

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN BAHASA DAN TINGKAT KECEMASAN TERHADAP
KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA
(Studi Eksperimen pada Siswa Kelas IV di Kecamatan Bayan Lombok Utara)**

Oleh: Sintayana Muhardini

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik permainan bahasa dan tingkat kecemasan terhadap kemampuan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan desain treatment by level 2 x 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) kemampuan berbicara siswa yang diajarkan dengan teknik permainan mengarang lisan lebih baik daripada kemampuan berbicara siswa diajarkan dengan teknik permainan benda kongkret, (2) secara keseluruhan ada pengaruh interaksi antara teknik permainan bahasa dan tingkat kecemasan terhadap kemampuan berbicara bahasa indonesia siswa (3) kemampuan berbicara siswa kelompok kecemasan ringan yang diajar dengan teknik permainan mengarang lisan lebih baik daripada kelompok siswa yang diajar dengan teknik permainan benda kongkret (4) kemampuan berbicara kelompok siswa yang memiliki kecemasan berat yang diajarkan dengan teknik permainan mengarang lisan tidak lebih rendah atau hampir sama dengan kelompok siswa yang diajarkan dengan teknik permainan benda kongkret. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Indonesia dapat ditingkatkan melalui teknik permainan mengarang lisan dengan tidak perlu memperhatikan tingkat kecemasan siswa.

Kata kunci : Teknik Permainan Bahasa, Tingkat Kecemasan, dan Kemampuan Berbicara.

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan siswa agar mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis (Depdiknas: 2003). Selain untuk meningkatkan siswa agar mampu berkomunikasi, Subana dan Sunarti (2009: 60) pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki sikap yang positif terhadap bahasa Indonesia. Sikap positif yang dapat ditunjukkan siswa antara lain mau menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam berkomunikasi serta siswa dapat memahami dan menggunakan bahasa Indonesia

sesuai dengan tata karma berbahasa secara tulisan atau lisan melalui berbagai media untuk berbagai fungsi bahasa.

Sebagai alat komunikasi, bahasa dapat digunakan baik secara lisan (*Oral*) maupun tulisan (*Écrit*), akan tetapi dalam kehidupan sehari-hari manusia lebih banyak menggunakan bahasa lisan (berbicara) daripada bahasa tulisan. Sementara itu, Nurgiyantoro (2001: 277) menyatakan bahwa “ penguasaan bahasa lisan lebih fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan berbicara seharusnya mendapat perhatian yang cukup dalam pembelajaran bahasa dan tes kemampuan berbahasa.

Pirozzi dalam Zulela (2012: 3) menjelaskan secara lanjut bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan yang dimiliki manusia dari sejak lahir, namun kemampuan berbicara (berbahasa) ragam formal bukanlah sesuatu yang bersifat naluriah (*Instinct*) seperti halnya pada binatang atau kemampuan yang dapat diperoleh dengan sendirinya. Akan tetapi, kemampuan berbahasa (berbicara) tercipta melalui proses belajar dan latihan yang terus menerus yang dapat diperoleh melalui jalur sekolah seperti yang menjadi pandangan aliran behavioristis bahwa penguasaan bahasa anak ditentukan oleh rangsangan yang diberikan dari lingkungannya.

dalam kehidupan sehari hari, berbicara merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang porsi pemakaiannya lebih banyak dibandingkan dengan kemampuan berbahasa yang lain selain menyimak. Karena melalui berbahasa (berbicara/komunikasi lisan) proses pembelajaran atau transfer pengetahuan dilakukan di sekolah, sehingga kemampuan berbicara merupakan hal yang mutlak dibutuhkan oleh siswa.

Kecemasan dan kekhawatiran sering dialami para siswa pada saat proses pembelajaran merupakan hal yang tidak jarang kita temukan pada peserta didik. Kondisi siswa merasa gugup pada saat berbicara maupun bercerita, terkadang siswa berkeringat dingin, malu-malu, meremas tangan dan terlihat pucat hingga tidak berani mengeluarkan kata dari mulutnya sehingga anak yang mengalami keadaan seperti itu bisa dikatakan mengalami kecemasan dalam belajar. Spielberger dalam Brown (2007: 175) merumuskan kecemasan sebagai bentuk perasaan subjektif mengenai ketegangan,

ketakutan, kegelisahan, dan kekhawatiran terkait dengan bangkitnya system syaraf otonom.

Penelitian ini difokuskan pada teknik yang digunakan guru dalam pembelajaran serta faktor dari dalam diri siswa yang berupa tingkat kecemasan, peneliti akan melihat pengaruh kedua variabel tersebut terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk mengkaji, merancang, serta menerapkan sebuah teknik pembelajaran yang memungkinkan siswa bermain dan berperan seperti berada dalam dunia nyata melalui sebuah permainan.

Penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran akan menciptakan sebuah kondisi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, karena pada dasarnya dunia bermain tidak pernah lepas dari anak, seperti yang diungkapkan oleh Vygotsky dalam Rifa (2012: 12) yang menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak, artinya bahwa perkembangan kecerdasan kognitif yang dimiliki anak tidak hanya dipengaruhi dari dalam akan tetapi dipengaruhi juga dari luar individu seperti pada saat anak melakukan permainan maka rangsangan dari luar secara terus menerus membuat anak belajar secara langsung sehingga kognisi anak dapat berkembang.

Berdasarkan fenomena-fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan kemampuan berbicara siswa dengan menerapkan teknik permainan bahasa yang berbeda dan dikaitkan dengan tingkat kecemasan untuk melihat sejauh mana pengaruh teknik permainan tersebut terhadap kemampuan berbicara.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain *treatment by level 2 x 2*. Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas (*variable predictor*) yaitu teknik permainan bahasa (X_1), variabel moderat yaitu tingkat kecemasan (X_2) dan variabel terikat (*variable criteria*) yaitu kemampuan berbicara bahasa Indonesia (Y).

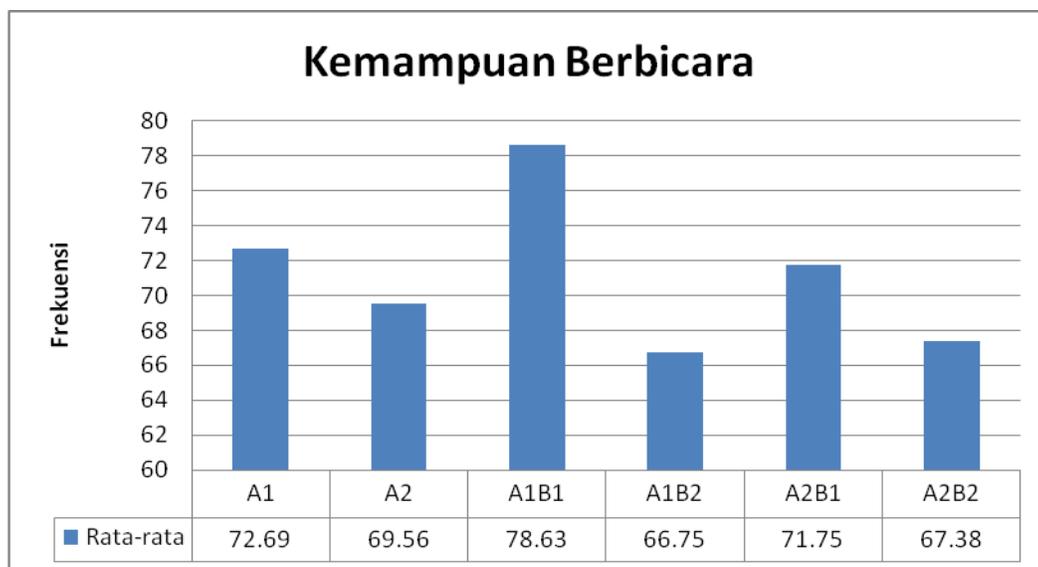
Instrumen kemampuan berbicara dengan menggunakan tes lisan dan instrumen tingkat kecemasan menggunakan angket. Untuk pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan Uji Liliefors dan uji homogenitas dengan Uji Barlett.

Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu ANAVA dua jalur dan pengujian *simple effect* dengan Uji Tukey.

PEMBAHASAN

Rekapitulasi deskripsi data penelitian untuk masing-masing kelompok dapat dilihat histogram 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1
Rekapitulasi deskripsi data penelitian



Berdasarkan rekapitulasi data penelitian di atas, disimpulkan bahwa rata-rata A_1 lebih tinggi dari pada rata-rata A_2 , untuk nilai rata-rata skor A_1B_1 lebih tinggi daripada A_1B_2 dan untuk nilai rata-rata skor A_2B_2 lebih rendah daripada nilai A_2B_1 .

Pengujian persyaratan analisis untuk uji hipotesis dalam penelitian ini mencakup uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors dan uji homogenitas dengan menggunakan uji Barlett. Berdasarkan data A_1 , A_2 , A_1B_1 , A_1B_2 , A_2B_1 dan A_2B_2 dinyatakan normal dan homogen. Dengan demikian, berdasarkan kedua hasil pengujian persyaratan analisis dapat disimpulkan bahwa persyaratan yang diperlukan untuk analisis varians telah terpenuhi sehingga layak untuk dilakukan analisis lebih lanjut.

Untuk menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan analisis varians dua jalur dengan interaksi (ANOVA 2x2). Hasil perhitungan ANOVA pada tabel 1.2 sebagai berikut:

Tabel 1.2
ANOVA Dua Jalur untuk Melihat Pengaruh Teknik Permainan Bahasa dan Tingkat Kecemasan terhadap Kemampuan Berbicara

Sumber varians	JK	Db	RJK	Fhitung	Ftabel (0,05)
Antar A	78,2	1	78,2	4,71	4,20
Antar B	528,2	1	528,2	31,81	4,20
Interaksi A*B	112,3	1	112,3	6,77	4,20
Dalam	464,8	28	16,6	-	-
Total	1183,5	31	-	-	-

Hipotesis pertama, hasil perhitungan ANOVA diperoleh bahwa diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel} = 4,71 > 4,20$ pada taraf $\alpha 0,05 = 4,20$ maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan terdapat perbedaan yang nyata antara teknik permainan mengarang lisan (A1) dengan teknik permainan benda kongkret (A2) terhadap hasil kemampuan berbicara siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil kemampuan berbicara kelompok siswa yang menggunakan teknik permainan mengarang lisan lebih tinggi dari rata-rata hasil kemampuan berbicara kelompok siswa yang menggunakan teknik permainan benda kongkret.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat penelitian Mila Karmila, Agus suharno, dan Purwadi (2011: 146) yang melihat adanya pengaruh yang signifikan metode pembelajaran permainan bahasa terhadap kreativitas anak dalam pembelajaran. Artinya bahwa penggunaan teknik permainan bahasa dengan mengarang lisan dalam pembelajaran berbicara dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga mampu aktif dalam berbicara oleh karena itu teknik ini sangat baik diterapkan dalam pembelajaran untuk merangsang kemampuan berbicara siswa. Nurgiantoro (2001: 278) menjelaskan bahwa gambar dapat dijadikan rangsangan pembicaraan yang baik untuk digunakan pada anak-anak usia sekolah dasar, dan tugas pragmatik bercerita dari gambar lebih

memberi kebebasan siswa disamping juga lebih mengungkap kemampuan berbahasa dan pemahaman unsur-unsur ekstralinguistiknya secara logis yaitu dengan meminta siswa untuk bercerita sesuai dengan gambar yang disediakan oleh karena itu bercerita melalui gambar dapat merangsang anak untuk berekspresi secara bebas sesuai dengan pemahamannya terhadap gambar yang ditampilkan dengan tidak mengesampingkan sikap sikap yang ditunjukkan anak ketika berbicara.

Pada teknik permainan benda kongkrit, siswa belajar hanya menggunakan benda kongkrit atau tanpa menggunakan media yang bervariasi sehingga kecendrungan anak akan menjadi bosan dan pemahamannya kurang berkembang karena tidak adanya rangsangan yang kuat dari luar. Djamarah dkk (2010: 160) sesuatu yang membosankan merupakan sesuatu yang tidak menyenangkan. Artinya bahwa kebosanan terjadi jika seseorang selalu melihat, merasakan, dan mengalami peristiwa sama secara berulang kali. Selain itu adanya persepsi yang sama dan tidak adanya pengembangan pembicaraan merupakan faktor lain yang menjadi kelemahan dalam penerapan teknik permainan benda kongkrit ini hal ini pun diperkuat oleh Sadiman (1990: 16) yang menjelaskan bahwa penggunaan teknik permainan media objek langsung dalam pembelajaran dapat memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama pada anak didik. Artinya bahwa persepsi anak akan timbul secara monoton atau sama sehingga tidak adanya pengembangan pemahaman yang lain sehingga guru perlu lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan benda kongkrit.

Oleh karena itu, hal tersebut akan menimbulkan efek negatif bagi kemampuan berbicara siswa. Dengan demikian, berdasarkan hasil temuan penelitian dan kajian teori, dapat disimpulkan bahwa teknik permainan mengarang lisan lebih efektif diterapkan dalam membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Hipotes kedua, hasil perhitungan ANAVA diperoleh $F_{hit} 6,77 > F_{tabel} = 4,20$ pada taraf $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh interaksi cukup signifikan antara teknik permainan bahasa dan kecemasan terhadap kemampuan berbicara. Adanya interaksi membuktikan bahwa, teknik permainan memberi pengaruh yang berbeda terhadap kemampuan berbicara jika diterapkan pada kelompok yang memiliki kecemasan yang berbeda.

Dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa, diperlukan teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Kau (2012: 147) yang menjelaskan bahwa teknik pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Oleh karena itu melalui teknik pemberian perlakuan yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran disesuaikan dengan keadaan pribadi siswa dalam konteks kehidupan nyata yang dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan teknik pembelajaran sebaiknya digunakan dengan kreatif misalnya penggunaan teknik pembelajaran melalui permainan karena menurut penelitian yang dilakukan oleh Suarti (2009: 169) penggunaan teknik pembelajaran melalui permainan dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap kegiatan pembelajaran. Sementara itu Iskandar berpendapat dalam penelitiannya (2004: 411) menjelaskan bahwa tingkat kecemasan berpengaruh terhadap keterampilan berbicara bahasa siswa. Anak yang memiliki tingkat kecemasan ringan keterampilan berbahasanya lebih baik dari pada anak yang memiliki kecemasan berat. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa dalam pemberian teknik permainan yang tepat harus disesuaikan dengan tingkat kecemasan yang akan membantu dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini disebabkan karena masing-masing teknik permainan memiliki ciri-ciri yang berbeda sehingga diperlukan kesesuaian antara tingkat kecemasan dengan teknik permainan yang digunakan.

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan kajian teori dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi yang cukup signifikan antara teknik permainan dan tingkat kecemasan terhadap kemampuan berbicara siswa.

Hipotesis ketiga, hasil uji tukey menunjukkan bahwa bahwa $Q_{hitung} 6,88 > 4,18$ Q_{tabel} sehingga H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan kemampuan berbicara yang signifikan antara siswa yang memiliki kecemasan ringan yang diajar dengan teknik permainan mengarang lisan daripada yang diajar dengan teknik benda kongkret.

Hal ini didukung oleh skor rata-rata Kelompok siswa yang memiliki kecemasan ringan yang diajar dengan teknik permainan mengarang lisan memiliki skor rata-rata

kemampuan berbicara sebesar $\bar{X} = 78,6$ lebih baik daripada kelompok siswa yang diajar dengan teknik permainan benda kongkret dengan skor rata-rata $\bar{X} = 71,8$ ini berarti bahwa hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa yang memiliki kecemasan ringan yang diajar dengan teknik permainan mengarang lisan lebih baik atau lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan teknik permainan benda kongkret.

Spielberger dalam Brown (2007: 175) merumuskan kecemasan sebagai bentuk perasaan subjektif mengenai ketegangan, ketakutan, kegelisahan, dan kekhawatiran. Artinya kecemasan adalah bagian dari kontrol perasaan pribadi atau perasaan yang ditimbulkan oleh diri sendiri tentang hal-hal yang sifatnya negatif. Dengan demikian siswa yang tingkat kecemasan yang rendah akan mampu menyelesaikan tugas-tugas yang dihadapi meskipun sulit karena kontrol emosi dan konsentrasi yang stabil. Hal ini sesuai dengan penelitian Muniroh (2004: 411) yang menjelaskan bahwa tingkat kecemasan berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa. Adapun dalam penelitian Rusmono (2009: 295) dijelaskan bahwa tingkat kecemasan yang rendah akan membantu siswa dalam pembelajaran dikelas sehingga hasil belajarnya akan menjadi lebih baik. Dengan demikian, siswa yang memiliki tingkat kecemasan ringan lebih tenang dan cenderung lebih banyak belajar dan berprestasi karena memiliki emosi yang stabil dan mampu berkonsentrasi. Semakin rendah tingkat kecemasan maka kemampuannya dalam berbicara akan semakin tertata dan lancar, sehingga hasil belajar untuk materi kemampuan berbicara akan semakin meningkat.

Teknik permainan mengarang lisan yang diberikan oleh guru lebih diinginkan oleh siswa yang memiliki tingkat kecemasan ringan dan merupakan sesuatu teknik yang merangsang anak untuk berfikir menyelesaikan tugas dengan tenang. Permainan mengarang lisan dengan menggunakan media gambar yang sistematis akan menuntut anak untuk berpikir lebih fokus dan terarah sesuai dengan gambar yang tersusun, anak harus bercerita atau berbicara sesuai dengan urutan gambar sehingga pada saat melakukan permainan dikelas dengan gambar yang terstruktur, jelas dan sistematis ini membutuhkan kestabilan emosi ketika bermain sehingga teknik permainan mengarang lisan cocok diterapkan kepada anak yang memiliki tingkat kecemasan ringan karena

siswa yang memiliki tingkat kecemasan ringan memiliki kendali emosi yang stabil dan lebih tenang sehingga mereka akan antusias dan merasa tertantang untuk terampil dalam menjelaskan media yang ditampilkan guru.

Permainan benda kongkret adalah jenis permainan bahasa yang dilaksanakan secara berkelompok dengan menggunakan media pembelajaran berupa benda kongkret yang tidak terstruktur dan tidak tersusun secara sistematis yang bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam menjelaskan benda kongkret tersebut. Bagi anak yang memiliki tingkat kecemasan ringan akan cenderung cepat merasa jenuh dan bosan karena hanya menjelaskan benda yang disediakan guru tanpa ada tampilan yang bisa membuat analisisnya berkembang karena tampilan medianya yang monoton dan tidak sistematis.

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan kajian teori dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki tingkat kecemasan ringan, pemberian teknik permainan mengarang lisan lebih tinggi daripada teknik permainan benda kongkret. Dengan demikian untuk siswa yang memiliki kecemasan ringan efektif diterapkan teknik permainan mengarang lisan dalam membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Hipotesis keempat, hasil uji tuckey menunjukkan bahwa bahwa Qhitung 0,63 < 4,18 Qtabel sehingga Ho diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan kemampuan berbicara yang signifikan antara siswa yang memiliki kecemasan berat yang diajar dengan teknik permainan mengarang lisan dengan kelompok siswa yang diajar dengan teknik permainan benda kongkret.

Hasil pembuktian hipotesis keempat menunjukkan hal yang berbeda jika dibandingkan dengan pembuktian pada hipotesis pertama, kedua, dan ketiga, pada pembuktian hipotesis keempat tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang memiliki kecemasan berat yang diajar dengan menggunakan teknik permainan mengarang lisan dengan kelompok siswa yang diajar menggunakan teknik permainan benda kongkret dalam hasil kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa. Sehingga penulis mencari teori penguat terhadap ketidak terbuktian hipotesis yang pada akhirnya bermuara pada aspek kecemasan dan ketidakefektifan penggunaan teknik permainan benda kongkret. Menurut Jamaris (2010: 254) pada tahap tertentu

kecemasan dapat meningkatkan motivasi dan kinerja, sehingga hasil belajar bisa lebih baik pendapat ini pun diperkuat oleh Woolfolk dan Mc Cuna-nicolich dalam Jamaris (2010: 255) yang menyatakan bahwa kecemasan dapat meningkatkan hasil belajar.

Permainan benda kongkret adalah jenis permainan bahasa yang dilaksanakan secara berkelompok dengan menggunakan media pembelajaran berupa benda kongkret yang tidak terstruktur dan tidak tersusun secara sistematis yang bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam menjelaskan benda kongkret tersebut. Setelah diaplikasikan ternyata dalam penerapannya teknik ini tidak terlalu memberikan banyak ruang untuk siswa dalam mengembangkan ide salah satu penyebabnya adalah adanya kesamaan persepsi didalam kelompok sehingga ide dan kemampuan berbicara siswa tidak bisa dikembangkan dengan baik. ini hal ini pun diperkuat oleh Sadiman (1990: 16) yang menjelaskan bahwa penggunaan teknik permainan media objek langsung dalam pembelajaran dapat memberiakan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama pada anak didik. Artinya bahwa persepsi anak akan timbul secara monoton atau sama sehingga tidak adanya pengembangan pemahaman yang lain sehingga guru perlu lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan benda kongkret. Selain itu Djamarah dkk (2010: 160) sesuatu yang membosankan merupakan sesuatu yang tidak menyenangkan. Artinya bahwa bosan terjadi jika seseorang selalu melihat, merasakan, dan mengalami peristiwa sama secara berulang kali.

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan kajian teori dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki tingkat kecemasan berarti pemberian teknik permainan mengarang lisan tidak lebih rendah daripada teknik permainan benda kongkret. Dengan demikian tidak terdapat perbedaan kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa yang memiliki tingkat kecemasan berat antara yang belajar dengan teknik permainan mengarang lisan dan teknik permainan benda kongkret. Sehingga berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa variasi hasil kemampuan berbicara pada siswa yang memiliki kecemasan tinggi tidak dipengaruhi oleh variasi dari kedua teknik permainan tersebut

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan perhitungan statistik, maka dalam penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa teknik permainan mengarang lisan memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada teknik permainan benda kongkret pada kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran dengan teknik permainan mengarang lisan siswa belajar dengan menggunakan media gambar yang tersusun secara jelas dan sistematis sehingga memudahkan siswa untuk menuangkannya dalam bentuk kata-kata secara lisan atau berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Indonesia dapat ditingkatkan melalui teknik permainan mengarang lisan baik pada siswa yang memiliki tingkat kecemasan berat maupun siswa yang memiliki tingkat kecemasan ringan.

Berdasarkan kesimpulan, diajukan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan dalam peningkatan kemampuan berbicara siswa yaitu: (1) Untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal, disarankan kepada guru untuk menggunakan teknik permainan mengarang lisan sehingga siswa termotivasi dan senang dalam pembelajaran berbicara; (2) Dalam menerapkan teknik permainan mengarang lisan dan teknik permainan benda kongkret perlu diperhatikan siswa yang memiliki tingkat kecemasan berat dan kecemasan ringan, sehingga pada proses pembelajaran guru dapat meminimalisir tingkat kekurangan dari masing-masing tingkat kecemasan siswa yang berimplikasi pada kemampuan berbicara siswa; (3) Guru sebaiknya mendapatkan pengalaman-pengalaman dan mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kemampuan berbicara siswa sebelum menginterpretasikannya kedalam pelajaran berbicara; (4) Guru yang belum memahami pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mengarang lisan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuannya melalui pelatihan-pelatihan sehingga pembelajaran yang dilakukan berkualitas dan dapat mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan; (5) Bagi peneliti lain disarankan mengadakan penelitian sejenis dengan sampel yang lebih banyak yang terdiri dari beberapa sekolah untuk melihat seberapa besar kontribusi teknik permainan bahasa dan tingkat kecemasan siswa terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief.S.Sadiman. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*.Jakarta: CV. Rajawali. 1990
- Brown, H.Douglas. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa: Edisi Kelima*. Pearson Education, Lnc. 2007
- Depdiknas. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2003
- Iskandar, Muniroh. *Pengaruh Bahasa Pengantar dan Kecemasan Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa*. Jakarta: PPS UNJ. 2004
- Karmila, Mila dkk. *Pengaruh Metode Pembelajaran Permainan Bahasa Peningkatan Kreativitas Anak* . Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1. 2011.
- Kau, Naziefatussiri. *Pengaruh Teknik Pembelajaran Dan Tipe Kepribadian Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris*. Jakarta: PPS UNJ, 2012.
- Nurgiantoro, Burhan. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra Yogyakarta: BPF*. 2001
- Rifa, Iva. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flashbook. 2012
- Rusmono. *Pengaruh Startegi Pembelajaran dan Kecemasan Terhadap Hasil Belajar Matematika*.Jakarta: PPS UNJ. 2009
- Suarti, Ni Ketut Alit. *Pengaruh Jenis Permainan dan Tingkat Intelegensi Terhadap Penguasaan Konsep-Konsep Matematika Anak*. Jakarta: PPS UNJ, 2009.
- Subana, M dan Sunarti. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia: Berbagai Pendekatan, Metode Teknik dan Media Pengajaran*. Bandung: Pustaka Setia. 2009
- Syaiful Bahri Djamarah,et.al. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010
- Zulela. *Pembelajaran Bahasa Indonesia* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012