa potongan-potongan kertas berbentuk pecahan segitiga yang berisi konsep materi.</li> </ul>
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan bahwa setiap kelompok siswa membentuk satu kesatuan kartu ke dalam segitiga yang tepat, sehingga membentuk satu kesatuan konsep materi.</li> <li>• Guru menekankan agar tulisan dalam setiap potongan kertas dibaca dan dicermati dengan baik.</li> <li>• Guru menginstruksikan agar setiap anggota kelompok berdiskusi untuk membentuk segitiga utuh dari potongan kertas yang dibagikan.</li> <li>• Guru menginformasikan bahwa siswa diberikan waktu dalam membentuk segitiga utuh.</li> <li>• Guru menginformasikan bahwa kelompok yang berhasil membentuk satu kesatuan dari pecahan segitiga sebelum batas waktu, akan diberi poin.</li> <li>• Guru mengontrol jalannya diskusi.</li> <li>• Guru menghentikan diskusi setelah batas waktu yang ditentukan</li> </ul>
Tahap 5 Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan agar setiap kelompok mengutus salah satu siswa sebagai perwakilan kelompoknya untuk menempelkan satu kesatuan segitiga yang telah disusun.</li> <li>• Guru mempersilahkan siswa dari kelompok lain untuk memberikan tanggapan.</li> <li>• Guru mengklarifikasi hasil karya siswa.</li> </ul>

Langkah-Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Tahap 6 Memberikan penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan pada poin-poin yang perlu diingat oleh siswa</li> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan apa yang telah dipelajari dari hasil diskusi.</li> <li>• Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.</li> <li>• Guru menutup pembelajaran</li> </ul>

#### 4. Fungsi Metode Permainan *Broken Triangle*

Metode permainan *broken triangle* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan media visual. Oleh karena itu fungsi metode permainan *broken triangle* dapat diambil dari fungsi media visual yang dikemukakan oleh Magdela (2014) sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan.
- b. Fungsi afektif, yaitu dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar gambar atau melalui teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif, terlihat dari temuan-temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, yaitu memberikan konteks untuk memahami teks guna membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

## 5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan *Broken Triangle*

Komalasari (2013) mengemukakan kelebihan dari metode permainan *broken triangle* yaitu sebagai berikut:

- a. Memacu kreativitas dan motivasi belajar siswa.
- b. Menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak jenuh dan bosan.
- c. Memancing kerjasama antar siswa.
- d. Memicu interaksi yang baik antar siswa.
- e. Membantu siswa memahami konsep yang sulit dipahami.
- f. Menciptakan interaksi timbal-balik antara guru dengan siswa.

Sedangkan kekurangan dari metode permainan *broken triangle* menurut Komalasari (2013) yaitu:

- a. Memerlukan waktu yang relatif lama dan persiapan yang matang.
- b. Sarana atau alat bermain harus dipersiapkan sebelumnya.

### B. Keterampilan Berbicara

#### 1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Kata keterampilan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Menurut Yudha & Rudyanto (2005: 7) “Keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial-emosional, kognitif, dan afektif (nilai-nilai moral)”.

Menurut Amier & Tarman (2009), berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan produktif karena dalam perwujudannya kemampuan berbicara menghasilkan

berbagai gagasan yang dapat digunakan untuk kegiatan berbahasa (berkomunikasi), yakni dalam bentuk lisan. Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain.

Menurut Tarigan (2015), berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Tarigan mengemukakan lebih lanjut bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Dengan demikian, berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi dengan menggunakan suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Dalam berkomunikasi ada pihak yang berperan sebagai penyampai maksud dan juga penerima maksud. Agar komunikasi dapat berjalan dengan baik, maka kedua pihak harus bekerjasama dengan baik.

Seseorang membutuhkan keterampilan berbicara dalam interaksi sosialnya. Seseorang akan dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara efektif jika terampil berbicara. Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang perlu mendapat perhatian karena gagasan-gagasan kreatif yang dihasilkannya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kecakapan dalam mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan dengan bahasa lisan kepada orang lain.



## 2. Komponen-Komponen Keterampilan Berbicara

Junus (2011) mengelompokkan komponen yang perlu mendapat perhatian pada tes keterampilan berbahasa, terkhusus keterampilan berbicara, yaitu:

- a. Fonologi, ilmu tentang bunyi bahasa, terutama yang menyangkut sejarah dan teori perubahan bunyi;
- b. Struktur, cara bagaimana sesuatu disusun atau dibangun; susunan; bangunan;
- c. Kosakata, menyangkut pembendaharaan kata;
- d. Kecepatan, termasuk kelancaran pengkajian keempat keterampilan berbahasa umum.

Haris dalam Djumingin (2014) mengemukakan bahwa kompetensi yang dapat diukur pada aspek berbicara lebih difokuskan pada penguasaan sistem tanda-tanda bahasa lisan, bukan gagasan/isi pembicaraan atau bentuk susunan isi pembicaraan yang dikemukakan. Sistem tanda-tanda bahasa lisan yang dimaksud adalah: (a) lafal atau ucapan (vokal, konsonan, intonasi); (b) tata bahasa; (c) kosakata; (d) kefasihan (kemudahan dan ketepatan berbicara), dan (e) pemahaman.

Menurut Ibrahim dalam Makkasau (2010), komponen-komponen komunikasi yaitu:

- a. Genre atau tipe peristiwa (misalnya lelucon, cerita, ceramah, salam, atau percakapan);
- b. Topik atau fokus referensi;
- c. Tujuan atau fungsi;
- d. *Setting* termasuk lokasi, waktu, musim, dan aspek fisik situasi tersebut (misalnya besarnya ruangan, tata letak, dan perabot yang ada);

- e. Partisipan termasuk usianya, jenis kelamin, etnik, status sosial atau kategori lain yang relevan;
- f. Bentuk pesan termasuk saluran vokal dan nonvokal;
- g. Isi pesan;
- h. Urutan tindakan atau urutan tindak tutur termasuk alih giliran percakapan;
- i. Kaidah interaksi;
- j. Norma-norma interpretasi termasuk pengetahuan umum, kebudayaan yang relevan atau pemahaman yang sama, yang memungkinkan adanya interferensi tertentu yang harus dibuat, yang harus dipahami secara harfiah, yang perlu diabaikan, dan lain sebagainya.

Model klasifikasi lain dikemukakan oleh Prijosaksono dan Sembel dalam Makkasau (2010) bahwa komunikasi adalah: (1) pengirim pesan (*sender*), (2) pesan yang dikirim (*message*), (3) Bagaimana pesan tersebut dikirimkan (*delivery channel* atau *medium*), (4) penerima pesan (*receiver*), dan (5) umpan balik (*feedback*).

### **3. Fungsi Keterampilan Berbicara**

Depdiknas (2009) mengemukakan bahwa berbicara merupakan kegiatan komunikasi lisan yang sangat bermanfaat bagi pendengar, lawan bicara, masyarakat luas, dan bagi pembicara itu sendiri. Manfaat berbicara antara lain: (1) untuk mempengaruhi atau meyakinkan orang lain, (2) untuk mengekspresikan diri, (3) untuk membentuk dinamika sosial, (4) untuk memindahkan nilai-nilai budaya (sebagai transmisi nilai budaya), (5) untuk merawat kohesi sosial (membina kekompakan sosial), dan (6) untuk melestarikan warisan budaya.

Kita dapat menggunakan bahasa sebagai alat untuk membicarakan berbagai hal. Sejalan dengan pendapat Halliday & Brown dalam Wahyuni, dkk (2008: 4-13) tentang fungsi bahasa, dimana fungsi keterampilan berbicara dikelompokkan menjadi tujuh, yaitu sebagai berikut.

a. Fungsi instrumental

Fungsi instrumental bertindak untuk menggerakkan serta memanipulasi lingkungan, menyebabkan peristiwa-peristiwa tertentu terjadi. Dengan fungsi ini, bahasa difungsikan untuk menimbulkan suatu kondisi khusus, misalnya berbicara dengan maksud memerintah atau menyerukan. Sebagai contoh fungsi ini adalah ketika seorang guru berbicara untuk memberi nasihat-nasihat dan perintah-perintah pada siswanya.

b. Fungsi pengaturan

Fungsi pengaturan merupakan pengawasan terhadap peristiwa-peristiwa. Melalui ini, berbicara difungsikan untuk persetujuan, celaan, pengawasan kelakuan. Sebagai contoh adalah ungkapan keputusan seorang kepala sekolah yang mengeluarkan siswa dari sekolah karena perbuatannya sering melanggar peraturan sekolah.

c. Fungsi representasional

Fungsi representasional merupakan penggunaan bahasa untuk membuat pernyataan-pernyataan, menyampaikan fakta dan pengetahuan, menjelaskan, melaporkan, menggambarkan. Sebagai contoh adalah seorang penyiar yang menyampaikan berita bencana banjir, seorang guru yang menjelaskan materi bahasa.

d. Fungsi interaksional

Fungsi interaksional merupakan penggunaan bahasa untuk menjamin pemeliharaan sosial. Fungsi ini untuk menjaga agar saluran-saluran komunikasi tetap terbuka. Sebagai contoh seorang da'i yang sedang berdakwah menggunakan lelucon dalam dakwahnya agar pendengarnya tetap mengikuti ceramahnya sampai selesai.

e. Fungsi personal

Fungsi personal merupakan penggunaan bahasa untuk menyatakan perasaan, emosi, kepribadian, dan reaksi-reaksi yang terkandung dalam benaknya. Sebagai contoh seorang guru yang marah-marah dengan mengomel karena siswa dan siswinya banyak yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah saat diberi tugas.

f. Fungsi heuristik

Fungsi heuristik merupakan penggunaan bahasa untuk mendapatkan pengetahuan, mempelajari lingkungan. Fungsi ini sering disampaikan dalam pertanyaan-pertanyaan. Sebagai contoh, seorang siswa atau siswi yang bertanya pada guru tentang hal yang belum dipahami ketika guru sedang menjelaskan.

g. Fungsi imajinatif

Fungsi imajinatif merupakan penggunaan bahasa untuk menciptakan sistem-sistem atau gagasan-gagasan imajiner. Sebagai contoh, seorang kakek atau nenek yang mendogeng atau bercerita tentang terjadinya Kota Banyuwangi.

Ketujuh fungsi berbicara tersebut tentu tidaklah terpisah secara mutlak. Dalam suatu pembicaraan, mungkin saja pembicaraan tersebut sekaligus mengandung beberapa fungsi.

#### **4. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Berbicara**

##### **a. Faktor-Faktor Pendukung dalam Berbicara**

Menurut Arsjad & Mukti dalam Maryatin & Retnowaty (2018), dalam berbicara ada dua faktor yang harus diperhatikan demi mendukung tercapainya pembicaraan yang efektif, yaitu faktor kebahasaan dan nonkebahasaan.

##### **1) Faktor kebahasaan, antara lain:**

- a) Ketepatan ucapan, seorang pembicara harus mampu mengucapkan bunyi-bunyi dengan tepat
- b) Tekanan nada, sandi, dan durasi. Seorang pembicara dituntut mampu memberikan penekanan, serta memilih dan menggunakan nada, sandi, dan durasi dengan tepat.
- c) Pilihan kata atau diksi, seorang pembicara dituntut mampu memilih dan menggunakan kata-kata dengan tepat.
- d) Ketepatan struktur kalimat, seorang pembicara harus mampu menyusun dan menggunakan kalimat yang efektif. Kalimat efektif memiliki ciri utuh, berpautan, pemusatan perhatian, dan kehematan.

##### **2) Faktor nonkebahasaan, antara lain:**

- a) Sikap pembicara, seorang pembicara dituntut memiliki sikap positif ketika berbicara serta menunjukkan otoritas dan integritas pribadinya, tenang dan bersemangat dalam berbicara.
- b) Pandangan mata, seorang pembicara dituntut mampu mengarahkan pandangan matanya kepada semua yang hadir. Pembicara harus menghindari pandangan mata yang tidak kondusif, misalnya melihat ke atas, ke samping, atau menunduk.

- c) Keterbukaan, seorang pembicara dituntut memiliki sikap terbuka, jujur dalam mengemukakan pendapat, pikiran, perasaan, atau gagasannya dan bersedia menerima kritikan dari orang lain jika ada yang keliru.
- d) Gerak-gerak dan mimik yang tepat, seorang pembicara dituntut mampu mengoptimalkan penggunaan gerak-gerak anggota tubuh dan ekspresi wajah untuk mendukung penyampaian gagasan.
- e) Kenyaringan suara, seorang pembicara dituntut mampu memproduksi suara yang nyaring sesuai dengan tempat, situasi dan jumlah pendengar.
- f) Kelancaran, seorang pembicara dituntut mampu menyampaikan gagasannya dengan lancar. Kelancaran tidak berarti pembicara harus berbicara dengan cepat sehingga membuat pendengar sulit memahami apa yang diuraikannya.
- g) Penguasaan topik, seorang pembicara dituntut menguasai topik pembicaraan.

b. Faktor-Faktor Penghambat dalam Berbicara

Dalam kegiatan berbicara, jika dalam diri pembicara terdapat hambatan, maka pesan yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh pendengarnya. Hambatan-hambatan tersebut ada yang datang dari faktor internal dan ada pula yang datang dari faktor eksternal.

- 1) Faktor internal adalah hambatan yang datang dari diri pembicara itu sendiri, antara lain: (a) alat ucap, (b) keutuhan penggunaan bahasa, (c) kelelahan, (d) fisiologi, dan (e) psikologi.
- 2) Faktor eksternal adalah hambatan yang datang dari luar diri pembicara, antara lain: (a) suara atau bunyi (kebisingan), (b) penglihatan, (c) kondisi ruang, (d)

gerak yang atraktif, (e) media pembicaraan, dan (f) cuaca atau kondisi saat pembicaraan berlangsung.

## 5. Jenis-Jenis Keterampilan Berbicara

Depdiknas (2002) membedakan berbicara menjadi beberapa macam. Penggolongan jenis-jenis berbicara tersebut didasarkan atas beberapa hal, yaitu berdasarkan situasi, tujuan, jumlah pendengar, peristiwa khusus, dan berdasarkan metode penyampaian.

Berdasarkan *situasi*, terdapat jenis berbicara formal dan informal. Berbicara formal meliputi ceramah, perencanaan dan penilaian, wawancara, debat, diskusi, dan bercerita dalam situasi formal. Sedangkan berbicara informal berupa bertukar pengalaman, percakapan, penyampaian berita, pengumuman, bertelepon, dan memberi petunjuk.

Berdasarkan *tujuan*, terdapat jenis berbicara untuk menghibur, menginformasikan, menstimulus, meyakinkan, dan berbicara untuk menggerakkan. Terdapat pula jenis berbicara untuk mengejek, memuji, dan lain-lain.

Berdasarkan *jumlah pendengar*, terdapat jenis berbicara antar pribadi, berbicara dalam kelompok kecil, dan berbicara dalam kelompok besar.

Berdasarkan *peristiwa khusus*, terdapat jenis berbicara yang berupa pidato presentasi, pidato penyambutan, pidato perpisahan, pidato jamuan, pidato perkenalan, dan pidato nominasi. Selain itu dikenal pula jenis berbicara lainnya yaitu kampanye, pernyataan perang, dan lain sebagainya.

- a. Pidato adalah suatu ucapan dengan susunan yang baik untuk disampaikan kepada orang banyak.
- b. Ceramah merupakan kelompok berbicara satu arah; pembicara menyampaikan gagasannya kepada pihak lain dan tidak memerlukan reaksi sesaat dalam bentuk bicara yang berupa tanggapan atau respon.
- c. Dialog adalah proses komunikasi antara 2 atau lebih agen, dalam dialog makna harus dipertimbangkan agar memenuhi kaidah semantis dan pragmatis.
- d. Diskusi adalah proses bertukar pikiran, pendapat, pengalaman untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.

Berdasarkan *metode penyampaian*, terdapat jenis berbicara secara mendadak, berbicara tanpa persiapan, berbicara berdasarkan naskah, dan berbicara berdasarkan ingatan.

Secara garis besar, jenis-jenis berbicara (*speaking*) dibagi dalam dua jenis, yaitu berbicara dimuka umum dan berbicara pada konferensi. Tarigan (2015) mengelompokkan beberapa kegiatan berbicara kedalam kategori:

- a. Berbicara di muka umum pada masyarakat (*public speaking*) yang mencakup empat jenis, yaitu:
  - 1) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan, bersifat informatif (*informative speaking*);
  - 2) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat kekeluargaan, persahabatan (*fellowship speaking*);
  - 3) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat membujuk, mengajak, mendesak, dan menyakinkan (*persuasive speaking*);



4) Berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang hati-hati (*deliberate speaking*).

b. Berbicara pada konferensi (*conference speaking*) yang meliputi:

- 1) Diskusi kelompok (*group discussion*), yang dapat dibedakan atas: Kelompok resmi (*formal*), Kelompok tidak resmi (*informal*),
- 2) Prosedur Parleментар (*parliamentary procedure*),
- 3) Debat.

Penelitian ini secara spesifik meninjau keterampilan berbicara dalam kategori *public speaking* dalam jenis berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan, bersifat informatif (*informative speaking*). Keterampilan tersebut dikembangkan melalui penyajian materi yang bersifat informatif misalnya iklan dalam media cetak kemudian siswa diarahkan untuk dapat mengemukakan isi iklan tersebut secara lisan.

## **6. Hubungan antara Keterampilan Berbicara dengan Keerampilan Berbahasa Lainnya**

Supriyadi, dkk (2005) mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Tarigan (2015), keempat keterampilan berbahasa tersebut masing-masing memiliki hubungan yang erat dengan cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya terjadi melalui suatu hubungan yang beratur: mula-mula pada masa kecil belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis.

Berbicara berhubungan erat kaitannya dengan kosakata yang diperoleh anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Demikian pula sering terjadi

keterampilan berbicara dihubungkan dengan keterampilan menulis. Tarigan (2015) mengemukakan bahwa secara garis besar hubungan berbicara dengan keterampilan berbahasa yang lain yaitu sebagai berikut.

a. Hubungan antara Berbicara dengan Menyimak

Hal-hal yang dapat menunjukkan adanya keterkaitan antara berbicara dengan menyimak adalah sebagai berikut:

- 1) Ujaran (*speech*) biasanya dipelajari melalui menyimak dan menirukan (imitasi). Oleh karena itu, contoh yang disimak oleh seorang anak sangat penting dalam penguasaan kecakapan berbicara.
- 2) Kata-kata yang dipelajari oleh seorang anak biasanya ditentukan oleh perangsang (stimulasi) yang mereka temui dan kata-kata yang paling banyak memberi bantuan dalam menyampaikan ide-ide atau gagasan mereka.
- 3) Meningkatkan keterampilan menyimak berarti membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang.

b. Hubungan antara Berbicara dengan Membaca

Beberapa proyek penelitian telah memperlihatkan hubungan yang erat perkembangan kecakapan berbahasa lisan dan membaca. Hal ini dapat diketahui dari beberapa penelitian yaitu:

- 1) Performansi atau penampilan membaca berbeda sekali dengan kecakapan berbahasa lisan.
- 2) Pada awal sekolah, ujaran membentuk suatu dasar bagi pelajaran membaca maka membaca untuk anak-anak untuk kelas tinggi akan membantu meningkatkan bahasa lisan mereka. Misalnya, kesadaran linguistik mereka

terhadap istilah-istilah baru, struktur kalimat yang baik dan efektif serta penggunaan kata-kata yang tepat.

- 3) Kosakata khusus mengenai bacaan haruslah diajarkan secara langsung. Seandainya muncul kata-kata baru dalam bacaan siswa maka guru hendaknya mendiskusikan dengan siswa agar mereka memahami maknanya sebelum mereka mulai membacanya.

c. Hubungan antara Berbicara dengan Menulis

Suatu hal yang wajar bila komunikasi lisan dan komunikasi tulis erat sekali hubungannya karena keduanya banyak kesamaan, antara lain:

- 1) Saat anak belajar berbicara jauh sebelum anak tersebut dapat menulis. Maka kosakata, pola-pola kalimat serta organisasi ide-ide memberi ciri kepada ujarannya merupakan dasar bagi ekspresi tulisan berikutnya.
- 2) Saat anak telah dapat menulis dengan lancar biasanya akan dapat pula menuliskan pengalaman-pengalaman pertamanya secara tepat tanpa diskusi lisan terlebih dahulu tetapi dia masih perlu membicarakan ide-ide rumit yang diperoleh.

Namun tetap ada perbedaan-perbedaan antara komunikasi lisan dan komunikasi tulis. Ekspresi lisan cenderung kurang terstruktur, lebih sering berubah-ubah tidak tetap dan biasanya lebih kacau dan membingungkan dibandingkan komunikasi tulis.

## **7. Karakteristik Pembelajaran Berbicara**

Pembelajaran berbicara mempunyai sejumlah komponen yang pembahasannya diarahkan pada segi teknik pengajaran. Guru harus dapat

mengajarkan keterampilan berbicara dengan menarik dan bervariasi. Terdapat empat teknik yang dapat dipilih pembicara dalam menyampaikan maksud dan tujuannya berbicara (Tarigan, 2015) yaitu, penyampaian secara mendadak (*impromptu delivery*), penyampaian tanpa persiapan (*extemporaneous delivery*), penyampaian dari naskah (*delivery from manuscript*), dan penyampaian dari ingatan (*delivery from memory*).

Depdiknas (2009) mengemukakan bahwa kegiatan berbicara dapat berlangsung jika sekurang-kurangnya ada dua orang yang saling berinteraksi atau seorang pembicara menghadapi lawan bicara. Beberapa karakteristik yang harus ada dalam kegiatan berbicara yaitu:

- a. Harus ada lawan bicara
- b. Penguasaan lafal, struktur, dan kosakata
- c. Ada tema/topik yang dibicarakan
- d. Ada informasi yang ingin disampaikan atau ditanyakan
- e. Memperhatikan situasi dan konteks.

Penguasaan teori berbicara bukanlah tujuan utama dalam pembelajaran berbicara. Hal terpenting dalam pembelajaran berbicara adalah siswa mampu berbicara sesuai dengan konteks. Pembelajaran berbicara harus berorientasi pada aspek penggunaan bahasa, bukan pada aturan pemakaiannya. Keterampilan berbicara adalah pengetahuan bentuk – bentuk bahasa dan makna -makna bahasa tersebut, dan kemampuan untuk menggunakannya pada saat kapan dan kepada siapa (Utari & Nababan, 1993).

Dari beberapa sumber di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran berbicara mampu membentuk siswa agar dapat berinteraksi secara

sistematik sehingga tercapai kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar keterampilan berbicara itu merupakan kebutuhan untuk berinteraksi terhadap seseorang kapan dan ke siapa saja.

Depdiknas (2009) mengemukakan bahwa pemilihan bahan pembelajaran berbicara bergantung pada jenis kemampuan berbicara yang akan dikembangkan dalam diri murid. Kegiatan pembelajaran berbicara meliputi: menyapa, memperkenalkan diri, bertanya, menjawab pertanyaan, bercerita (menceritakan pengalaman, buku/cerita yang pernah didengar/dibaca), berpendapat dalam diskusi kelompok, memberi petunjuk, bermain peran, mewawancarai, mengomentari, dan mengkritik.

Adapun kriteria pemilihan bahan atau materi pembelajaran berbicara menurut Depdiknas (2009) adalah:

- a. Sesuai dengan jenis kemampuan berbicara yang akan dilatihkan
- b. Bervariasi sehingga murid mendapatkan pengalaman belajar yang beragam
- c. Dapat mengembangkan kosakata sehingga kemampuan berbicara tidak menjemukan.
- d. Dapat menambah wawasan murid.
- e. Topik kegiatan berbicara harus aktual (tengah menjadi sorotan publik)
- f. Menggunakan metode dan teknik yang dapat menumbuhkan keterampilan belajar sehingga murid tertarik dengan pembelajaran.
- g. Memilih sumber dan media yang dapat menumbuhkan pikiran-pikiran kritis dan kreatif.

### C. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil-hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sundari (2016) dengan judul penelitian, “Penggunaan Metode *Broken Triangle, Square* dan *Heart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *broken triangle, square* dan *heart* pada mata pelajaran Bahasa Inggris pokok bahasan *describing people* di kelas IV SDN 4 Mekarsari Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis dinyatakan berhasil. Hasil ini dapat dilihat dari adanya peningkatan terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pengajaran dengan menggunakan metode *broken triangle, square* dan *heart*. Hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Mekarsari Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis pada mata pelajaran Bahasa Inggris pokok bahasan *describing people* mengalami peningkatan.
2. Putri, dkk. (2017) dengan judul penelitian, “Penggunaan Metode Paikem Model *Broken Triangle-Square-Heart* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Pekanbaru”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal 81,57%. dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan mencapai tingkat ketuntasan klasikal sebesar 89,47%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode paikem model *broken triangle-square-heart* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 12 Pekanbaru pada mata pelajaran sejarah.

3. Irwansyah, dkk. (2019) dengan judul penelitian, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Broken Triangle* (Pecahan Segitiga) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ingin Jaya”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Broken Triangle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada matapelajaran sejarah, dari hasil pengolahan data diperoleh nilai pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan  $dk = 54$ , maka hipotesis alternatif diterima. Di kelas eksperimen terdapat 82,14 % siswa yang tuntas hasil belajarnya dan siswa yang tidak tuntas sebesar 17,85%, sedangkan di kelas kontrol terdapat 42,85% yang sudah tuntas hasilnya belajarnya dan 57,14% siswa tidak tuntas belajar. Sesuai dengan pengolahan data, diperoleh hasil uji-t yaitu  $t_{hitung} = 2,28$  sedangkan  $> t_{tabel} = 2,00$ , berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,28 > 2,00$ . Dengan demikian sesuai kriteria pengujian, maka  $H_1$  diterima.
4. Irmawan, dkk. (2020) dengan judul penelitian, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Broken Heart* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peningkatan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Broken Heart* berada dalam kategori tinggi yaitu  $0,7 > g \geq 0,3$ . Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Broken Heart* berpengaruh dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 69 Banda Aceh.
5. Wabdaron & Reba (2020) dengan judul penelitian, “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah

Siswa Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat”. Adanya peningkatan keterampilan berbicara. Hal ini dibuktikan siswa yang tuntas pada tindakan siklus I yaitu 48% dan pada siklus II meningkat menjadi 92%. Adapun hasil pengamatan siklus I pada aktivitas guru mencapai 71% dan aktivitas siswa mencapai 62,5%. Pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan 89% dan aktivitas siswa juga mencapai 89%. Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 69 Amban Manokwari Papua.

Hasil-hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas menunjukkan bahwa penerapan metode permainan *broken triangle* dalam pembelajaran telah diteliti sebelumnya. Beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap hasil belajar siswa. Tampak pula bahwa dari keseluruhan hasil penelitian di atas belum ada yang secara spesifik meneliti pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Dengan demikian dilakukannya penelitian tentang pengaruh metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia merupakan hal yang baru.



#### D. Kerangka Pikir



Gambar 2.2 Skema Kerangka Pikir

#### E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori pada bagian terdahulu, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Terdapat pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar”.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tipe penelitian eksperimen. Disebut penelitian eksperimen karena dalam penelitian ini memberikan perlakuan (*treatment*) terhadap subjek yang diteliti. Adapun perlakuan yang diberikan adalah penerapan metode permainan *broken triangle* kemudian dari perlakuan tersebut diteliti pengaruhnya terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar.

#### B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini direncanakan terlaksana selama satu bulan. Tempat penelitian ini yaitu SDN Maradekaya 2 Makassar yang beralamat di Jalan Veteran Utara No.11, Maradekaya, Kecamatan Makassar, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

#### C. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Gambaran desainnya ditampilkan sebagai berikut.

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
E	O <sub>1</sub>	T	O <sub>3</sub>
K	O <sub>2</sub>	-	O <sub>4</sub>

Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian

Keterangan:

E = Kelompok eksperimen

K = Kelompok kontrol

T = Penerapan metode permainan *broken triangle*

- $O_1$  = Keterampilan berbicara siswa sebelum pembelajaran pada kelompok eksperimen.
- $O_2$  = Keterampilan berbicara siswa sebelum pembelajaran pada kelompok kontrol.
- $O_3$  = Keterampilan berbicara siswa setelah pembelajaran dengan penerapan metode permainan *broken triangle* pada kelompok eksperimen.
- $O_4$  = Keterampilan berbicara siswa setelah pembelajaran tanpa penerapan metode permainan *broken triangle* pada kelompok kontrol (diadaptasi dari Sugiyono, 2012)

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas IV-A dan kelas IV-B dengan rincian jumlah siswa sebagai berikut.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Kelas	Banyaknya Siswa
Kelas IV-A	20 orang
Kelas IV-B	20 orang
Total	40 orang

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2012). Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing terdiri

dari 20 siswa sehingga jumlah sampel seluruhnya sebanyak 40 siswa. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara acak yakni dengan mengundi kedua kelas yang ada pada populasi. Berdasarkan metode tersebut maka terpilih kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol.

## **E. Variabel dan Definisi Operasional Variabel**

### **1. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu penerapan metode *broken triangle* dan keterampilan berbicara siswa. Penerapan metode *broken triangle* merupakan variabel bebas sedangkan keterampilan berbicara siswa merupakan variabel terikat.

### **2. Definisi Operasional Variabel**

#### **a. Metode Permainan *Broken Triangle***

Metode permainan *broken triangle* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran melalui permainan *broken triangle*.

#### **b. Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbicara adalah kecakapan dalam menyampaikan informasi yang diukur dengan indikator: (1) lafal, (2) tata bahasa, (3) kosakata, (4) kefasihan, dan (5) pemahaman.

## **F. Prosedur Penelitian**

Prosedur yang ditempuh dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah terkait keterampilan siswa di kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar.
2. Merumuskan masalah.
3. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
4. Membuat instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
5. Melakukan validasi terhadap instrumen dan perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Validator instrumen terdiri dari dua orang ahli/pakar. Validasi yang dilakukan oleh ahli tersebut selanjutnya disebut sebagai validasi ahli.
6. Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan *broken triangle* pada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol digunakan metode konvensional.
7. Melakukan observasi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
8. Melakukan tes keterampilan berbicara pada siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
9. Melakukan pengolahan dan analisis data.
10. Penarikan kesimpulan.
11. Pelaporan hasil penelitian.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Teknik observasi digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku nonverbal (Yusuf, 2014). Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data keterampilan berbicara siswa. Observasi dilakukan berdasarkan lembar penilaian keterampilan berbicara yang terdiri dari 5 aspek

indikator yaitu (a) lafal; (b) tata bahasa; (c) kosakata; (d) kefasihan, dan (e) pemahaman. Observasi ini dilakukan pada pertemuan terakhir setelah pertemuan untuk pembelajaran.

## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen pendukung untuk keperluan penelitian. Dokumen-dokumen pendukung tersebut antara lain: daftar nama siswa, guru dan profil SDN Maradekaya 2 Makassar.

### **H. Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat yang berperan penting dalam pengumpulan data. Adapun instrumen dalam penelitian ini yaitu lembar observasi penilaian keterampilan berbicara. Lembar observasi penilaian keterampilan berbicara digunakan untuk mengumpulkan data keterampilan berbicara siswa. Penilaian keterampilan berbicara dilakukan pada siswa baik yang berada pada kelompok eksperimen maupun yang berada pada kelompok kontrol. Instrumen lembar penilaian keterampilan berbicara terdiri dari 6 aspek indikator yaitu (a) ketepatan dalam pelafalan, (b) ketepatan intonasi, (c) ketepatan struktur kalimat, (d) kelancaran, (e) kenyaringan suara dan (f) penguasaan topik. Adapun bentuk atau format lembar penilaian tersebut ditampilkan dalam tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Format Lembar Penilaian Keterampilan Berbicara

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai																																		
		Ketepatan dalam Pelafalan					Ketepatan Intonasi					Ketepatan Kalimat					Kelancaran					Kenyaringan Suara					Penguasaan Topik									
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
1																																				
2																																				
3																																				
4																																				
...																																				

Dalam penilain keterampilan berbicara tersebut digunakan rubrik penilaian yang ditampilkan dalam tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1	Ketepatan dalam Pelafalan	Sangat Baik, Siswa bercerita dengan pelafalan kata dan kalimat dengan sangat jelas	5
		Baik, Siswa bercerita dengan pelafalan kata dan kalimat dengan jelas	4
		Cukup, Siswa bercerita dengan pelafalan kata dan kalimat dengan cukup jelas	3
		Kurang, Siswa bercerita dengan pelafalan kata dan kalimat dengan kurang jelas	2
		Sangat Kurang, Siswa bercerita dengan pelafalan kata dan kalimat dengan tidak jelas	1
2	Ketepatan Intonasi	Sangat Baik, Siswa bercerita dengan intonasi yang sangat tepat	5
		Baik, Siswa bercerita dengan intonasi yang tepat	4
		Cukup, Siswa bercerita dengan intonasi yang cukup tepat	3
		Kurang, Siswa bercerita dengan intonasi yang kurang tepat	2

No.	Aspek	Kriteria	Skor
		Sangat Kurang, Siswa bercerita dengan intonasi yang tidak tepat	1
3	Ketepatan kalimat	Sangat Baik, Siswa bercerita dengan susunan kalimat yang tepat	5
		Baik, Siswa bercerita dengan susunan kalimat yang cukup tepat	4
		Cukup, Siswa bercerita dengan susunan kalimat yang kurang tepat	3
		Kurang, Siswa bercerita dengan susunan kalimat yang kurang tepat	2
		Sangat Kurang, Siswa bercerita dengan susunan kalimat yang tidak tepat.	1
4	Kelancaran	Sangat Baik, Siswa dapat bercerita dengan sangat lancar	5
		Baik, Siswa dapat bercerita dengan lancar	4
		Cukup, Siswa dapat bercerita dengan cukup lancar	3
		Kurang, Siswa dapat bercerita dengan kurang lancar	2
		Sangat Kurang, Siswa dapat bercerita dengan tidak lancar	1
5	Kenyaringan Suara	Sangat Baik, Siswa dapat bercerita dengan suara nyaring sehingga dapat didengar oleh siswa lain dengan sangat jelas	5
		Baik, Siswa dapat bercerita dengan suara nyaring sehingga dapat didengar oleh siswa lain dengan jelas	4
		Cukup, Siswa dapat bercerita dengan suara cukup nyaring dan dapat didengar oleh siswa lain dengan cukup jelas	3



No.	Aspek	Kriteria	Skor
		Kurang, Siswa dapat bercerita dengan suara kurang nyaring sehingga kurang dapat didengar oleh siswa lain	2
		Sangat Kurang, Siswa dapat bercerita dengan suara kurang nyaring sehingga tidak dapat didengar oleh siswa lain	1
6	Penguasaan Topik	Sangat Baik, Siswa bercerita sangat sesuai dengan tema	5
		Baik, Siswa bercerita sesuai dengan tema	4
		Cukup, Siswa bercerita cukup sesuai dengan tema	3
		Kurang, Siswa bercerita kurang sesuai dengan tema	2
		Sangat Kurang, Siswa bercerita tidak sesuai dengan tema	1

Sumber: Nurgiyantoro (2010)

## I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

### 1. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil angket yang diperoleh dari murid. Dalam hal ini digunakan statistik deskriptif yang meliputi skor minimum, skor maksimum, rentang (range), rata-rata (mean), dan standar deviasi. Disamping itu dilakukan pengategorian keterampilan berbicara siswa yang ditampilkan dalam tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kategori Nilai Keterampilan Berbicara Siswa

Interval			Kategori
90	-	100	Sangat Tinggi
80	-	89	Tinggi
65	-	79	Sedang
55	-	64	Rendah
0	-	54	Sangat Rendah

## 2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial bertujuan untuk melakukan generalisasi yang meliputi estimasi (perkiraan) dan pengujian hipotesis berdasarkan suatu data. Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan uji-t sampel independen (*independent samples t-test*). Sebelum dilakukan uji-t sampel independen (*independent samples t-test*), terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas.

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini digunakan uji *Shapiro wilk* dengan bantuan program SPSS 20 pada taraf signifikansi 5%. Data berdistribusi normal jika nilai  $p$  (*Sig.*)  $\geq 0,05$ . Data yang berdistribusi normal adalah data yang pola distribusinya berbentuk lonceng dan simetris, artinya pola data tersebut tidak menceng ke kiri atau pun ke kanan.

### b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dalam rangka menguji kesamaan (homogenitas) varian setiap kelompok data. Untuk menguji homogenitas varian

digunakan uji *Levene* dengan taraf signifikansi 5%. Jika  $p\text{-value} \geq 0,05$  maka data memenuhi asumsi homogen dan jika  $p\text{-value} < 0,05$  maka asumsi homogen tidak terpenuhi. Uji homogenitas sangat diperlukan dalam membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidakhomogenan kelompok yang dibandingkan) namun berdasarkan penghitungan statistik yang ada.

c. Pengujian hipotesis

Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2 \quad \text{melawan} \quad H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Keterangan:

$H_1$  : ada pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar.

$H_0$  : tidak ada pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar.

Pengujian hipotesis ini menggunakan statistik uji-t sampel independen (*independent samples t-test*) dengan bantuan software SPSS 20. Adapun kriteria pengujiannya yaitu:  $H_1$  diterima apabila nilai  $p$  (*Sig.*)  $< 0,05$  dan  $H_1$  ditolak apabila  $p$  (*Sig.*)  $\geq 0,05$ .

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar Sebelum Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

###### a. Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas Eksperimen

Keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* diukur dengan instrumen penilaian keterampilan berbicara siswa. Hasil penilaian keterampilan berbicara siswa dari kelas eksperimen tersebut dideskripsikan dengan statistik deskriptif yang disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

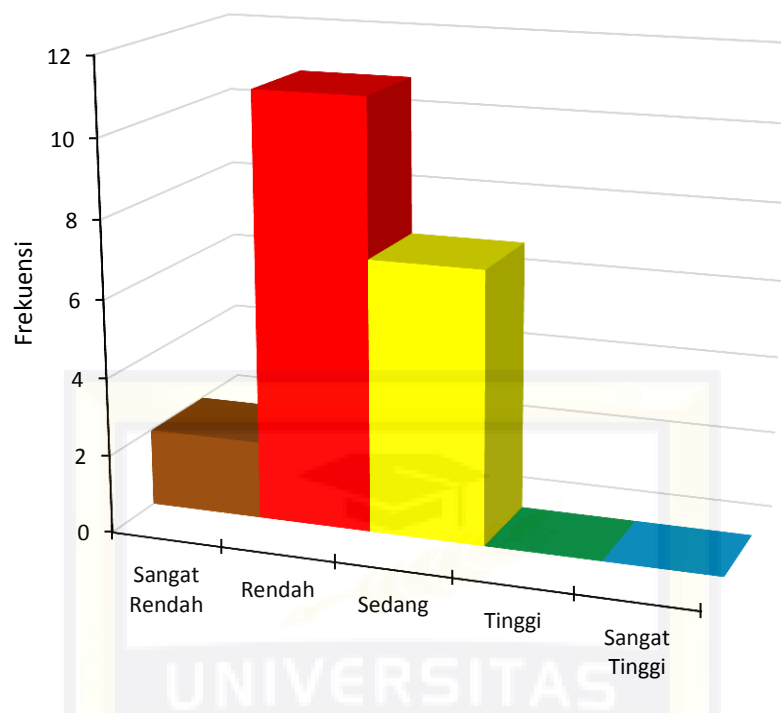
Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Siswa	20
Nilai Ideal	100
Nilai maksimum	77
Nilai minimum	43
Rentang	34
Rata-rata	63,60
Standar Deviasi	9,08
Variansi	82,36

Berdasarkan tabel 4.1, diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* diperoleh nilai maksimum 77, nilai minimum 43, rentang 34, rata-rata 63,60, dan standar deviasi 9,08. Adapun pengategorian keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* disajikan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Kategori Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
90 - 100	Sangat Tinggi	0	0,00
80 - 89	Tinggi	0	0,00
65 - 79	Sedang	7	35,00
55 - 64	Rendah	11	55,00
0 - 54	Sangat Rendah	2	10,00
Jumlah		20	100,00

Berdasarkan tabel 4.2, diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* untuk kategori sedang sebanyak 7 orang (35,00%), kategori rendah sebanyak 11 orang (55,00%), dan kategori sangat rendah sebanyak 2 orang (10,00%). Dari tabel tersebut tampak pula bahwa tidak terdapat siswa yang keterampilan berbicaranya berkategori tinggi dan sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya dibuat diagram batang kategori keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* yang ditampilkan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Diagram Batang Kategori Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas Eksperimen Sebelum Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

Dari gambar di atas tampak bahwa keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* dominan berada pada kategori rendah.

#### b. Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas Kontrol

Keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* diukur dengan instrumen penilaian keterampilan berbicara siswa. Hasil penilaian keterampilan berbicara siswa dari kelas kontrol tersebut dideskripsikan dengan statistik deskriptif yang disajikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Kontrol Sebelum Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

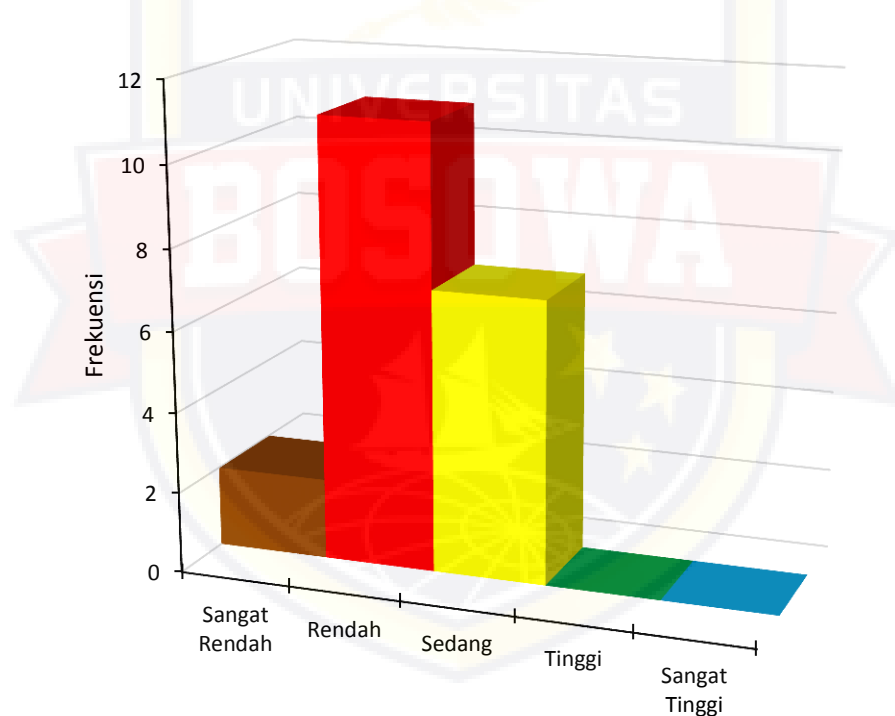
Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Siswa	20
Nilai Ideal	100
Nilai maksimum	77
Nilai minimum	43
Rentang	34
Rata-rata	63,50
Standar Deviasi	9,06
Variansi	82,16

Berdasarkan tabel 4.3, diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* diperoleh nilai maksimum 77, nilai minimum 43, rentang 34, rata-rata 63,50, dan standar deviasi 9,06. Adapun pengategorian keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* disajikan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Kategori Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Kontrol Sebelum Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
90 - 100	Sangat Tinggi	0	0,00
80 - 89	Tinggi	0	0,00
65 - 79	Sedang	7	35,00
55 - 64	Rendah	11	55,00
0 - 54	Sangat Rendah	2	10,00
Jumlah		20	100,00

Berdasarkan tabel 4.4, diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa kelas kontrol sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* untuk kategori sedang sebanyak 7 orang (35,00%), kategori rendah sebanyak 11 orang (55,00%), dan kategori sangat rendah sebanyak 2 orang (10,00%). Dari tabel tersebut tampak pula bahwa tidak terdapat siswa yang keterampilan berbicaranya berkategori tinggi dan sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya dibuat diagram batang kategori keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* yang ditampilkan pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Diagram Batang Kategori Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas Kontrol Sebelum Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

Dari gambar di atas tampak bahwa keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* dominan berada pada kategori rendah.



## 2. Gambaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar Setelah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

### a. Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas Eksperimen

Keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen setelah penerapan metode permainan *broken triangle* diukur dengan instrumen penilaian keterampilan berbicara siswa. Hasil penilaian keterampilan berbicara siswa dari kelas eksperimen tersebut dideskripsikan dengan statistik deskriptif yang disajikan pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen Setelah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

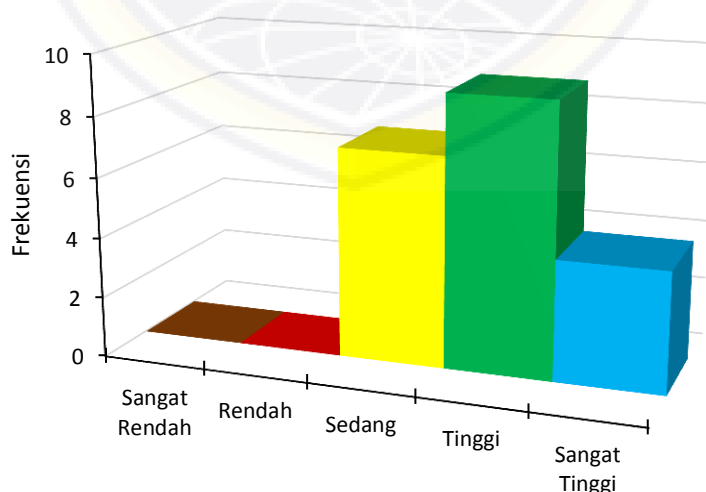
Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Siswa	20
Nilai Ideal	100
Nilai maksimum	97
Nilai minimum	70
Rentang	27
Rata-rata	81,45
Standar Deviasi	7,38
Variansi	54,47

Berdasarkan tabel 4.5, diketahui bahwa keterampilan berbicara setelah penerapan metode permainan *broken triangle* diperoleh nilai maksimum 97, nilai minimum 70, rentang 27, rata-rata 81,45, dan standar deviasi 7,38. Adapun pengategorian keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen setelah penerapan metode permainan *broken triangle* disajikan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Kategori Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Eksperimen Setelah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
90 - 100	Sangat Tinggi	4	20,00
80 - 89	Tinggi	9	45,00
65 - 79	Sedang	7	35,00
55 - 64	Rendah	0	0,00
0 - 54	Sangat Rendah	0	0,00
Jumlah		20	100,00

Berdasarkan tabel 4.6, diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen setelah penerapan metode permainan *broken triangle* untuk kategori sangat tinggi sebanyak 4 orang (20,00%), kategori tinggi sebanyak 9 orang (45,00%), dan kategori sedang sebanyak 7 orang (35,00%). Dari tabel tersebut tampak pula bahwa tidak terdapat siswa yang keterampilan berbicaranya berkategori rendah dan sangat rendah. Untuk lebih jelasnya dibuat diagram batang kategori keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen setelah penerapan metode permainan *broken triangle* yang ditampilkan pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Diagram Batang Kategori Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas Eksperimen Setelah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

Dari gambar di atas tampak bahwa keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen setelah penerapan metode permainan *broken triangle* dominan berada pada kategori tinggi.

b. Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas Kontrol

Keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol setelah penerapan metode permainan *broken triangle* diukur dengan instrumen penilaian keterampilan berbicara siswa. Hasil penilaian keterampilan berbicara siswa dari kelas kontrol tersebut dideskripsikan dengan statistik deskriptif yang disajikan pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Kontrol Setelah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

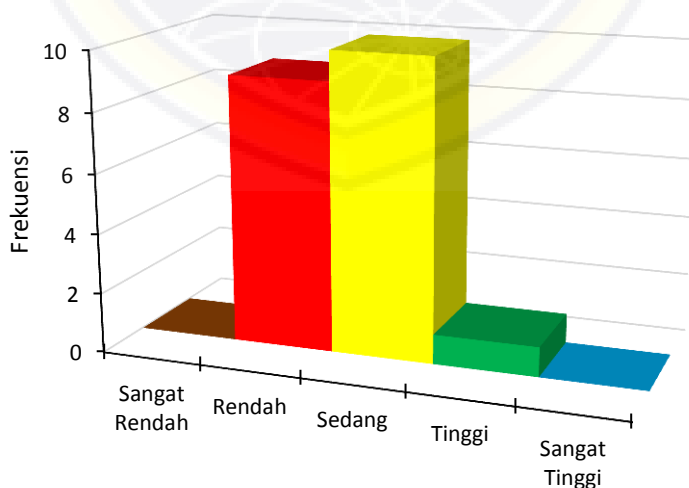
Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Siswa	20
Nilai Ideal	100
Nilai maksimum	80
Nilai minimum	57
Rentang	23
Rata-rata	66,70
Standar Deviasi	6,76
Variansi	45,69

Berdasarkan tabel 4.7, diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol setelah penerapan metode permainan *broken triangle* diperoleh nilai maksimum 80, nilai minimum 57, rentang 23, rata-rata 66,70, dan standar deviasi 6,76. Adapun pengategorian keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol setelah penerapan metode permainan *broken triangle* disajikan pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Kategori Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Kontrol Setelah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
90 - 100	Sangat Tinggi	0	0,00
80 - 89	Tinggi	1	5,00
65 - 79	Sedang	10	50,00
55 - 64	Rendah	9	45,00
0 - 54	Sangat Rendah	0	0,00
Jumlah		20	100,00

Berdasarkan tabel 4.8, diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa kelas kontrol setelah penerapan metode permainan *broken triangle* untuk kategori tinggi sebanyak 1 orang (5,00%), kategori sedang sebanyak 10 orang (50,00%), dan kategori rendah sebanyak 9 orang (45,00%). Dari tabel tersebut tampak pula bahwa tidak terdapat siswa yang keterampilan berbicaranya berkategori sangat tinggi dan sangat rendah. Untuk lebih jelasnya dibuat diagram batang kategori keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol setelah penerapan metode permainan *broken triangle* yang ditampilkan pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Diagram Batang Kategori Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas Kontrol Setelah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

Dari gambar 4.4 di atas tampak bahwa keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol setelah penerapan metode permainan *broken triangle* dominan berada pada kategori sedang.

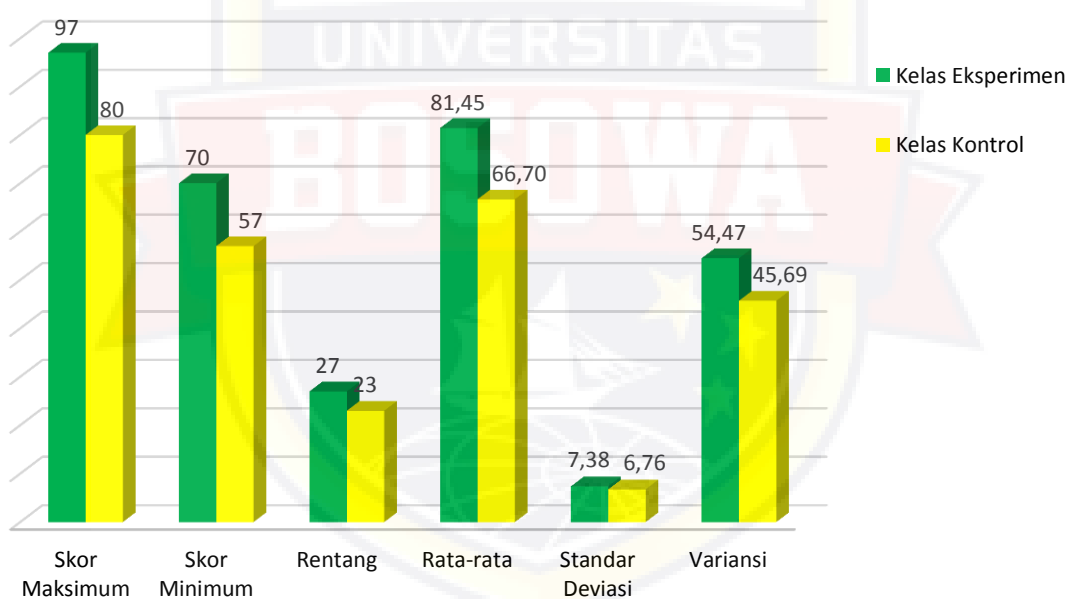
### 3. Pengaruh Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle* terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar

Penerapan metode permainan *broken triangle* dilaksanakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas eksperimen. Pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa dilihat berdasarkan nilai keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan *broken triangle* di kelas eksperimen dan nilai keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode konvensional pada kelas kontrol. Perbandingan nilai keterampilan berbicara siswa dari kedua kelas tersebut disajikan dalam tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9 Perbandingan Keterampilan Berbicara Siswa Setelah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle* pada Kelas Eksperimen dengan Keterampilan Berbicara Siswa Setelah Penerapan Metode Konvensional pada Kelas Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Siswa	20	20
Nilai Ideal	100	100
Nilai maksimum	97	80
Nilai minimum	70	57
Rentang	27	23
Rata-rata	81,45	66,70
Standar Deviasi	7,38	6,76
Variansi	54,47	45,69

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan *broken triangle* di kelas eksperimen diperoleh nilai maksimum 97, nilai minimum 70, rentang 27, rata-rata 81,45, dan standar deviasi 7,38. Keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode konvensional di kelas kontrol diperoleh nilai maksimum 80, nilai minimum 57, rentang 23, rata-rata 66,70, dan standar deviasi 6,76. Untuk lebih jelasnya, perbandingan keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut disajikan dalam bentuk diagram batang yang ditampilkan pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Diagram Batang Perbandingan Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas Eksperimen dengan Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 4.5, tampak bahwa nilai maksimum, nilai minimum, dan rata-rata keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan *broken triangle* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan

keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode konvensional di kelas kontrol.

Untuk mengetahui signifikansi (keberartian) pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan uji-t sampel independen (*independent samples t-test*). Namun sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas data keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### a. Hasil Pengujian Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan terhadap data keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan *broken triangle* dari kelas eksperimen dan data keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode konvensional dari kelas kontrol. Hal tersebut dimaksudkan untuk melihat kenormalan data tersebut. Pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro wilk* dengan bantuan program SPSS 20. Adapun hasilnya disajikan pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Hasil Pengujian Normalitas

	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Keterampilan Berbicara	Eksperimen	0,178	20	0,097	0,939	20	0,234
	Kontrol	0,158	20	0,200	0,947	20	0,319

Berdasarkan tabel 4,10, tampak bahwa nilai  $p$  (sig.) untuk kelas eksperimen sebesar 0,234 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,319. Kedua nilai tersebut lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan *broken triangle* di kelas eksperimen dan data keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode konvensional di kelas kontrol berdistribusi normal.

#### b. Hasil Pengujian Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk menguji kesamaan variansi data keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen dengan data keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 20 yang hasilnya disajikan dalam tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Pengujian Homogenitas

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Keterampilan Berbicara	<i>Based on Mean</i>	0,056	1	38	0,815
	<i>Based on Median</i>	0,001	1	38	0,972
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0,001	1	35,683	0,972
	<i>Based on trimmed mean</i>	0,034	1	38	0,854

Berdasarkan tabel 4.11 pada baris *Based on Mean* diperoleh nilai  $p$  (sig.) sebesar 0,815. Hasil ini menunjukkan bahwa  $p > 0,05$  sehingga asumsi homogenitas terpenuhi.



c. Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t sampel independen (*independent samples t-test*) dengan bantuan program SPSS 20. Hipotesis statistik yang diuji yaitu:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \quad \text{melawan} \quad H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$  : tidak ada pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar.

$H_1$  : ada pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar.

Kriteria pengujiannya yaitu:  $H_1$  diterima apabila nilai  $p$  (Sig.)  $< 0,05$  dan  $H_1$  ditolak apabila nilai  $p$  (Sig.)  $\geq 0,05$ .

Hasil pengujian hipotesis dengan statistik uji-t sampel independen (*independent samples t-test*) disajikan dalam tabel 4.12.

Tabel 4.12 Hasil Uji-t Sampel Independen (*Independent Samples t-test*)

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Keterampilan Berbicara	Equal variances assumed	0,056	0,815	6,591	38	0,000	14,750	2,238	10,220	19,280
	Equal variances not assumed			6,591	37,711	0,000	14,750	2,238	10,218	19,282

Berdasarkan tabel 4.12, diperoleh nilai  $p = 0,000$  yang menunjukkan bahwa nilai  $p < 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti bahwa ada pengaruh signifikan penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar. Dari tabel tersebut diperoleh pula nilai-t positif yaitu sebesar 6,591, hal ini mengindikasikan bahwa rata-rata keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan *broken triangle* di kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode konvensional di kelas kontrol.

## **B. Pembahasan**

### **1. Gambaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar Sebelum Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle***

Keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* mencapai nilai rata-rata sebesar 63,60 yang berada pada kategori rendah sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,50 yang juga berada pada kategori rendah. Dari distribusi frekuensi, diketahui pula bahwa keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* sama-sama dominan berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa secara deskriptif siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* baik yang berada pada kelas eksperimen maupun yang berada pada kelas kontrol memiliki keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang relatif sama.

Keterampilan berbicara siswa yang relatif sama tersebut merupakan akibat dari penerapan metode pembelajaran yang selama ini diterapkan guru atau disebut sebagai metode konvensional yang dominan menggunakan prinsip pembelajaran langsung yang berpusat pada guru. Guru menyajikan materi pembelajaran kemudian siswa memperhatikan yang selanjutnya diberikan tugas untuk dikerjakan. Dalam hal ini siswa jarang sekali diberikan kesempatan untuk mengemukakan ide-ide atau pemikirannya terkait materi yang disajikan sehingga tidak mengherankan jika keterampilan berbicaranya berkategori rendah.

Pembelajaran dalam rangka mengembangkan keterampilan berbicara memang memerlukan metode tertentu. Menurut Tarigan (2015), pembelajaran berbicara mempunyai sejumlah komponen yang pembahasannya diarahkan pada segi teknik pengajaran. Guru harus dapat mengajarkan keterampilan berbicara dengan menarik dan bervariasi. Demikian halnya dengan yang dikemukakan oleh Utari & Nababan (1993) bahwa pembelajaran berbicara harus berorientasi pada aspek penggunaan bahasa, bukan pada aturan pemakaiannya. Keterampilan berbicara adalah pengetahuan bentuk – bentuk bahasa dan makna -makna bahasa tersebut, dan kemampuan untuk menggunakannya pada saat kapan dan kepada siapa.

## **2. Gambaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar Setelah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle***

Keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen yang diterapkan metode permainan *broken triangle* mencapai nilai rata-rata sebesar 81,45 yang berada pada kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata

sebesar 66,70 yang berada pada kategori sedang. Dari distribusi frekuensi, diketahui pula bahwa keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen dominan berada pada kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol dominan berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa secara deskriptif keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar yang diajar menggunakan metode permainan *broken triangle* lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajar menggunakan metode konvensional.

Keterampilan berbicara siswa yang lebih tinggi setelah diajar menggunakan metode permainan *broken triangle* dibandingkan setelah diajar menggunakan metode konvensional mengindikasikan bahwa metode permainan *broken triangle* lebih mampu mengembangkan keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran yang diterapkan guru selama ini. Penerapan metode permainan *broken triangle* pada kelas eksperimen memaksimalkan keterlibatan siswa dalam mencermati bagian-bagian dari materi yang dipelajari kemudian menyusunnya ke dalam satu topik materi berbentuk segitiga. Setelah tersusun dalam satu topik materi, siswa menjelaskan keterkaitan atau alasan mengapa bagian-bagian materi tersebut dapat dikumpulkan dalam satu topik. Kegiatan ini melatih siswa berbicara untuk mengungkapkan apa yang dipahaminya sehingga keterampilan siswa dalam berbicara dapat berkembang. Disamping itu, dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *broken triangle* siswa dituntut untuk membaca setiap potongan materi yang dibagikan, dari kegiatan membaca tersebut tentunya siswa memperoleh berbagai kosakata maupun kalimat yang dapat digunakannya saat berbicara menjelaskan materi. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Tarigan

(2015) bahwa membaca untuk anak-anak untuk kelas tinggi akan membantu meningkatkan bahasa lisan mereka. Misalnya, kesadaran linguistik mereka terhadap istilah-istilah baru, struktur kalimat yang baik dan efektif serta penggunaan kata-kata yang tepat.

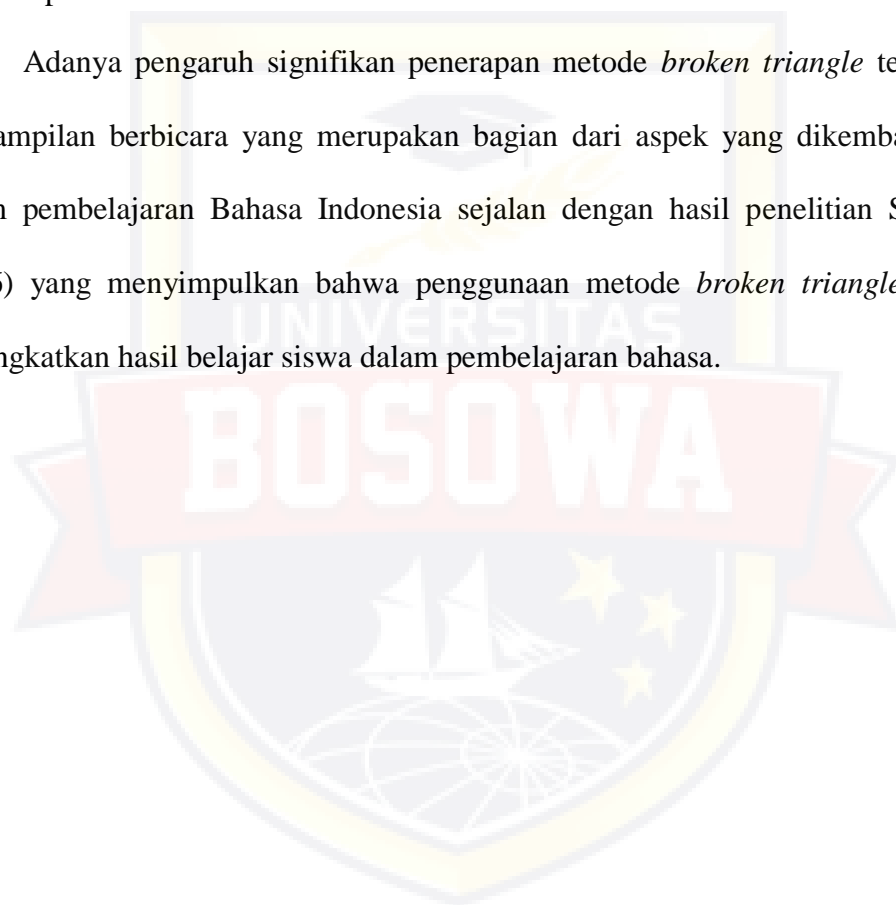
### **3. Pengaruh Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle* terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar**

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar. Dalam penerapan metode permainan *broken triangle*, siswa diberikan kesempatan secara maksimal untuk berdiskusi dan membaca potongan-potongan materi yang dibagikan kemudian disusun dalam satu kesatuan topik materi. Depdiknas (2002) mengemukakan bahwa diskusi merupakan salah satu jenis dari kegiatan berbicara yang didalamnya terjadi proses bertukar pikiran, pendapat, pengalaman untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan. Melalui kegiatan diskusi yang intens, keterampilan berbicara siswa dapat mengalami perkembangan. Selain itu menurut Magdela (2014) metode permainan *broken triangle* memiliki fungsi atensi yakni menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan., dan fungsi afektif yakni dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar gambar atau melalui teks yang bergambar. Hal yang kemudian menjadikan siswa lebih fokus dalam pembelajaran.

Berbeda halnya dengan metode konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Dalam hal ini pembelajaran sangat berpusat pada guru dan siswa sangat

jarang mendapat kesempatan untuk berbicara mengemukakan ide-ide atau pemikirannya. Akibatnya, siswa pada kelas kontrol menjadi tidak terbiasa untuk berbicara dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sehingga pada saat penilaian, keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa pada kelas eksperimen.

Adanya pengaruh signifikan penerapan metode *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara yang merupakan bagian dari aspek yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sejalan dengan hasil penelitian Sundari (2016) yang menyimpulkan bahwa penggunaan metode *broken triangle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

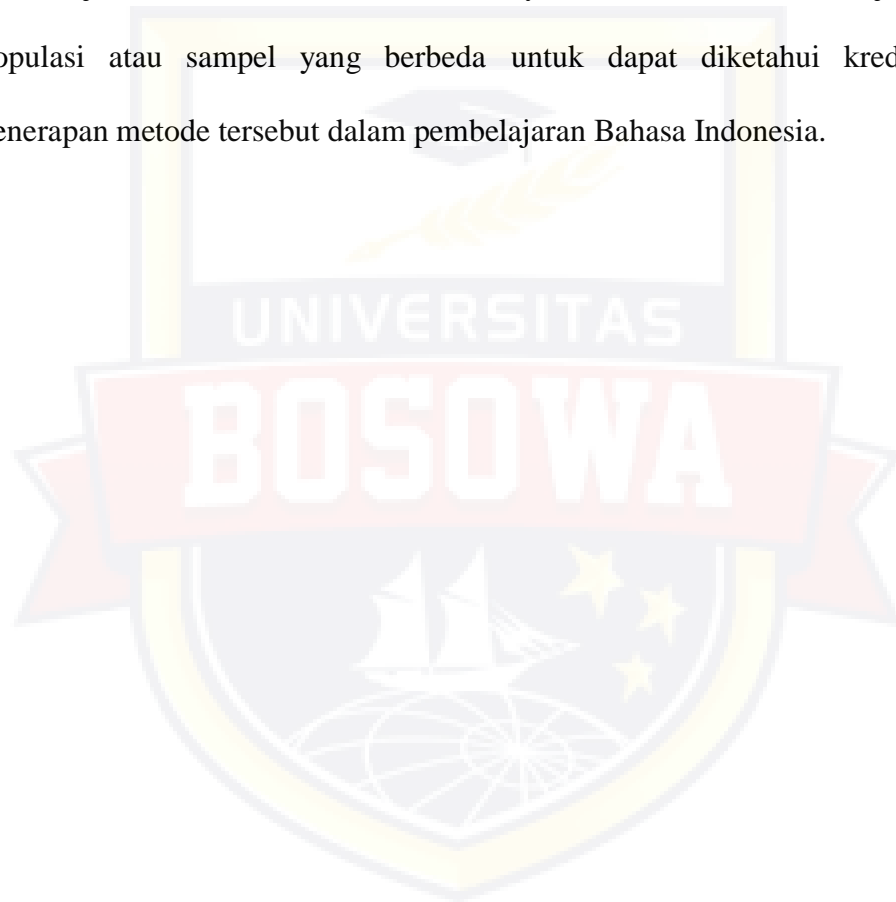
1. Keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata sebesar 63,60.
2. Keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar setelah penerapan metode permainan *broken triangle* berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 81,45.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar, terbukti dari hasil uji-t sampel independen (*independent samples t-test*) yang menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

#### **B. Saran**

Saran-saran yang dapat disampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Metode permainan *broken triangle* hendaknya dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka mengembangkan salah satu keterampilan berbahasa bagi siswa yaitu keterampilan berbicara.

2. Dalam menerapkan metode permainan *broken triangle* hendaknya dilakukan persiapan yang matang terutama dalam hal pemilihan materi dan media pembelajaran yang tepat agar pelaksanaan metode tersebut dapat berjalan sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan.
3. Penelitian mengenai penerapan metode permainan *broken triangle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hendaknya dilaksanakan lebih lanjut pada populasi atau sampel yang berbeda untuk dapat diketahui kredibilitas penerapan metode tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.





## DAFTAR PUSTAKA

- Amier, Muhammad & Tarman. (2009). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Bennett, N, Wood, L & Rogers, R. (2005). *Teaching Through Play: Teacher's Thinking and Classroom Practice*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Depdiknas. (2002). *Jenis Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Bumi. Aksara.
- Djumingin, Sulastriningsih, dkk. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia: Teori dan Penerapannya*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- English, E. W. (2005). *Panduan Belajar-Mengajar yang Tepat dan Menyeluruh untuk Ruang Kelas dengan Kecerdasan Beragam*. Bandung: Nuansa.
- Irmawan, H., Helminsyah, H., & Marlina, C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Broken Heart* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Irwansyah, T., Abdullah, T., & Nurashia. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Broken Triangle* (Pecahan Segitiga) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ingin Jaya. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 4(3), 191-202.
- Ismail, Andang. (2006). *Educations Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Komalasari, Kokom. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Magdela, C. A. (2014). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Broken Triangle/Square/Heart Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran PKN : Kuasi eksperimen terhadap Siswa kelas VIII di SMPN 1 Binong, Subang. *Skripsi*. Tidak Diterbitkan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Makkasau, Hairuddin. (2010). Penggunaan Strategi Pemodelan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IVA SD Mannuruki Makassar. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Maryatin, M., & Retnowaty, R. (2018). Kemampuan Berbicara Siswa Mts Hidayatul Mustaqim Balikpapan melalui Kegiatan Menjadi Pembawa Acara. *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(1), 22-29.

- Munandar, Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Muslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Putri, S. M., Ibrahim, B., & Bunari, B. (2017). Penggunaan Metode Paikem Model *Broken Triangle-Square-Heart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 4(2), 1-14.
- Rokhmawan, T. (2018). Konteks, Tema, Skemata, Memori, Dan Pikiran: Mendukung Pembelajaran Bahasa Sebagai Penghela Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Hasta Wiyata*, 1(2), 12-29.
- Sangidu. (2004). *Penelitian Sastra: Pendekatan, Teori, Metode, Teknik dan Kiat*. Yogyakarta: Unit Penelitian Sastra Asia Barat FIB UGM.
- Slavin, R. E. (2011). *Psikologi Pendidikan : Teori dan Praktik*, Edisi ke Sembilan, Jilid 1. Terjemahan oleh Samosir, M. Jakarta: PT Indeks.
- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Sudrajat, Akhmad. (2009). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Pengembangan Perangkat Penilaian Afektif*. (Online) dalam <http://www.apfi-pppsi.com>.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, F. (2016). Penggunaan Metode *Broken Triangle, Square* dan *Heart* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 13(1), 17-30.
- Suparman. (2010). *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta : Pinus Bookpublisher.
- Supriyadi, dkk. (2005). *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Suyono & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.

- Thobroni, M. dan Mustofa, A. (2013). *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wawancara dan Praktik Pembelajaran dalam Pengemabangan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utari & Nababan. (1993). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wabdaron, D. Y., & Reba, Y. A. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Siswa Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 27-36.
- Wahyuni, Sri, dkk. (2008). *Bahasa Indonesia 1*. Surabaya: LAPIS-PGMI.
- Yaumi, M. & Hum, M. (2014). *Prinsip - Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yudha & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk meningkatkan keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat pembinaan Pendidikan Tenaga kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.