

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI
METODE BERMAIN TEKA-TEKI SISWA KELAS X5 SMA
PERTIWI 1 KOTA PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Sastra**



**AYU GUSTIA NINGSIH
NIM 2007/83471**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

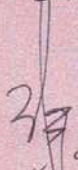
SKRIPSI

Judul : Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode
Bermain Teka-Teki Siswa Kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota
Padang
Nama : Ayu Gustia Ningsih
NIM : 2007/83471
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 10 Maret 2011

Disetujui oleh :

Pembimbing I,



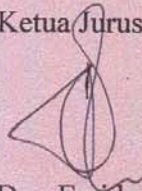
Dra. Ermawati Arief, M.Pd.
NIP 19620709 198602 2 001

Pembimbing II,



Drs. Yasnur Asri, M.Pd
NIP 19620509 198602 1 001

Ketua Jurusan



Dra. Emidar, M.Pd.
NIP 19620218 198609 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Ayu Gustia Ningsih
NIM : 2007/83471

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan tim penguji
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
Dengan judul

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN METODE BERMAIN TEKA-TEKI SISWA KELAS X5 SMA PERTIWI 1 KOTA PADANG

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

1. Ketua : Dra. Ermawati Arief, M.Pd.
2. Sekretaris : Drs. Yasnur Asri, M.Pd.
3. Anggota : Prof. Dr. Syahrul, M.Pd.
4. Anggota : Prof. Dr. Hasanuddin WS., M. Hum
5. Anggota : Drs. Amril Amir, M.Pd.

Tanda Tangan

1.

2.

3.

4.

5.

ABSTRAK

Ayu Gustia Ningsih. 2010. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Teka-teki Siswa Kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang". Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang baru mampu berbicara namun belum terampil seperti yang diharapkan dalam kurikulum. SKM (Standar Kelulusan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah masih belum bisa dicapai oleh siswa lebih dari 70%. Masih ada siswa yang mengikuti remedial setelah tes keterampilan berbicara dilakukan. Ini berarti tujuan pembelajaran keterampilan berbicara belum tercapai.

Penelitian ini bertujuan untuk, mendeskripsikan kemampuan berbicara siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang, mendeskripsikan penerapan metode bermain teka-teki pada pengajaran keterampilan berbicara siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang, mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang dengan menggunakan metode bermain teka-teki. Sesuai dengan masalah yang ditemui maka pemakaian metode bermain teka-teki diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang dengan jumlah siswa 40 orang. Alat pengumpul data yang digunakan adalah tes berbicara, lembar observasi pedoman wawancara, instrument tambahan dalam pengumpulan data ini adalah rekaman video, foto, catatan harian, serta catatan lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan analisis hasil belajar. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus dilakukan tiga dan dua kali pertemuan.

Hasil penelitian pada masing-masing siklus yaitu siklus I dan siklus II memperlihatkan peningkatan pada keterampilan berbicara siswa. Rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 56,15, akhir siklus pertama meningkat menjadi 77,82, pada siklus kedua menjadi 85,85. Selanjutnya disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas X5 SMA pertiwi 1 Kota Padang meningkat sebesar 8,03% setelah melaksanakan siklus II.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Teka-Teki Siswa Kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang”**. Salawat dan salam penulis kirimkan untuk junjungan umat manusia yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan. Adapun tujuan akhir dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah.

Keberhasilan penulis dalam menulis skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Atas bimbingan dan arahnya penulis menyampaikan rasa penghargaan serta ucapan terima kasih kepada Ibu Dra. Ermawati Arief, M.Pd. dan Drs. Yasnur Asri, M.Pd. selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan ketulusan hati dan pengertiannya.

Penghargaan dan ucapan terima kasih penulis tujukan kepada Ibu Dra. Emidar, M.Pd. selaku ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah. Ibu Dra. Nurizzati, M.Hum. selaku sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan pada penulis sehingga dapat melaksanakan penelitian sampai terwujudnya skripsi ini.

Penghargaan dan ucapan terima kasih kepada bapak/ibu staf pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah yang telah membimbing penulis dalam menjalani pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Ucapan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan pengorbanan baik materi maupun nonmateri, rekan-rekan mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah angkatan 2007. Ucapan terima kasih kepada Kepala SMA Pertiwi 1 Kota Padang serta guru yang telah bersedia membantu penulis dalam melaksanakan penelitian ini, dan orang-orang yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu-satu.

Semoga dengan bimbingan dan bantuan yang diberikan dengan ikhlas dibalas oleh Allah SWT. Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini telah berusaha semaksimal mungkin sesuai kemampuan, namun tidak tertutup kemungkinan masih terdapat kesalahan-kesalahan yang tidak disadari. Untuk itu penulis kritik dan saran-saran untuk kesempurnaan skripsi ini

Mudah-mudahan skripsi ini berguna bagi penulis sendiri, sekolah tempat penulis melakukan penelitian, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah serta pembaca.

Padang, Desember 2010

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| ABSTRAK | |
| KATA PENGANTAR..... | |
| DAFTAR ISI..... | |
| DAFTAR GAMBAR..... | |
| DAFTAR TABEL | |
| DAFTAR LAMPIRAN | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Batasan Masalah | 4 |
| D. Rumusan Masalah..... | 4 |
| E. Pertanyaan Penelitian..... | 4 |
| F. Tujuan Penelitian | 5 |
| G. Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. Kajian Teori..... | 6 |
| 1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas | 6 |
| 2. Pengertian Berbicara | 8 |
| 3. Tujuan dan Manfaat Berbicara | 10 |
| 4. Metode Permainan dalam Pengajaran Keterampilan Berbicara..... | 12 |
| 5. Pengertian, Fungsi, dan Jenis Teka-Teki..... | 16 |

| | |
|---|----|
| 6. Manfaat Permainan Teka-Teki dalam Pembelajaran | |
| Keterampilan Berbicara di SMA..... | 19 |
| 7. Peranan Guru dalam Permainan Teka-Teki..... | 23 |
| 8. Metode Permainan Teka-teki dalam Meningkatkan | |
| Keterampilan Berbicara siswa..... | 25 |
| 9. Evaluasi Pembelajaran Berbicara | 27 |
| B. Penelitian yang Relevan..... | 30 |
| C. Kerangka Konseptual | 31 |

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Pendekatan Penelitian | 33 |
| B. Jenis Penelitian | 34 |
| C. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas..... | 36 |
| D. Tempat Peneltian | 40 |
| E. Subjek Penelitian..... | 40 |
| F. Instrumen Penelitian..... | 40 |
| G. Teknik Pengumpulan Data | 41 |
| H. Teknik Analisis Data..... | 42 |
| I. Jadwal Peneltian | 48 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--------------------------|----|
| A. Hasil Penelitian..... | 49 |
| B. Pembahasan..... | 97 |

BAB V PENUTUP

| | |
|--------------------|-----|
| A. Kesimpulan..... | 103 |
|--------------------|-----|

| | |
|-----------------------|------------|
| B. Saran | 104 |
|-----------------------|------------|

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|--|----|
| Tabel 3.1 | Rancangan Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus 1 | 37 |
| Tabel 3.2 | Format Penilaian Keterampilan Berbicara | 43 |
| Tabel 3.3 | Penentuan Patokan dengan Perhitungan Presentase untuk Skala 10 | 47 |
| Tabel 3.4 | Waktu dan Materi Pembelajaran Setiap Siklus Penelitian | 48 |
| Tabel 4.1 | Rambu-Rambu Keberhasilan Tindakan Guru pada Pertemuan Pertama Siklus I | 65 |
| Tabel 4.2 | Rambu-Rambu Keberhasilan Tindakan Guru pada Pertemuan kedua Siklus I | 67 |
| Tabel 4.3 | Rambu-Rambu keberhasilan Tindakan Siswa pada Siklus I | 68 |
| Tabel 4.4 | Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Aspek 1 (lafal) | 71 |
| Tabel 4.5 | Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Aspek 2 (Kosakata/Diksi) | 72 |
| Tabel 4.6 | Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Aspek 3 (Struktur/garamatika) | 73 |
| Tabel 4.7 | Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Aspek 4 (Isi Pembicaraan) | 74 |
| Tabel 4.8 | Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Aspek 5 (Pemahaman) | 75 |
| Tabel 4.9 | Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Aspek 6 (Kefasihan) | 76 |
| Tabel 4.10 | Kemampuan Berbicara Siswa Secara Umum dengan Metode Bermain Teka-Teki Siklus I | 76 |
| Tabel 4.11 | Rambu-Rambu Keberhasialan Tindakan Guru pada Pertemuan Pertama Siklus II | 85 |
| Tabel 4.12 | Rambu-Rambu Keberhasilan Tindakan Guru pada Pertemuan Kedua Siklus II | 87 |
| Tabel 4.13 | Rambu-Rambu Keberhasilan Tindakan Siswa pada Siklus II ... | 89 |

| | | |
|------------|--|----|
| Tabel 4.14 | Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Aspek 1 (lafal) | 90 |
| Tabel 4.15 | Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Aspek 2 (Kosakata/Diksi)..... | 91 |
| Tabel 4.16 | Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Aspek 3 (Struktur/Garamatika) | 92 |
| Tabel 4.17 | Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Aspek 4 (Isi Pembicaraan)..... | 93 |
| Tabel 4.18 | Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Aspek 5 (Pemahaman)..... | 94 |
| Tabel 4.19 | Kemampuan Berbicara Siswa Berdasarkan Aspek 6 (Kefasihan)..... | 95 |
| Tabel 4.20 | Hasil Tes Kemampuan Berbicara Siswa kelas X5 | 96 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Bagan 1. Kerangka Konseptual | 32 |
| Bagan 2. Alur Penelitian Tindakan Pembelajaran Keterampilan berbicara dengan Permainan Teka-teki. | 35 |
| Bagan 3. Proses Pembelajaran Bermain Teka-Teki dalam Kelompok Siklus 1 Pertemuan Kedua..... | 52 |
| Bagan 4. Proses Pembelajaran Bermain Teka-Teki dalam Kelompok Siklus 1 Pertemuan Ketiga. | 55 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|--------------|---|-----|
| Lampiran 1 | Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I | 109 |
| Lampiran 2 | Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II | 120 |
| Lampiran 3 | Identitas dan kode sampel penelitian | 130 |
| Lampiran 4 | Instrumen penelitian | 133 |
| Lampiran 5 | Hasil Tes Prasiklus Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X5 .. | 140 |
| Lampiran 6. | Rubrik Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Siswa dengan Metode Bermain Teka-Teki Pada siklus I..... | 141 |
| Lampiran 7 | Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X5 Pada Siklus I | 143 |
| Lampiran 8 | Perbandingan Nilai Berbicara Siswa pada Prasiklus dan Siklus I Siswa Kelas X5 | 144 |
| Lampiran 9 | Rubrik Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Siswa dengan Metode Bermain Teka-Teki Pada siklus II | 145 |
| Lampiran 10 | Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X5 Pada Siklus II | 147 |
| Lampiran 11. | Nilai Perbandingan Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X5 pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II | 148 |
| Lampiran 12. | Skor Total Siklus I Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Teka-Teki Siswa Kelas X5 | 149 |
| Lampiran 13. | Skor Total Siklus II Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Teka-Teki Siswa Kelas X5 | 150 |
| Lampiran 14. | Teka-Teki yang Digunakan Selama Pembelajaran Siklus I dan II | 152 |
| Lampiran 15. | Dokumentasi penelitian | 158 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat ekspresif dan produktif. Keterampilan berbicara sangat penting dalam kehidupan manusia, tanpa berbicara maka peradaban tidak akan bisa diwariskan. Oleh karena itu, keterampilan berbicara harus dimiliki oleh semua orang. Manusia harus terampil berbicara, sehingga mampu melahirkan ide-ide berupa kata-kata secara lisan, dan pendengarpun akan mudah menangkap maksud pembicaraan tersebut.

Manusia bukan hanya dituntut bisa berbicara, tetapi juga harus terampil berbicara. Terampil berbicara maksudnya adalah berbicara bukan hanya sekedar melahirkan kata-kata, namun juga terdapat usaha agar pendengar mengerti maksud dari ujaran tersebut. Selain itu pembicara akan mampu mengatur bahasa yang baik agar ide yang ingin disampaikan terucap dengan terstruktur dan mengenai sasaran, meskipun demikian, masih ada orang-orang yang belum terampil berbicara, salah satu contohnya adalah siswa kelas X5 SMA 1 Pertiwi Kota Padang. Para siswa baru mampu berbicara namun belum terampil seperti yang diharapkan dalam kurikulum. SKM (Standar Kelulusan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah masih belum bisa dicapai oleh siswa lebih dari 70%. Masih ada siswa yang mengikuti remedial setelah tes keterampilan berbicara dilakukan. Ini berarti tujuan pembelajaran keterampilan berbicara belum tercapai.

Empat aspek keterampilan berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, dalam proses pembelajaran harus dilakukan dalam satu

kesatuan (catur tunggal). Guru mengajarkan keterampilan menulis pada murid, namun sebelumnya murid bisa menyimak teks terlebih dahulu, atau membaca naskah, setelah itu murid baru menuliskannya, dan terakhir ia bisa membacakannya ke depan kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia (Resti Novelina, S.Pd.), pada tanggal 10 Agustus 2010, siswa SMA Pertiwi 1 Kota Padang sering bermasalah dalam menyampaikan ide-idenya melalui berbicara. Apabila ada ujian lisan maka para siswa merasa takut tampil ke depan kelas, bila disuruh menyampaikan idenya maka siswa hanya bisa merangkai beberapa kalimat pendek, setelah itu diam. Walaupun ada yang mau berbicara, baru pada tingkat mampu, belum terampil.

Keterampilan berbicara merupakan kegiatan yang bersifat produktif maka perlu perlakuan khusus untuk pengajaran keterampilan berbicara, bukan hanya teori tetapi juga praktik. Guru sebagai pengajar harus mampu menyiasati pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Pembelajaran berbicara adalah pembelajaran yang mengajarkan anak berbicara bukan mengajarkan tentang berbicara. Penelitian ini akan menggunakan metode bermain teka-teki dalam pembelajaran berbicara di sekolah menengah atas guna mempermudah guru dalam mengajarkan keterampilan berbicara dan membantu siswa untuk tertarik dalam keterampilan berbicara. Metode bermain teka-teki juga membantu guru dalam mengefisienkan waktu, sehingga tidak ada lagi alasan guru kekurangan waktu untuk mengajarkan keterampilan berbicara pada siswa, selain itu siswa bisa belajar dengan situasi santai dan menyenangkan, namun tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMA (Sekolah Menengah Atas) dan MA (Madrasah Aliyah) yang terkait dengan keterampilan berbicara yaitu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi melalui kegiatan berkenalan, berdiskusi, dan bercerita (diknas, 2006:65). Adapun kompetensi dasar keterampilan berbicara yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ini yaitu:

- a. Memperkenalkan diri dan orang lain di dalam forum resmi dengan intonasi yang tepat,
- b. Mendiskusikan masalah (yang ditemukan dari berbagai berita, artikel, atau buku,
- c. Menceritakan berbagai pengalaman dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat (diknas, 2006:64—65).

Dari uraian di atas, maka penelitian ini penting dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana peningkatan pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain teka-teki pada siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang? Adapun alasan penggunaan metode teka-teki untuk diteliti karena metode tersebut dianggap lebih menarik sehingga dapat memancing semangat siswa dalam belajar berbicara.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan dari hasil wawancara yang lakukan dengan guru Bahasa Indonesia di SMA Pertiwi 1 Kota Padang dapat diidentifikasi lima permasalahan sebagai berikut. 1) Siswa kurang memiliki perbendaharaan kata, sehingga bila disuruh berbicara kadang kala

menggabungkan bahasa Indonesia dengan bahasa Ibu. 2) Guru menggunakan metode yang kurang menarik menurut siswa, sehingga respon dari siswa kurang baik. 3) Siswa terbiasa menggunakan bahasa daerah dalam berkomunikasi di luar kelas, walaupun masih di lingkungan sekolah. 4) Guru mengalami masalah dalam menggunakan waktu sehingga sering kekurangan waktu untuk pengajaran keterampilan berbicara. 5) Guru tidak bisa menjadi model, sehingga siswa tidak termotivasi tampil ke depan kelas.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah pada permasalahan berikut, Peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang dengan menggunakan metode bermain teka-teki.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain teka-teki siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang.

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, batasan, dan rumusan masalah tersebut maka dapat disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut. 1) Bagaimana kemampuan berbicara siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang? 2) Bagaimana penerapan metode bermain teka-teki pada pengajaran keterampilan berbicara siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang? 3) Apakah ada peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang dengan menggunakan metode bermain teka-teki?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan; 1) mendeskripsikan kemampuan berbicara siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang. 2) mendeskripsikan penerapan metode bermain teka-teki pada pengajaran keterampilan berbicara di kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang. 3) mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang dengan menggunakan metode bermain teka-teki.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak yaitu sebagai berikut. 1) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa oleh guru bahasa sastra Inonesia SMA Pertiwi 1 Kota Padang,. 2) Penelitian bermanfaat untuk siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang, sebagai pemicu dalam pembelajaran agar siswa tertarik untuk belajar berbicara di sekolah. 4) Bagi penulis sendiri, penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan terutama dalam bidang pembelajaran keterampilan berbicara.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas

”Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah adalah agar siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik lisan maupun tertulis” (diknas, 2003:11). Hal ini terkait dengan fungsi utama bahasa sebagai alat komunikasi. Ilmu bahasa merupakan ilmu yang memiliki disiplin tersendiri dan diajarkan di sekolah-sekolah. Pembelajaran bahasa dilaksanakan di sekolah-sekolah berkaitan dengan empat keterampilan berbahasa. Selama pembelajaran, keempat keterampilan berbahasa itu berhubungan erat satu sama lain. Keempat keterampilan itu meliputi: keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan agar siswa terampil berkomunikasi. Komunikasi yang dimaksudkan di sini adalah suatu proses penyampaian maksud pembicara kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Kaswanti Purwo mengemukakan bahwa ”Pendekatan komunikatif merupakan pendekatan dalam pembelajaran bahasa yang lebih mementingkan penggunaan bahasa daripada pemilikan pengetahuan mengenai bahasa sebagai sistem yang melekat pada otak manusia.” Sementara Richard, dkk. (dalam Slamet, 2003:41) mengatakan bahwa pendekatan komunikatif merupakan pendekatan

dalam pembelajaran bahasa yang mengarahkan siswa tidak semata-mata kepada penguasaan struktur, tetapi justru lebih mengarahkan siswa kepada penguasaan kompetensi komunikatif, sehingga siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan benar dalam berbagai peristiwa komunikasi secara efektif. Kompetensi komunikatif yang dimaksud adalah kemampuan menggunakan keseluruhan aspek komunikasi dalam konteks komunikasi nyata.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia mengarahkan siswa agar terampil berkomunikasi. Siswa dilatih lebih banyak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, bukan dituntut untuk menguasai pengetahuan tentang bahasa. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMA (Sekolah Menengah Atas) dan MA (Madrasah Aliyah) yang terkait dengan keterampilan berbicara yaitu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi melalui kegiatan berkenalan, berdiskusi, dan bercerita. (diknas, 2006:65).

Adapun kompetensi dasar keterampilan berbicara yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ini yaitu:

- a. memperkenalkan diri dan orang lain di dalam forum resmi dengan intonasi yang tepat
- b. mendiskusikan masalah yang ditemukan dari berbagai berita, artikel, atau buku
- c. menceritakan berbagai pengalaman dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat (diknas, 2006:64-65).

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia harus diketahui, dilakukan, dan dikuasai oleh siswa pada setiap tingkatan. Kerangka ini disajikan dalam lima komponen utama, yaitu (1) standar kompetensi, (2) kompetensi dasar, (3) hasil belajar, (4) indikator, dan (5) materi pokok. Standar kompetensi mencakup aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek-aspek tersebut dalam pembelajarannya dilaksanakan secara integratif. Integratif artinya bersifat memadukan (KBBI, 2002:437). Dalam kaitannya dengan pendekatan pengajaran bahasa Indonesia, keterpaduan itu sangat penting. Dalam GBPP kurikulum 2004 dinyatakan bahwa pembelajaran berbahasa yang mencakup aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis sebaiknya mendapat porsi yang seimbang dan dilaksanakan secara terpadu (diknas, 2004:13).

2. Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan kegiatan berbahasa lisan yang dilakukan oleh manusia. Laksono (1982:25) bahwa berbicara atau bertutur adalah perbuatan menghasilkan bahasa untuk berkomunikasi sebagai salah satu keterampilan dasar dalam berbahasa. Menurut Tarigan (1983:15) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pada buku yang lain, Tarigan (1984:15) bahwa berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, semantik, dan lingkungan sedemikian ekstensif secara luas sehingga dapat dikatakan sebagai alat

manusia yang paling penting bagi kontrol sosial. Berbicara adalah proses berpikir dan bernalar.

Melalui berbicara kita dapat berkomunikasi antara sesama manusia, menyatakan pendapat, menyampaikan maksud dan pesan, mengungkapkan perasaan dalam segala kondisi emosional dan lain sebagainya (Arman, 1989). Tarigan (1991:132) menegaskan, "Berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasan lisan." Pendapat lain mengemukakan, "Berbicara adalah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan pada orang lain" (Mukhsin dalam Carolina, 2001:18). Wilkin (dalam Oktarina, 2002) bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan menyusun kalimat-kalimat karena komunikasi terjadi melalui kalimat-kalimat untuk menampilkan perbedaan tingkah laku yang bervariasi dari masyarakat yang berbeda. Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh. Moris (dalam Novia 2002) bahwa berbicara merupakan alat komunikasi yang alami antara anggota masyarakat untuk mengungkapkan pikiran dan sebagai sebuah bentuk tingkah laku sosial.

Arief dan Munaf (2003:11) bahwa berbicara bukanlah sekedar pengucapan bunyi atau kata-kata, tetapi berbicara merupakan suatu alat untuk menyampaikan gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar/penyimak. Sabarti dkk. (dalam Bukian, 2004:15) menyatakan, "Berbicara adalah peristiwa atau proses penyampaian gagasan secara lisan."

Menurut Mulgrave (dalam Yones 2008) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran. Selanjutnya, dinyatakan bahwa berbicara merupakan sistem tanda yang dapat didengar dan dilihat yang memanfaatkan otot-otot dan jaringan otot manusia untuk menkomunikasikan ide-ide. Berbicara juga juga dipahami sebagai bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor fisik, psikis, neorologis, semantik dan linguistik secara ekstensif sehingga dapat digunakan sebagai alat yang sangat penting untuk melakukan kontrol sosial.

Hakikat berbicara merupakan pengetahuan yang sangat fungsional dalam memahami seluk beluk berbicara. Manusia hidup selalu berkelompok mulai dari kelompok kecil, misalnya keluarga, sampai kelompok yang besar seperti organisasi sosial. Mereka berinteraksi satu dengan yang lainnya, dalam kelompok itu. Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat ekspresif dan produktif lisan. Dikatakan produktif karena orang yang berbicara (pewicara) dituntut untuk menghasilkan paparan secara lisan yang merupakan cermin dari gagasan, perasaan, dan pikiran yang disampaikan kepada orang lain.

3. Tujuan dan Manfaat Berbicara

”Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi”, (Tarigan, 1990:15). Pembicara harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan, dia harus mampu mengevaluasi efek dari komunikasinya terhadap para pendengar, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang

mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan, agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif. Wilkin dalam Maulida (2001) menyatakan bahwa tujuan pengajaran bahasa Indonesia dewasa ini adalah untuk berbicara.

Menurut Arief dan Munaf (2003:206) tujuan pengajaran keterampilan berbicara antara lain, (1) siswa mampu menggunakan alat ucap/ bicara secara tepat, (2) siswa berlatih menggunakan bahasa Indonesia secara aktif dalam komunikasi resmi, (3) siswa dapat berbahasa sesuai dengan sopan santun yang berlaku, (4) siswa mampu melafalkan kata dan kalimat dengan intonasi yang tepat., (5) siswa berani mengeluarkan pendapat secara lisan dalam berbagai kondisi.

Manfaat pengajaran keterampilan berbicara antara lain, (1) berlatih dan mampu berdialog, (2) berlatih dan mampu mengemukakan gagasan, (3) berlatih dan mampu berdiskusi, (4) berlatih dan mampu berpidato/ceramah, (5) berlatih dan mampu bertelepon serta berwawancara (Arief dan Munaf, 2003:206) Akhir pembicaraan, pembicara menginginkan respons dari pendengar. Pada umumnya tujuan orang berbicara adalah untuk menghibur, menginformasikan, menstimulasikan, meyakinkan, atau menggerakkan pendengarnya. Pada dasarnya, berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu (1) memberitahukan, melaporkan (*to inform*), (2) menjamu, menghibur (*to entertain*), membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*). Gabungan dari maksud-maksud itu pun mungkin saja terjadi. Dalam hal ini, Ocha dan Winker (dalam Mas'ud, 2005:65) mengemukakan bahwa suatu pembicaraan mungkin saja merupakan gabungan

dari melaporkan dan menjamu. Begitupula, mungkin saja sekaligus menghibur dan meyakinkan.

Menurut Jeffrey (dalam Mas'ud, 2005:65), manusia melakukan wicara dengan tujuan, yaitu (1) bersifat primer dan (2) bersifat sekunder. Tujuan yang bersifat sekunder dibedakan menjadi dua berdasarkan sudut pandangan yang berbeda: (a) sudut pandang psikologi, dan (b) sudut pandangan perspektif. Tujuan primer adalah (a) menyampaikan pikiran, perasaan, pengalaman kepada orang lain, (b) memengaruhi orang lain, dan (c) sekadar mengekspresikan perasaannya yang bersifat individual.

Berdasarkan sudut pandangan psikologis, dengan berbicara seseorang dapat memperoleh dukungan (*gaining acceptance*), dan dapat menyesuaikan diri dalam masyarakat (*adjusting to society*). Sementara tujuan sekunder dari sudut pandang perspektif yang lebih luas tampak bahwa dengan berbicara manusia (a) dapat mentransmisikan nilai-nilai kultural, (b) memelihara kohesi sosial, (c) mengestafetkan suatu generasi ke generasi lain, dan sebagainya.

4. Metode Permainan dalam Pengajaran Keterampilan Berbicara

”Metode adalah suatu cara yang dipilih dan digunakan seorang guru untuk menyajikan dan melaksanakan proses belajar mengajar.” (Arief dan Munaf, 2003:207). Arief dan Munaf (2003:207—208) juga mengemukakan bahwa untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara, metode yang cocok dan sesuai dengan prinsip serta tujuan pembelajaran antara lain: *metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan metode bermain serta penugasan*.

Dari kelima metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara, penulis memilih metode bermain teka-teki.

a) Pengertian Permainan

Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan. Unsur-unsur yang merupakan daya kreativitas adalah kelancaran, fleksibel, pilihan, orisinal, elaborasi dengan latihan menjawab, luwes dalam menerima beragam jawaban, mampu memilih jawaban yang paling tepat, jawaban yang tidak menyontek. Untuk itu, perlu adanya kerja keras. Hal itu juga akan menimbulkan motivasi dan keinginan untuk bekerja dengan baik, sehingga akan terjadi proses belajar sampai menghasilkan produk. Proses ini bisa disebut dengan 4P, yaitu Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk (Utami Munandar dalam Sudono, 1991). Pengalaman-pengalaman itulah yang merupakan dasar dari berbagai tingkat perkembangan dan sangat membantu meningkatkan kemampuan anak.

Menurut Framberg (dalam Berky, 1995) permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya, bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Bermain pada hakikatnya adalah meningkatkan daya kreativitas

dan citra diri anak yang positif (Hughes dalam Sudono, 1995). Mayke (dalam Sudono, 1995) dalam bukunya "Bermain dan Permainan" menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, mengeksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Di sinilah proses pembelajaran terjadi. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut: (1) Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan, (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) daripada tujuannya, (3) aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral, (4) permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya, (5) permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 2000:1). Jika pengertian bermain dipahami dan sangat dikuasai, kemampuan itu akan berdampak positif dalam membantu proses belajar anak. Montessori (dalam Sudono, 2000:3), seorang tokoh pendidikan menekankan

bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan saksama sehingga segala sesuatu merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya (Semiawan, 2002: 21).

Beberapa contoh jenis permainan dalam Arief dan Munaf (2003:243) yaitu: (1) apakah di dalamnya (*what's in it?*), (2) silakan terka (*please guess*), (3) permainan teka-teki (*riddles*), (5) anda terka (*charades*), (6) mari kita bercerita (*let's tell a story*). Permainan pertama, apakah di dalamnya (*what's in it?*), dengan cara anak menerka dan menceritakan tentang sesuatu benda dalam kotak. Bahan yang diperlukan adalah beberapa kotak dan beberapa benda atau gambar benda. Permainan kedua silahkan terka (*please guess*) dengan cara siswa menerka (dengan

kalimat sebaik-baiknya). Bahan yang diperlukan kartu-kartu berisikan daftar/istilah. Permainan ketiga teka-teki (*riddles*) dengan cara siswa menampilkan suatu teka-teki, siswa yang lain menerka (kalau bisa dengan kalimat). Bahan yang diperlukan kertas/kartu yang berisikan sejumlah teka-teki. Permainan keempat tanya-terka (*twenty question*). Siswa mengarahkan teman-temannya untuk menerka, tetapi sebelumnya teman-temannya harus bertanya, maksimal 20 pertanyaan mengarah pada hal yang di terka. Bahannya kartu-kartu kecil yang berisikan kata/istilah yang harus diterka siswa. Permainan kelima anda terka (*charades*) dengan cara siswa menirukan gerakan-gerakan yang dilakukan temannya, mungkin gerakan tukang jual sate, tukang sepatu dll. Bahannya hanya daftar gerakan yang akan diperagakan. Permainan keenam mari kita bercerita (*let's tell a story*) cara permainannya ialah siswa dilatih untuk mampu mengarang lisan, mungkin meneruskan cerita guru, atau menulis/menyusun kalimat-kalimat menjadi karangan pendek.

5. Pengertian, Fungsi, dan Jenis Teka-Teki

a. Pengertian Teka-Teki

Crystal (1987:63) dalam Im Young Ho (2002:1) menyatakan bahwa "...teka-teki dapat ditemukan dalam banyak kebudayaan d seluruh dunia, karena teka-teki tersebut bersifat universal". Danandjaja (1984:2) mengatakan bahwa "sebagai salah satu jenis tradisi lisan, teka-teki cenderung mengikuti perkembangan zaman, karena merupakan salah satu jenis folklor dari sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, dan kebudayaan yang sama". Pengertian teka-teki dalam bahasa Indonesia seperti yang terdapat dalam Kamus Besar

Bahasa Indonesia (2005:1158) adalah 1) soal yang berupa kalimat (cerita, gambar, dsb) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau mengasah pikiran, 2) hal yang sulit dipecahkan (kurang terang, rahasia).

Menurut Abrahams dan Dundes (1972) yang dikutip Brunvand (1996:628) dalam Im Young Ho (2002:4), memberikan catatan bahwa teka-teki adalah “suatu kerangka dengan tujuan untuk membingungkan atau menguji kecerdasan berbahasa. George dan Dundes (1963:113) dalam Danandjaja (1984:33) “ungkapan lisan tradisional yang mengandung satu atau lebih unsur deskripsi , sepasang daripadanya dapat saling bertentangan dan jawabannyaharus diterka”. Jansen (1968:231-241) dalam Im Young Ho (2002:16) mencoba memberi batasan mengenai teka-teki sebagai sebuah pertanyaan, yang langsung ataupun tidak langsung, lengkap ataupun tidak lengkap, dalam bentuknya yang tradisional penanya menantang pendengar (penjawab) untuk mengenali dan mengidentifikasi ketepatan, keutuhan, atau kebenaran dalam pernyataan yang biasanya tampak tidak mungkin, atau saling bertentangan, tetapi hal itu memiliki kebenaran yang unik.

Orang dewasa bertindak sebagai guru dan anak-anak bertindak sebagai murid dalam teka-teki pendidikan. Contohnya di pegunungan Ozark pada tahun 1930-an para orangtua menyuruh anak-anak mengerjakan teka-teki (dan juga jawabannya) sebagai sebuah pendidikan disiplin. Pada bagian ini orang tua dan anak-anak mengalami waktu santai yang menhibur dan dapat membangun hubungan di antara mereka. McDowell (1979) dalam Brunvand (1996) yang dikutip Im Young Ho (2002:27) menjabarkan teka-teki yang menumbuhkan sikap

agresif, bebas. Tylor (1979) dalam Im Young Ho (2002:34) menegaskan bahwa karakter struktur teka-teki salah keambiguan yang tersembunyi di dalam suatu deskripsi pertanyaan. Jansen (1957:231) dalam Im Young Ho (2002:34) mendefinisikan teka-teki adalah sebuah pertanyaan.

b. Sifat dan Fungsi Teka-teki

Tarigan (1980:12-13) bahwa teka-teki sebagai sastra lisan memperlihatkan beberapa sifat yakni

- 1) Bersifat perbandingan hubungan
- 2) Bersifat pedagogis
- 3) Bersifat satuan semantis yang merupakan wacana dialog yang unik
- 4) Bersifat menciptakan ungkapan bahasa yang estetik
- 5) Bersifat sindiran

Sebagai permainan rakyat, teka-teki memperlihatkan banyak fungsi dan kegunaan selain yang dikatakan Dendes (1968:8) dalam Danandjaja (1984) yakni

- 1) Untuk menguji kepandaian atau mengasah otak
- 2) Untuk meramal
- 3) Sebagai bagian dari upacara perkawinan
- 4) Untuk mengisi waktu saat bergadang menjaga jenazah
- 5) Untuk dapat melebihi orang lain

c. Jenis Teka-Teki

Im Young Ho (2002) mengelompokkan teka-teki menjadi lima kelompok yakni;

- 1) Teka-teki permainan kata, yaitu teka-teki yaang penuturnya memperlihatkan menggunakan dan menemukan kata-kata secara kreatif. Contoh, apa beda matahari dengan bulan? Jawabannya, matahari ada disko, sedangkan bulan bisa bicara.
- 2) Teka-teki terkaan, yaitu teka-teki yang menggambarkan suatu benda dengan menggunakan metafora. Contoh, apakah yang banyak di Surabaya? Jawabannya, huruf A.
- 3) Teka-teki soalan, yaitu teka-teki yang cenderung bertumpu pada permainan kata suatu bahasa berupa permainan bunyi, permainan suku kata. Contoh, buah apa yang bijinya di luar? Jawabannya jambu monyet
- 4) Teka-teki permainan wacana, yaitu teka-teki yang umumnya menyuguhkan atau mendeskripsikan masalah untuk dideskripsikan. Contoh, mayatnya banyak, petinya satu apakah itu? Jawabannya, korek api.
- 5) Teka-teki plesetan, yaitu teka-teki yang memperlihatkan hadirnya plesetan dalam unsur jawaban. Contohnya, diskon bahasa Jepang nya apa? Jawabannya, takasihmurah.

6. Manfaat Permainan Teka-Teki dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara di SMA

Arief dan Munaf (2003:250) mengemukakan bahwa permainan teka-teki merupakan salah satu permainan untuk aspek berbicara, dan tergolong dalam permainan menerka. Peserta didik diajak bermain teka-teki, dalam rangka berlatih berani berbicara. Pada tahap awal sebaiknya guru memberikan sebuah teka-teki, sedangkan guru sebagai pengawas dan pembimbing mereka. Teka-teki yang

ditampilkan dalam pembelajaran adalah teka-teki pilihan. Maksudnya teka-teki yang sesuai dengan tingkat kemampuan/kecerdasan murid serta memenuhi tata kesopanan.

Teka-teki yang merupakan permainan pikiran memberikan manfaat yang besar untuk anak-anak. Teka-teki hakikatnya adalah permainan yang bisa dilakukan oleh semua usia tergantung pada tingkat kesulitan teka-teki tersebut. Teka-teki tidak hanya mendorong penggunaan logika dan keterampilan pemecahan masalah, namun juga mengembangkan kekuatan otak dan memperkenalkan keterampilan berbahasa dasar untuk anak-anak usia yang sangat muda. Fokus yang diperlukan oleh anak-anak untuk memecahkan teka-teki memberikan kontribusi terhadap perkembangan konsentrasi anak-anak, kesabaran dan rentang perhatian.

Anak-anak juga mendapatkan kepuasan dari menyelesaikan sebuah teka-teki mereka sendiri, yang dapat mengakibatkan lebih percaya diri dalam menyampaikan idenya. Permainan teka-teki cocok untuk anak-anak dari segala usia. Namun, penting bahwa anak-anak hanya diberikan teka-teki yang cocok untuk mereka sendiri atau tingkat usia. Anak-anak dengan cepat menjadi frustrasi dan berkecil hati jika teka-teki terlalu keras. Teka-teki biasa digunakan oleh anak-anak baik di rumah maupun di kelas. Penggunaan benar-benar hanya dibatasi oleh imajinasi. Brooke Watson menggunakan teka-teki untuk anak-anak untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pemikiran logis dan kreativitas sementara mereka bersenang-senang.

Selain disukai oleh siswa, permainan teka-teki juga dapat meningkatkan kecerdasan siswa. Menurut Efriyani Djuwita, M.Si dalam artikelnya di (<http://www.tabloid-nakita.com/artikel.php3>), ia menyatakan empat manfaat teka-teki yaitu:

- a. Mengasah daya ingat, karena saat teka-teki yang diluncurkan, siswa akan menyalisir semua arsip yang ada di kepalanya, untuk kemudian dicocokkan dengan petunjuk yang ada. Karenanya, permainan ini sangat baik untuk menjaga daya ingat anak. Selain itu, sangat mungkin anak menemukan kosakata baru yang belum dikuasainya. Dengan begitu, wawasan anak semakin kaya, serta kosakatanya pun bertambah banyak.
- b. Belajar klasifikasi, karena anak belajar mengklasifikasikan, mana yang termasuk kategori buah-buahan, binatang, kendaraan, dan sebagainya. Saat disebutkan buah-buahan, pikiran anak akan melayang kepada jeruk, pepaya, rambutan dan sebagainya, demikian juga ketika pertanyaan itu merujuk pada binatang, maka gajah, monyet, kodok dan lainnya, akan segera melintas dalam pikirannya. Pikiran anak akan sebuah teka-teki maka anak akan membentuk pemikirannya masing-masing sesuai dengan pengalaman yang ia alami. Dengan kegiatan mengklasifikasikan ini anak akan mudah menata ribuan kosakata yang dikuasainya. Dan mengklasifikasikan jenis pengalaman yang ia alami, apakah itu pengalaman yang menyenangkan, mengharukan, menyedihkan, atau memalukan.

- c. Mengembangkan kemampuan analisis, karena anak belajar menganalisis jawaban yang tepat dari berbagai petunjuk yang ada. Dia belajar menggabungkan informasi itu dan menemukan jawabannya. Banyak sekali pertanyaan yang membutuhkan analisis, terutama soal-soal yang memakai penggunaan cerita.
- d. Menghibur, karena permainan teka-teki sangat menghibur. Selain itu, permainan yang menyenangkan ini bisa mengakrabkan hubungan anak dengan teman dan juga guru.

Permainan teka-teki mampu menyeimbangkan penggunaan otak kanan dan otak kiri, serta menciptakan rasa senang dan rileks karena melakukan asah otak dalam permainan teka-teki, selain untuk mengasah kecerdasan dan kreativitas anak. Khoo, Adam 1999 dalam artikel Adam S. Budhisetiawan dari *The National University of Singapore*, menyatakan bahwa masyarakat umumnya lebih mementingkan analisis, logika, matematika, dan jarang sekali memperhatikan atau kurang mengoptimalkan fungsi belahan otak kanan dalam pembelajaran.

Otak kiri banyak dikaitkan dengan dengan fungsi akademik yang terdiri dari kemampuan bercakap, kemampuan berbahasa, membaca tulisan, logika, dan angka. Biasanya ia diidentifikasi dengan kecerdasan analitik atau intelek. Sedangkan otak kanan adalah tempat untuk perkembangan hal-hal yang bersifat artistic, kreativitas, perasaan emosi, gaya bahasa, irama musik, imajinasi, fantasi, warna, pengenalan diri dan orang lain, hubungan sosial, dan pengembangan kepribadian.

Siswa akan menggunakan otak kirinya untuk bernalar dalam menciptakan dan menjawab teka-teki, dan juga menggunakan otak kanannya saat ia memperoleh kesenangan dalam permainan tersebut, di saat bermain teka-teki. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain teka-teki ini dapat mendayagunakan belahan otak kiri dan belahan otak kanan siswa. sehingga siswa cerdas secara IQ (*intelligence Quotient*) dan EQ (*emotional Quotient*) yang terbentuk melalui pembelajaran berbicara melalui metode bermain teka-teki.

7. Peranan Guru dalam Permainan Teka-Teki

Peranan guru dalam pembelajaran bahasa khususnya berbicara menggunakan model yang menuntut siswa berpartisipasi secara aktif, sangat minimal. Guru tidak lagi menjadi sumber pengetahuan bagi siswa, yang sepanjang jam pelajaran berceramah menumpahkan pengetahuan untuk siswanya. Guru hanyalah menjadi fasilitator yang mengatur dan menjaga agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan apa yang diharapkan dan mencapai tujuan pembelajaran.

Sehubungan dengan model pembelajaran teka-teki, peranan guru dalam pembelajaran dibagi atas empat bagian (Bruce Joyce dalam Sukmadewi, 2003:13). Keempat peranan yang dimaksud yaitu: (1) memberikan penjelasan (*explaining*), (2) pengawasan (*controlling*), (3) pembinaan (*coaching*), dan (4) diskusi (*discussion*). Keempat peranan guru tersebut dijelaskan di bawah ini.

(1) Memberikan Penjelasan

Memberikan penjelasan yang dimaksud di sini, bukanlah menjelaskan materi pelajaran, tetapi penjelasan yang dimaksud adalah memberikan siswa

penjelasan tentang aturan-aturan permainan yang akan digunakan siswa dalam permainan teka-teki. Siswa memerlukan pengertian terhadap aturan-aturan yang digunakan dalam permainan teka-teki dalam belajar,.

(2) Pengawasan

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru perlu menyiapkan siswa, apakah perlu pengelompokan atau tidak, alat dan bahan pelajaran apa saja yang diperlukan. Guru mempunyai tugas mengontrol jalannya proses belajar mengajar agar berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan dalam pelaksanaan pembelajaran,. Guru mengawasi bagaimana aturan-aturan dalam permainan teka-teki diikuti oleh siswa.

(3) Pembinaan

Guru berperan sebagai pembina dalam permainan teka-teki, memberikan beberapa saran jika diperlukan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih baik. Mengeksplorasi seoptimal mungkin pembelajaran menggunakan model permainan teka-teki agar diperoleh manfaat yang sebesar-besarnya bagi siswa.

(4) Diskusi

Setelah proses pembelajaran yang menggunakan metode bermain teka-teki, diperlukan adanya suatu diskusi tentang permainan teka-teki dan hubungannya dengan dunia nyata. Termasuk juga kesulitan-kesulitan yang dialami siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain teka-teki.

8. Metode Permainan Teka-teki dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara siswa

Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan (diknas, 2003:11). Hal itu dapat dirujuk dari fungsi bahasa itu sendiri sebagai alat untuk berkomunikasi. Dalam kurikulum (baik di SD, SMP, maupun SMA), bahasa Indonesia mendapatkan alokasi waktu mengajar tiga kali dalam seminggu. Hal ini tidak lepas dari kompleksnya materi bahasa Indonesia yang meliputi keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, berbicara, dan menulis), apresiasi sastra, serta komponen kebahasaan yang lain. Keterampilan maupun pengetahuan bahasa ini menuntut penguasaan siswa. Kompleksnya materi serta banyaknya alokasi waktu mengajar menyebabkan motivasi siswa menurun. Rendahnya motivasi siswa dengan sendirinya akan berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Kondisi ini terbukti dari data hasil observasi awal bahwa prestasi belajar siswa pada semester genap tahun ajaran 2009/2010 diperoleh bahwa nilai rata-rata kelas untuk keterampilan berbicara siswa adalah 65. Kondisi ini makin diperburuk oleh adanya anggapan bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa sendiri, sehingga tidak terlalu penting untuk dipelajari.

pemilihan metode yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan dapat menuntun guru dan siswa ke arah kesuksesan pembelajaran, untuk mengatasi masalah tersebut, (Furqanal. dkk., 1995:5). Penerapan metode permainan teka-teki dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan dengan keterampilan berbicara.

Metode bermain esensinya adalah suatu bentuk rekreasi yang memberikan kesenangan. Metode ini dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa dalam memahami konsep, menguatkan konsep yang dipahami, atau memecahkan masalah.

Permainan yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah teka-teki. Metode bermain teka-teki merupakan sebuah metode pembelajaran yang memperhatikan pengetahuan awal siswa yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang terlibat memiliki peranan masing-masing dan berinteraksi dengan siswa yang lainnya dalam permainan ini,. Pembelajaran permainan teka-teki merupakan metode yang tepat dipergunakan untuk melatih sekaligus meningkatkan kemampuan berbicara siswa, karena metode ini dapat menyesuaikan permasalahan dengan pengetahuan yang diperoleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian tersebut sekaligus memberikan penguatan bahwa penerapan metode pembelajaran permainan teka-teki cocok diterapkan pada berbagai bidang ilmu, dan dapat memberikan hasil yang lebih baik dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan teori, kemudian diperkuat oleh beberapa hasil penelitian di atas, peneliti mencoba menerapkan metode permainan teka-teki dalam pelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan dengan keterampilan berbicara. Pada hakikatnya, berbicara dan bermain, khususnya permainan teka-teki berpotensi menumbuhkan motivasi siswa dalam berbicara, karena permainan memungkinkan siswa bebas berekspresi dan melakukan aktivitas apapun. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa

penerapan metode yang tepat (bermain teka-teki) akan menuntun guru dan siswa ke arah kesuksesan pembelajaran. Metode permainan teka-teki jika diterapkan dengan baik dan tepat mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

9. Evaluasi Pembelajaran Berbicara

Evaluasi dalam pembelajaran adalah kegiatan untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar, mengolah dan menafsirkan informasi tersebut dengan menggunakan acuan tertentu. (Abdul Rahman dan Elya Ratna 2003:204). Evaluasi kemampuan (keterampilan) merupakan suatu proses kumpulan data/informasi tentang seseorang (siswa) dalam berbicara. Data (informasi) ini akan dipakai untuk menentukan nilai kemampuan berbicara yang telah dicapai siswa (Abdul Rahman dan Elya Ratna 2003: 100). Selanjutnya Ratna dan Abdulrahman (2003:112-117) berpendapat bahwa dalam menilai keterampilan berbicara ada tiga aspek yang akan dinilai yaitu; bahasa, isi, dan penampilan. Setiap aspek tersebut memiliki indikator, untuk aspek bahasa indikatornya adalah a) lafal, b) kosakata/diksi, c) struktur atau gramatika, d) gaya bahasa, selanjutnya untuk aspek isi indikatornya adalah a) hubungan isi dengan topik, b) organisasi isi, c) kuantitas isi, d) kualitas isi, terakhir aspek penampilan indikatornya adalah a) gerak gerik dan mimik, b) hubungan dengan pendengar, c) volume suara, d) jalannya cerita.

Berdasarkan indikator penilaian di atas maka dalam penelitian ini indikator penilaian peneliti batasi dalam enam indikator saja karena indikator di atas terlalu luas serta disesuaikan dengan kemampuan siswa SMA kelas X semester 1. Hal ini

sesuai dengan pendapat Suhendar dan Pien Supinah (1997:118—131) dalam penelitian keterampilan berbicara ada enam hal yang harus diperhatikan yaitu;

a) Lafal dan ucapan

Lafal adalah cara seseorang atau sekelompok orang dalam suatu masyarakat bahasa mengucapkan bunyi bahasa. Melafalkan berarti mengucapkan, melafalkan kata-kata bahasa Indonesia berarti mengucapkan kata-kata bahasa Indonesia.

Huruf yang dipakai dalam bahasa Indonesia adalah huruf latin dari A sampai Z. Tiap huruf itu telah ditentukan nama dan cara melafalkannya. Dengan sendirinya lafal itu dijadikan salah satu indikator penilaian berbicara maka, lafal yang sesuai dengan nama huruf itulah yang benar, dan kalau tidak sesuai itulah yang tidak benar.

Demikian juga tekanan, sesuai dengan standar pengucapan tiap-tiap huruf bahasa Indonesia. Pengucapan standar bahasa Indonesia adalah pengucapan bahasa Indonesia yang tidak terlalu jelas unsur kedaerahannya atau dipengaruhi bahasa asing.

b) Tata bahasa, struktur kebahasaan yang sesuai dengan ragam bahasa yang dipakai.

Struktur adalah cara bagaimana suatu disusun atau dibangun. Struktur sebagai komponen tolak ukur keterampilan berbicara, merupakan tolak ukur susunan bahasa lisan si pembicara.

c) Kosakata/diksi pilihan kata yang tepat sesuai dengan makna informasi yang akan disampaikan.

Kosakata sebagai tolak ukur keterampilan berbicara merupakan tolak ukur perbendaharaan kata yang dipakai serta ketepatan pemakaiannya dalam konteks kalimatnya. Pendengar akan lebih paham dan teransang kalau kata-kata yang digunakan adalah kata-kata yang sudah didengar oleh pendengar. Dalam hal ini hendaknya menyadari siapa pendengarnya dan apa pokok pembicaraannya.

d) Kefasihan, kemudahan dan kecepatan berbicara

Fasih berarti lancar, bersih, dan lafalnya tentang berbahasa, bercakap-cakap, mengaji dan sebagainya. Kefasihan sebagai tolak ukur kemampuan berbicara merupakan tolak ukur kelancaran seseorang dalam bertutur apakah yang bersangkutan itu lancar atau tidak dalam mengemukakan pokok-pokok pikirannya, di dalam mengekspresikan perasaannya melalui bahasa lisannya.

Seseorang pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Seringkali kita mendengar seorang pembicara berbicara terputus-putus, bahkan bagian yang terputus-putus itu diselipkan bunyi-bunyi tertentu yang sangat mengganggu penangkapan pendengar.

e) Isi pembicaraan

Isi pembicaraan berarti gagasan yang disampaikan, ide-ide yang dikemukakan dalam suatu proses pembicaraan. Isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara harus dimengerti oleh pendengar dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda pada setiap orang yang mendengarkannya.

f) Pemahaman

Pemahaman berarti proses pembuatan, cara memahami atau memahami sesuatu. Pemahaman mengandung arti memahami dan memahami. Faktor pemahaman sebagai tolak ukur keterampilan berbicara. Apakah bisa tuturannya itu cukup komunikatif atau tidak. Pemahaman yang dimaksud di sini adalah pembicara paham dengan apa yang dibicarakannya, dan pendengar paham dengan apa yang dibicarakannya. Seseorang paham dengan pembicaranya dapat diperhatikan melalui mimik dan gerakan tubuh saat ia berbicara. Sedangkan pendengar yang paham akan mampu menyampaikan informasi yang sama kepada orang lain sesuai dengan yang ia dengarkan.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah.

1. Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan teknik Bermain Peran Siswa Kelas VIII3 SMP 9 Padang, oleh Susi Aisyiyenti tahun 2008.

Penelitian tersebut membahas mengenai penerapan teknik bermain peran guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Kesimpulan penelitian tersebut adalah, keterampilan berbicara siswa meningkat dengan menggunakan teknik bermain peran pada pengajaran keterampilan berbicara.

2. Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Permainan Bercerita Siswa Kelas X3 SMA Negeri 3 Payakumbuh oleh Fetriani tahun 2009.

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Fetriani adalah, penggunaan metode bermain bercerita yang digunakan oleh peneliti mampu meningkatkan keterampilan siswa yang pada awalnya sangat rendah.

3. Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Diskusi Tipe Permainan Teka-teki Siswa Kelas VIII.1 SMP Negeri 1 V Koto Timur Kabupaten Padang Pariaman yang ditulis oleh Rike Yulia tahun 2010.

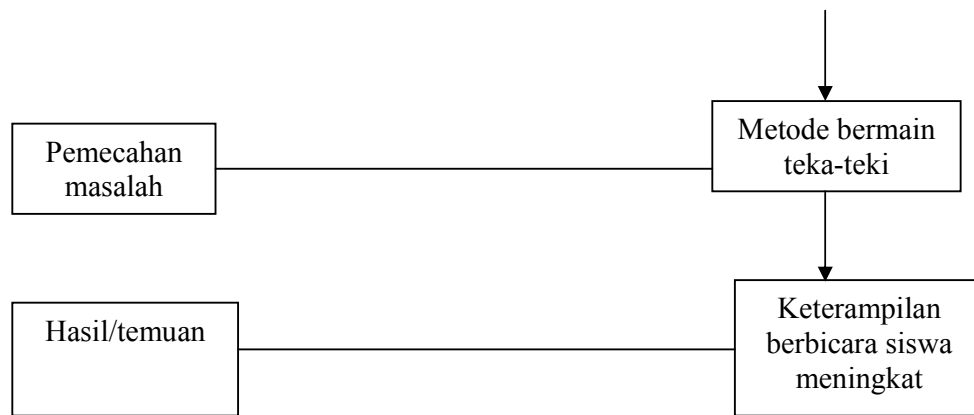
Penelitian yang akan dilakukan ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan sebuah metode yaitu metode bermain teka-teki. Perbedaan lainnya terletak pada *setting* dan subjek penelitian

C. Kerangka Konseptual

Pengajaran keterampilan berbahasa khususnya bahasa Indonesia tidak bisa dipisah-pisahkan. Antara keterampilan yang satu berkaitan dengan keterampilan yang lainnya. Keterampilan berbahasa itu adalah, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil dengan KD menceritakan berbagai pengalaman dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat. Metode yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara ini adalah metode bermain teka-teki. Pembelajaran keterampilan berbicara dengan metode bermain teka-teki tersebut dilaksanakan dalam beberapa langkah yaitu; pemodelan, presentasi kelas, praktik berbicara, dan penutup. Hal ini dapat dilihat pada bagan berikut:

| |
|---------|
| Masalah |
|---------|

| |
|--|
| Keterampilan berbicara siswa rendah |
|--|



Gambar 1. Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

Dalam bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran. Simpulan hasil penelitian berkaitan dengan penggunaan metode bermain teka-teki dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang.

A. Kesimpulan

Dari uraian sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain teka-teki membawa pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan keterampilan berbicara. Hal ini terlihat dalam hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II. Penggunaan metode bermain teka-teki dalam pembelajaran keterampilan berbicara dirancang dalam bentuk Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP tersebut disusun dengan berpedoman kepada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Evaluasi hasil yang dilaksanakan yaitu terlihat dari keterampilan berbicara siswa pada prasiklus yaitu 56,15%, pada siklus I dengan nilai rata-rata 77,82%, dengan klasifikasi baik sekali, Sedangkan pada siklus II keterampilan berbicara dengan nilai rata-rata siswa 85,85% dengan klasifikasi baik sekali. Berdasarkan perbandingan keberhasilan keterampilan berbicara siswa pada tahap prasiklus dengan nilai rata-rata 56,15% dan siklus I dengan nilai rata-rata 77,82 keterampilan berbicara siswa mengalami kenaikan 21,67%, selanjutnya siklus I dan siklus II mengalami kenaikan 8,03%. Hasil tes tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain teka-teki.

Selain itu, peningkatan keterampilan berbicara siswa juga didukung oleh beberapa faktor diantaranya: 1) siswa lebih sering diberikan latihan-latihan berbicara dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran, 2) materi atau konsep yang diterima siswa benar-benar baik misalnya pemberian contoh yang tidak jauh-jauh dari kehidupan siswa sehingga dapat dimengerti dan dipahami oleh siswa. Jadi pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain teka-teki siswa kelas X5 SMA Pertiwi 1 Kota Padang dapat meningkat.

B. Saran

Dari hasil kesimpulan penelitian, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran berbicara di SMA yaitu: 1) disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang juga melakukan pembelajaran keterampilan berbicara agar dapat mempergunakan salah satu metode pembelajaran yaitu metode bermain teka-teki, karena dengan metode ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, 2) disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia agar lebih kreatif mempergunakan metode pembelajaran keterampilan berbicara seperti menggunakan metode bermain teka-teki dengan menceritakan berbagai pengalaman dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dan tidak mengalami kebosanan karena pembelajaran monoton yang dilakukan guru. Melalui metode bermain teka-teki siswa bisa santai karena pembelajaran dirancang dalam bentuk permainan yang menyenangkan, santai dan mampu meningkatkan keterampilan berbicara

siswa. 3) disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk lebih membahas penggunaan metode bermain teka-teki dalam keterampilan berbicara lebih mendalam lagi dengan adanya peningkatan pada penelitian ini dan diharapkan peningkatan lebih besar pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia" (*Buku Ajar*). Padang: FBSS UNP.
- Arief, Ermawati dan Yarni Munaf. 2003. "Pengajaran Keterampilan Berbicara" (*Buku Ajar*). Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBSS UNP.
- Arifuddin . 2009. Penerapan Metode Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri No.1 Banjar". *Skripsi*. Tegal Singaraja
- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Putra.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Putra.
- Arman, Agung. 1989. "Laporan Program Pembelajaran Kader" *Materi Rethorika*. IKIP Gunungsari Baru Ujung Pandang: Ujung Pandag.
- Bukian, Putu Ardana. 2004. "Metode Pembelajaran Berbicara di Kelas VI Sekolah Dasar No. 6 Bungkulun Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng" *Skripsi*. Singaraja: IKIP Negeri Singaraja.
- Danandjaja, James. 1984. *Foklor Indonesia*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti
- Diknas. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Diknas. 2004. *Kurikulum 2004, Kerangka Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Fetriany. 2009. "Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Permainan Bercerita Siswa Kelas X₃ SMA Negeri 3 Payakumbuh". *Skripsi*. Padang: FBSS UNP.
- Furqanal. Dkk. 1996. *Pengajaran Bahasa Komunikatif teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ho, Im Young. 2002. "Teka-Teki dalam Bahasa Indonesia Sebuah Kajian Linguistik dan Pragmatik". *Disertasi*. Program Pascasarjana. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Universitas Indonesia: digital_82363-Teka-teki dalam-Full text (D 511). Diakses tanggal 20/08/2010.
- Karolina, Yoca. 2001. "Strategi Guru dalam Mengajarkan Keterampilan Berbicara pada Siswa SLTP di Singaraja. *Skripsi*. Singaraja: IKIP N Singaraja.