

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI
METODE *ROLE PLAYING* KELAS XI IPA-1 SMA NEGERI 1 AYAH
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Oleh: Yanuar Rizka Wijayanto
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Iyangembrot@gmail.com

ABSTRA: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan (2) penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan berbicara siswa kelas XII PA-1 SMA Negeri 1 Ayah tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi, dengan melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Dalam pengumpulan data digunakan teknik tes dan nontes. Hasil penelitian disimpulkan bahwa (1) metode *role playing* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran kemampuan berbicara. Dengan hasil penilaian pada aspek perhatian prasiklus 35%, siklus I 50% dan siklus II 86%; aspek gairah prasiklus 27%, siklus I 68% dan siklus II 90%; aspek keaktifan prasiklus 35%, siklus I 45% dan siklus II 100%; aspek motivasi prasiklus 42%, siklus I 45% dan siklus II 90%. Unsur kebahasaan yaitu irama siklus I 40,90%; siklus II 95,45% naik 54,54%, volume siklus I 50% dan siklus II 90,90% naik 40,90%, mimik siklus I 45,45%, siklus II 86,36%, naik 40,91% dan kinesik siklus I 54,54% dan siklus II 81,81% naik 27,27%; (2) metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan berbicara. Hasil nilai rata-rata prasiklus, siklus I dan siklus II meningkat. Nilai prasiklus 54,31 ketuntasan 4 siswa (18,8%), siklus I 67,72 ketuntasan 13 siswa (59%), nilai meningkat 13,41% ketuntasan 37 % dan siklus II 76,81 ketuntasan 22 siswa (100%), Peningkatan prasiklus ke siklus I rata-rata 13,4 ketuntasan 40,1% (9 siswa), siklus I ke siklus II meningkat 9,09 ketuntasan 40,1% (9 siswa).

Kata Kunci: Kemampuan berbicara, Metode *Role Playing*, Kelas XI SMA

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan atau bimbingan yang efektif. Banyak terjadi pada peserta didik khususnya kemampuan berbicara yang masih jauh dari memadai. Hal ini terlihat dari cara mereka mengemukakan pendapat, bertanya di dalam kelas, berdiskusi, dan berpidato. Bahkan, ada yang tidak berani berbicara sama sekali, berbicara sangat penting bagi setiap umat manusia (Tarigan, 2013: 3-4).

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi kata-kata termasuk didalamnya kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran (Mukti, 2006: 45). Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua setelah aktivitas mendengarkan (Nurgiantoro, 2006: 276).

Pada pelaksanaan penggunaan metode *role playing* sangat identik dengan pementasan drama. Drama adalah pementasan yang melibatkan sifat dan sikap manusia dengan gerak (Sukirno, 2013: 190). Sedangkan naskah drama adalah teks tertulis yang di dalamnya memuat judul, pelaku, dialog, karakter pelaku, amanat, alur cerita, latar dan penejelasan drama (Sukirno, 2013: 190)

Dari hasil observasi kelas yang dilakukan oleh penulis, ternyata nilai ulangan harian pada kompetensi berbicara masih rendah. Hal tersebut dari 22 siswa yang terdiri 4 laki-lakidan 18 perempuan, hasil nilai evaluasinya dibawah KKM (75). Secara rinci perolehan nilai 1 siswa (4,5%) memperoleh nilai 80, 2 siswa (9,09%) memperoleh nilai 75, 1 siswa (4,5%) memperoleh nilai 70, 1 siswa memperoleh nilai 65 (4,5%) dan 17 siswa (77,2%) memperoleh nilai di bawah 60 sehingga rata-rata nilai yang diperoleh adalah 54,31.

Dari hasil penggalian data ditemukan penyebab rendahnya hasil belajar adalah (1) guru belum menggunakan berbagai metode pembelajaran berbicara secara maksimal, (2) pembelajaran berbicara lebih mementingkan hasil sebagai produk daripada proses, (3) belum menggunakan alat peraga secara maksimal, sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh dan (4) kurangnya menggunakan variasi metode.

Dalam penelitian ini dapat dirumuskan 1) bagaimanakah metode *role playing* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran kemampuan berbicara, dan 2) bagaimanakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan berbicara siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Ayah tahun pelajaran 2013/2014.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan: 1) penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran kemampuan berbicara dan 2) penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil

belajar kemampuan berbicara siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Ayah tahun pelajaran 2013/2014.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dengan teknik tes untuk mengetahui hasil pembelajaran menggunakan lembar pengamatan, angket, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik non tes untuk mendapatkan informasi dengan cara mengamati objek secara cermat dan terencana menggunakan lembar pengamatan (observasi), angket, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan tes dalam proses dan unjuk kerja, analisis dokumen, berupa pekerjaan siswa, hasil tugas siswa, hasil dan evaluasi proses mata pelajaran bahasa Indonesia tentang berbicara tiap siklus, wawancara dan diskusi, pencatatan lapangan digunakan untuk mencapai hasil pengamatan atau observasi penelitian selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Tujuan analisis data ini untuk mengetahui secara terperinci cara memperoleh data dan perkembangan hasil penelitian. Teknik penyajian data dilakukan dengan teknik informal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Ayah. Pada waktu peneliti melakukan observasi kelas tersebut hasil belajarnya rendah. Data prasiklus yang diperoleh nilai tentang kemampuan berbicara masih rendah yaitu 1 siswa (4,5%) memperoleh nilai 80, 2 siswa (9,09%) memperoleh nilai 75, 2 siswa (9%) memperoleh nilai 70, 1 siswa memperoleh nilai 65 (4,5%) dan 16 siswa (77,2%) memperoleh nilai di bawah 60 sehingga rata-rata nilai yang diperoleh adalah 54,31. Untuk itu perlu perbaikan pembelajaran dengan penelitian tindakan kelas melalui penggunaan metode *role playing*.

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dan pelaksanaan penggunaan *role playing*

dengantahapan sesuai sintak (urutan kegiatan) yaitu 1) Tahap 1, pemanasan suasana kelompok, yang dilakukan guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan mengaitkan kondisi kehidupan sehari-hari siswa, 2) Tahap 2, seleksi partisipan, kegiatannya setelah guru menjelaskan permasalahan sesuai dengan kegiatan pembelajaran pada tahap pertama, maka tahap berikut adalah guru menganalisis peran, guru memilih pemain yang akan melakukan peran, 3) Tahap 3, pengaturan setting, bahwa pemain yang akan melakukan peran, 4) Tahap 4, persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat, 5) Tahap 5, pemeranan, guru dan siswa memulai, mengukuhkan, menyelesaikan *role playing*, 6) Tahap 6, diskusi dan evaluasi, guru dan siswa mengulang pemeranan kejadian, posisi, kenyataan, mendiskusikan, mengembangkan pemeranan, 7) Tahap 7, pemeranan kembali setelah tahap diskusi dan evaluasi dilakukan, kegiatan guru dan siswa memainkan peran yang berbeda, dan guru memberi masukan atau alternatif, 8) Tahap 8, diskusi dan evaluasi, 9) Tahap 9, sharing dan generalisasi pengalaman, kegiatan pemeranan kembali dengan merubah kesalahan yang terjadi (Huda, 2013: 116). Oleh karena itu, untuk lebih memudahkan siswa menguasai materi kegiatan yang dilaksanakan sebagai berikut.

Analisis Indikator Proses Pembelajaran Prasiklus, Siklus I dan II

No	Indikator	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Perhatian	7	32%	11	50%	19	86%
2.	Gairah Belajar	6	27%	15	68 %	20	90%
3.	Keaktifan	8	36%	10	45%	22	100%
4.	Motivasi	9	40%	10	45%	20	90%

Apabila diamati dari aspek perhatian, gairah belajar, keaktifan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pada prasiklus sampai siklus II, banyak peningkatan sebagaimana digambarkan dalam grafik berikut.



Hasil pengamatan pemeranan hasil karya dalam kebahasaan yang meliputi unsur irama, volume, mimik, kinesik pada prasiklus belum ada pengamatan kemudian siklus I dan II sebagaimana tabel dibawah ini:

Persentase pada Setiap Aspek Berbicara Siklus I dan II

No	Aspek yang Dinilai Dalam Berbicara	Persentase Rata-rata Kelas	
		Siklus I	Siklus II
1	Irama	9 (40%)	21 (95%)
2	Volume	11 (50%)	20 (90%)
3	Mimik	10 (45%)	19 (86%)
4	Kinesik	12 (54%)	18 (81%)

Keterangan Persentase (0-100%) :

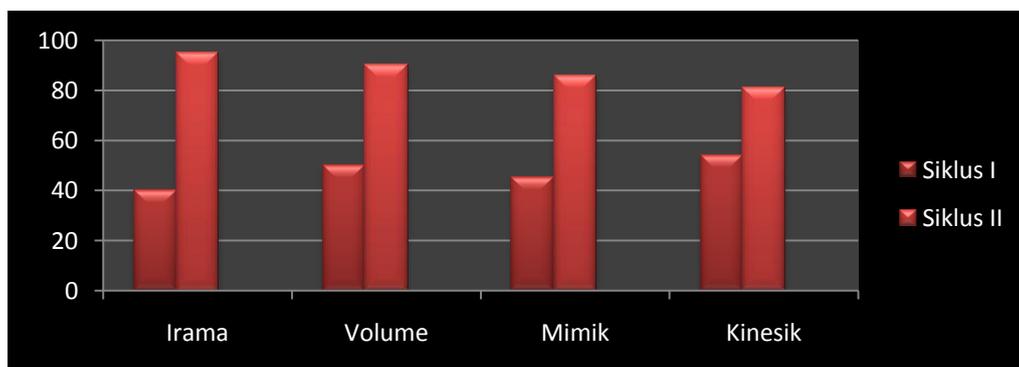
90-100 : sangat baik

80-89 : baik

70-79 : cukup

< 69 : kurang

Dari tabel di atas persentase dari siklus I dan II terjadi perkembangan yang sangat signifikan sehingga penggunaan *role playing* dapat meningkatkan hasil pembelajaran kemampuan berbicara dan digambarkan dalam bentuk grafik berikut.



Demikian pula pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan, maka peningkatan proses pembelajaran pada kemampuan berbicara ternyata meningkat, seperti tabel berikut ini.

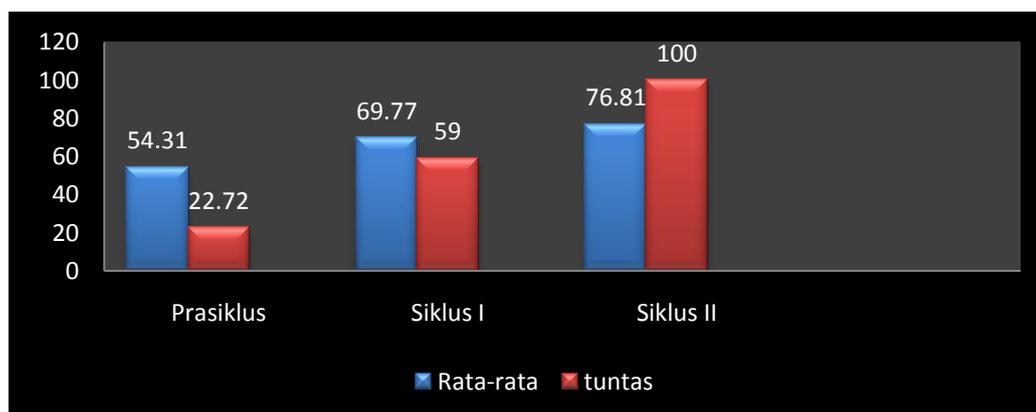
Analisis Nilai Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No.	PerolehanNilai	JumlahSiswa			Ket.
		Prasiklus	SiklusI	Siklus II	
1	40	4	0	0	-
2	45	-	-	0	-
3	50	9	0	0	-
4	55	0	0	0	-
5	60	3	9	0	-
6	65	1	0	0	-
7	70	-	0	0	-
8	75	4	9	10	T
7	80	1	4	9	T
9	90	0	0	3	T
Rata-rata		54,31	69,77	76,81	-
Nilai terendah		40	60	70	-
Nilai tertinggi		80	80	90	-
Tuntas		5 (22,72%)	13 (59%)	22 (100%)	+41%

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Peningkatan hasil nilai evaluasi dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Dengan metode *role playing* terjadi peningkatan pada prasiklus nilai rata-rata 54,31 ketuntasan 5 siswa (22,72%) siklus I meningkat menjadi 69,77 dengan ketuntasan 13 siswa (59%), siklus II 76,81 ketuntasan 22 siswa (100%)

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran kemampuan berbicara pada siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Ayah tahun pelajaran 2013/2014 terbukti dengan adanya peningkatan pada 4 indikator, yaitu aspek perhatian pada prasiklus sebesar 35% (sangat kurang), siklus I sebesar 50% (kurang) dan siklus II sebesar 86% (amat baik); aspek gairah belajar pada prasiklus sebesar 27% (sangat kurang), siklus I sebesar 68% (cukup) dan siklus II sebesar 90% (amat baik); aspek keaktifan pada prasiklus sebesar 35% (amat kurang), siklus I sebesar 45% (kurang) dan siklus II sebesar 100% (istimewa); aspek motivasi pada prasiklus sebesar 42% (kurang), siklus I sebesar 45% (kurang) dan siklus II sebesar 90% (amat baik). Sedangkan Pada unsur kebahasaan, aspek irama siklus I sebesar 40,90%; siklus II sebesar 95,45% (baik sekali) mengalami kenaikan 54,54%, aspek volume pada siklus I sebesar 50% (kurang) dan pada siklus II sebesar 90,90% (baik sekali) naik 40,90%, aspek mimik siklus I sebesar 45,45% (kurang); siklus II sebesar 86,36% (amat baik), naik 40,91% dan aspek kinesik siklus I sebesar 54,54% (kurang) dan pada siklus II 81,81% (amat baik) naik 27,27.
2. Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil pembelajaran kemampuan berbicara, terbukti hasil nilai prasiklus rata-rata 54,31 ketuntasan 18,8% (4 siswa), setelah siklus I dilaksanakan diperoleh nilai rata-rata 69,77 dengan persentase ketuntasan 59,9% atau 13 siswa dan siklus II diperoleh nilai rata-rata 79 dengan persentase ketuntasan 100% atau 22 siswa. Peningkatan nilai prasiklus ke siklus I rata-rata 15,46 dan dengan persentase ketuntasan 40,1% atau 9 siswa, siklus I ke siklus II rata-rata nilai meningkat 9,23 dengan persentase ketuntasan 40,1% atau 9 siswa.

Saran penulis berdasarkan simpulan hasil penilitan ini adalah (1) guru hendaknya dalam melaksanakan pembelajaran berbicara menggunakan metode yang bervariasi sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Hendaknya bijak dalam memilih metode, model, teknik maupun media

pembelajaran agar penilaian dalam pembelajaran berbicara tidak bersifat teoretik, (2) siswa perlu melaksanakan pembiasaan guna meningkatkan kemampuan berbicara, serta jangan ragu-ragu untuk melakukan inovasi dan mengembangkan kreativitas, (3) kepala sekolah hendaknya selalu memberdukungan dalam melaksanakan inovasi, serta dapat memfasilitasi pemenuhan sarana dan prasarana guru guna memperlancar proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

Henry Guntur Tarigan. 2013. *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Triantono, Huda. 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Cepat dan tepat*. Jakarta: Bumi Aksara.

Maidar G Arsjad Mukti U.S. 2006. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga

Nurgiyantoro, Burhan. 2006. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.

Sukirno. 2013. *Belajar Cepat Menulis Kreatif Berbasis Quantum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.