



PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DENGAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAY*) DI KELAS VII B SMP NEGERI 2 SAROLANGUN

Elmiati¹⁾, Yahfenel Evi Fussalam²⁾

¹ SMP Negeri 2 Sarolangun
email: elmiati_oke@yahoo.com

² Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Muhammadiyah Muara Bungo
email: yahfenel88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini meneliti keterampilan berbicara siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan keterampilan berbicara siswa di kelas VII B SMP N 2 Sarolangun. Peneliti menganalisis kemampuan berbicara siswa termasuk konten, tata bahasa, kelancaran, pelafalan, dan kosakata yang dikategorikan ke dalam kategori miskin, rata-rata, baik, dan sangat baik. Metode penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan observasi, tes berbicara dan wawancara. Data dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Temuan menunjukkan bahwa (1) secara umum, KKM siswa meningkat; 7 siswa (23,3%) dalam tes pra-siklus meningkat sedikit menjadi 12 siswa (40%) di siklus pertama, dan secara signifikan 23 siswa (76,7%) di siklus kedua, (2) perubahan berbicara siswa keterampilan dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu, (a) faktor internal yang keterampilan berbicara siswa seperti motivasi dan kecemasan, dan (b) faktor eksternal yang mempengaruhi bahan ajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode bermain peran.

Kata Kunci: Speaking , role play

ABSTRACT

This study investigated students' speaking skill and the factors were influenced the changes of students' speaking skill at grade VII B SMP N 2 Sarolangun. The researcher analyzed students' speaking included content, grammar, fluency, pronunciation, and vocabulary which categorized into poor, average, good, and very good. The method of this research was descriptive quantitative. The data of this research were collected by using observation, speaking test and interview The data were analyzed by using quantitative and qualitative data analysis. The finding showed that (1) generally, the students' KKM were increased; 7 students' (23,3%) in pre-cycle test increased slightly into 12 students (40%) in first cycle, and significantly 23 students (76,7%) in second cycle, (2) the changes of students' speaking skill were influenced by two factors, namely, (a) internal factor that the students' speaking skill such as

motivation and anxiety, and (b) external factors that affected of teaching materials. This study indicated that the students' speaking skill can be improved by using role playing method.

Keywords: *Berbicara, Role play*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia yang diamanakan oleh kurikulum diharapkan sebagai penuntun agar siswa dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Singkatnya tujuan pembelajaran bahasa adalah agar siswa terampil dalam berbahasa Indonesia sehingga mampu berkomunikasi dengan baik.

Dalam upaya menjadikan siswa terampil dalam berbahasa Indonesia, seorang siswa secara umum harus mampu berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Bentuk komunikasi tersebut dibagi dalam empat keterampilan berbahasa yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Depdiknas, 2014).

Berbicara merupakan bentuk komunikasi yang paling fundamental, karena bahasa dalam bentuk komunikasi langsung adalah berbicara, maka keterampilan berbicara menjadi keterampilan utama dari keempat keterampilan yang banyak digunakan. Dengan kata lain, seseorang dikatakan terampil berbahasa pada hakikatnya harus terampil berbicara (Hardini, 2012:26).

Dalam penerapan kurikulum K 13 di Sekolah Menengah Pertama, keterampilan berbicara diajarkan melalui pembelajaran berbasis teks. Terdapat beberapa jenis teks yang

harus dikuasai oleh seorang siswa seperti teks deskripsi, teks narasi, teks prosedur dan sebagainya. Siswa diharapkan terampil berbicara dalam menggunakan berbagai macam jenis teks tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu. Terampil berbicara yang dimaksud disini adalah keterampilan berbicara yang sesuai dengan standar kompetensi dan indikator pembelajaran yang terdapat dalam silabus mata pelajaran bahasa Indonesia (Depdiknas, 2014).

Dari kurikulum di atas, dapat kita ketahui betapa pentingnya keterampilan berbicara bagi seseorang siswa. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara perlu mendapat perhatian agar para siswa memiliki keterampilan berbicara sehingga pada akhirnya mampu berkomunikasi dengan baik.

Namun demikian, harapan yang diamanatkan oleh kurikulum di atas tampaknya belum bisa tercapai oleh siswa kelas VII B di SMPN 2 Sarolangun. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian mereka tentang berbicara teks deskriptif yang masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) SMP N 2 Sarolangun yaitu 75. Dari tes tersebut hanya 7 (23.3%) dari 30 orang siswa yang dikatakan tuntas atau mencapai KKM. Dengan demikian, 23 (76.7%) siswa harus mengikuti remedial. Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa siswa

mempunyai masalah dengan keterampilan berbicara.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti sebagai guru selama proses pembelajaran tanggal 12 Februari 2018 sampai tanggal 23 Februari 2018 di kelas VII B terdapat beberapa permasalahan terkait keterampilan berbicara seperti ketidak mampuan siswa mengungkapkan ide secara lancar dan tidak bisa menjelaskan secara rinci dalam bahasa Indonesia. Disisi lain, siswa juga minimnya kosakata bahasa Indonesia sehingga membuat siswa mencampur bahasa daerah dan bahasa Indonesia.

Disisi lain, sikap dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya ketika berbicara bahasa Indonesia masih rendah. Banyak siswa menghindari dan bahkan tidak mau tampil kedepan kelas mencoba keterampilan berbicara dikarenakan mereka takut salah. Peneliti melihat siswa kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas. Sebagai akibatnya, siswa malu dan tidak berkeinginan mencoba berbicara bahasa Indonesia karena ragu dengan penampilannya sehingga teman-temannya menertawakan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap guru di kelas ini pada tanggal 1 maret 2018, sebenarnya guru telah menggunakan beberapa metode untuk menarik minat siswa akan tetapi hasilnya belum maksimal. Aktivitas yang bervariasi terhadap siswa juga belum mengarahkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak

mendengarkan penjelasan guru beberapa diantara mereka bersenda gurau, dan tidak berpartisipasi, sementara siswa yang lain sibuk dengan aktifitas masing-masing. Akibatnya, beberapa diantara mereka tidak bisa mengerjakan tugas dan akhirnya tidak mendapat nilai yang tuntas dalam ujian.

Permasalahan-permasalahan tersebut di atas yang mendorong peneliti melakukan penelitian terkait keterampilan berbicara. Peneliti perlu untuk menerapkan suatu metode pembelajaran keterampilan berbicara. Metode yang dimaksudkan adalah suatu metode yang menarik bagi siswa dan mengarahkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan intruksi yang jelas.

Keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama terintegrasi dengan keterampilan lainnya. Slamet (2007: 12) mengemukakan bahwa "satu keterampilan tidak dapat dilakukan tanpa yang lain." Tidak mungkin seseorang berbicara dalam percakapan jika tidak mendengarkannya dengan baik, dan orang jarang menulis tanpa membaca. Saat guru mengajar membaca dan menulis teks, berbicara juga akan diajarkan secara tidak langsung. Setelah itu, dia selesai belajar membaca; dia akan meminta para siswa untuk berbicara atau berbicara di dalam kelas terkait dengan materi yang telah dipelajari. Dengan kata lain adanya

keterampilan berbicara berkaitan dengan keterampilan yang lain.

Pendapat ahli lain, Tarigan (1984: 157) menyatakan bahwa guru diharapkan dapat mempersiapkan bentuk tertentu saat menguji kemampuan berbicara siswa seperti jenis ucapan yang dibutuhkan, ketepatan tata bahasa, kosakata yang tepat, kelancaran atau pengucapan, dan transfer informasi. Selanjutnya, ia juga mengusulkan lima kategori yang harus diperhatikan dalam menilai kemampuan berbicara siswa seperti pengucapan, tata bahasa, kosa kata, kelancaran dan pemahaman.

Berdasarkan pandangan di atas dapat dilihat bahwa keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi suatu hal yang kompleks. Rendahnya keterampilan berbicara yang disebabkan oleh faktor metode pembelajaran yang kurang tepat seperti pola pembelajaran yang monoton, yaitu berupa ceramah dan perintah sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik. Untuk mengatasi rendahnya keterampilan berbicara tersebut, peneliti memberikan solusi dengan penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role play*).

Salah satu metode belajar yang populer adalah metode belajar kooperatif. Metode ini bervariasi dari yang sederhana sampai yang kompleks. Dimulai dengan aktivitas sederhana memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan untuk berpartisipasi secara efektif sampai aktivitas yang lebih kompleks.

Terdapat beberapa strategi pengajaran yang termasuk dalam pembelajaran kooperatif, diantaranya adalah *Small Group Discussion (SGD)*, *Number Head Together (NHT)*, *Think Pair Share*, *Jigsaw*, *Wawancara Tiga Langkah*, *Team Game Tournament (TGT)*, *Role play* dan sebagainya yang memberi kesempatan kepada siswa untuk saling bekerjasama. Singkatnya, pembelajaran kooperatif di sekolah diharapkan secara signifikan mengurangi kecemasan siswa dalam belajar, sehingga kegiatan pembelajaran kooperatif sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan keaktifan siswa di kelas.

Sanjaya (2007:160) mengatakan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan sebagai bagian dari metode simulasi yang bertujuan untuk mengkreasi peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Singkatnya, metode bermain peran bertujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau bisa juga cerita dimulai dengan berbagai kejadian yang terjadi baik sekarang maupun mendatang.

Lebih lanjut, Supriono dan Sapari (2001: 137) menyatakan kegiatan bermain peran adalah suatu tindakan di luar peranan yang ditentukan sebelumnya. Artinya, kegiatan-kegiatan yang dibangun selama proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan kembali gambaran cerita masa silam,

peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat serta waktu tertentu, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik.

Disisi lain, Yamin (2010:166) menyatakan model pembelajaran bermain peran (*role play*) adalah metode yang melibatkan interaksi siswa tentang suatu topik atau situasi. Dua orang siswa atau lebih melakukan peran sesuai dengan karakter yang diperankan masing-masing. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Indonesia. Siswa diberi kesempatan untuk memerankan suatu peran sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam keterampilan berbicara.

Hal ini sejalan dengan Soeparno (2008: 101) yang mendeskripsikan bahwa bermain peran merupakan suatu kegiatan berupa penampilan tingkah laku, sifat, watak, dan perangai suatu peran tertentu untuk menciptakan suatu imajinasi yang dapat melukiskan peristiwa yang sebenarnya. Secara sederhana metode bermain peran dimaknai sebagai suatu bentuk permainan yang menyesuaikan dengan struktur lingkungan.

Peneliti ingin menerapkan metode ini karena metode *role play* memiliki banyak keunggulan (Syailuf Sagala, 2011:212), diantaranya

adalah 1). Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memejukan kemampuannya dalam bekerjasama, 2). Siswa dapat mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, 3). Permainan merupakan penemuan yang mudah dan padat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, 4). Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui siswa pada waktu melakukan permainan, 5). Permainan meruoakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Selain kelebihan, metode ini juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari metode ini adalah membutuhkan waktu yang lama sehingga dapat mengganggu pelajaran yang lain maupun menunda materi lain yang akan disampaikan.

Penelitian yang relevan terkait dengan penerapan metode bermain peran telah dilakukan oleh I N Gd. Wiastra dkk (2013) yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IX.3 Smp Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013". Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas IX.3 SMP Negeri 2 Denpasar sebanyak 42 orang, dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa siklus I nilai rata-rata kelas 77,97 dengan ketuntasan kelas sebesar 66,66% meningkat menjadi nilai rata-rata 83,35 dengan ketuntasan 100%

pada siklus II. Terjadi peningkatan sebesar 33,34%. Kualitas pembelajaran pada siklus I sebesar 78,57 dengan kualitas sedang meningkat menjadi 84,16 pada siklus II termasuk kualitas tinggi.

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Maharani, Sri Devi dkk (2015) dengan judul "Penerapan Metode *Role Play* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) pada Siswa Kelas VII B MTS Al-Khairiyah Tegallingsah" yang dimuat dalam e-Journal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini guru dan siswa kelas VII B MTs Al-Khairiyah Tegallingsah. Dari hasil penelitian diperoleh gambaran bahwa (1) langkah-langkah pembelajaran yang tepat dalam penelitian ini ditekankan pada tiga hal, yaitu penegasan cara berekspresi, memperbaharui media belajar yang terjadi dekat dengan kehidupan siswa, dan mengacak urutan kelompok dan memberi peluang untuk siswa menentukan sendiri perannya; (2)

penerapan metode *role play* dapat meningkatkan keterampilan berbicara (bermain peran). Pada pratindakan skor rata-rata klasikal 65 (cukup), siklus I memperoleh skor rata-rata klasikal 74,5 (baik), sedangkan pada siklus II nilai rata-rata klasikal 80,5 (baik); (3) siswa memberikan respons sangat positif terhadap pembelajaran berbicara (bermain

peran) melalui penerapan metode *role play*.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti menerapkan metode bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran berbicara. Dengan menerapkan teknik bermain peran dalam pembelajaran berbicara. Metode bermain peran (*role play*), sebuah metode yang mengarahkan siswa untuk bermain peran atau tokoh lain dengan penuh semangat dan kreatifitas sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas. Melalui metode ini diharapkan membawa perubahan keterampilan siswa kelas VII B di SMP N 2 Sarolangun dalam berbicara.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan metode bermain peran (*role play*) di kelas VII B SMP Negeri 2 Sarolangun? (2) Apa saja faktor yang mempengaruhi peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan metode bermain peran (*role play*) di kelas VII B SMP Negeri 2 Sarolangun?

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Peran (*role play*) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di kelas VII B SMP Negeri 2 Sarolangun" termasuk jenis rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian yang dilakukan di kelas dengan melakukan tindakan tertentu dalam rangka memecahkan

masalah yang sedang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran.

Adapun subjek penelitian ini adalah guru dan siswa di kelas VII B SMP Negeri 2 Sarolangun. Dipilihnya siswa di kelas VII B SMP Negeri 2 Sarolangun menjadi subjek penelitian dikarenakan selama peneliti melakukan observasi muncul permasalahan di atas dari kalangan guru maupun siswa terkait dengan rendahnya keterampilan berbicara siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, tes berbicara dan wawancara. Teknik observasi dilakukan melalui catatan aktivitas guru dan siswa. Sementara tes berbicara dilakukan suatu cara untuk mengadakan evaluasi berupa penilaian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa sehingga menghasilkan nilai-nilai mengenai perilaku atau prestasi siswa.

Selain observasi dan tes berbicara, wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk memperoleh data tentang persepsi guru terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode bermain peran. Wawancara juga digunakan untuk mencari tahu tentang masalah-masalah yang dihadapi saat melaksanakan pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* sehingga dapat digunakan sebagai bahan refleksi tindakan selanjutnya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan menggunakan analisis data model interaktif yang

terdiri atas empat komponen, yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data dilakukan dalam rangka memperoleh kesahihan data yang dilakukan secara berulang-ulang sampai data yang diperoleh berada pada tahap akhir dan menunjukkan adanya suatu kemantapan dalam data penelitian. Secara sederhana, data yang diperoleh di lapangan berada pada tingkat kejenuhan, antara sumber satu dengan sumber yang lain menunjukkan kesamaan, sehingga data yang diperoleh sudah dianggap lengkap.

Penelitian ini menggunakan dua siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus-siklus yang ada ini merupakan penerapan metode pembelajaran bermain peran. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus I akan diulangi jika hasil yang diharapkan belum tercapai, dengan melakukan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II dan seterusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan kolaborator. Peneliti dan kolaborator bertukar informasi tentang penelitian tindakan kelas dan bagaimana implementasinya di kelas. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus yang terdiri dari dua pertemuan dimana alokasi waktu tiap pertemuan 2 x 40 menit. Satu pertemuan

digunakan untuk tugas dan penerapan metode bermain peran (*role play*), dan satu pertemuan lainnya digunakan untuk melaksanakan tes berbicara.

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Tahapan pra siklus dilakukan oleh peneliti dengan maksud untuk mengetahui kemampuan awal berbicara siswa kelas VII B SMPN 2 Sarolangun. Tahap pratindakan terdiri dari satu kali pertemuan dengan total dua jam pelajaran (2x40 menit). Pelaksanaan pratindakan dilakukan pada hari Senin, 26 Februari 2018 pukul 07.45-09.15 WIB. Selama tahap pra siklus, peneliti dan guru melakukan observasi pada proses dan hasil pembelajaran.

Pada tahapan pra siklus, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran seperti biasanya. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang cerita pendek. Guru juga mengajarkan teks naratif dengan membentuk kelompok diskusi. Setelah melihat gambar, siswa diminta untuk membuat cerita lalu setiap kelompok diminta untuk menampilkan hasil diskusinya di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan selama proses pembelajaran, latihan berbicara diajarkan seperti pengulangan atau hapalan dari sebuah teks monolog dimana siswa hanya diminta berbicara didepan kelas. Tidak semua siswa mendapat kesempatan tampil di depan kelas. Guru hanya fokus terhadap siswa yang aktif, terkadang siswa hanya sebagai anggota

kelompok diskusi tanpa dilibatkan dalam kelas diskusi. Disamping itu, mereka tidak termotivasi untuk belajar karena materi yang dipakai terpaku pada cerita-cerita lama. Tidak di tambah dengan sumber-sumber lain.

Observasi dilanjutkan dengan melakukan tes berbicara untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum penerapan metode bermain peran (*role play*). Siswa dinilai oleh guru dan kolaborator berdasarkan indikator-indikator keterampilan berbicara. Skor maksimal setiap indikator 4 (sangat baik) dan skor minimal 1 (rendah),

Dari hasil rata-rata penilaian (peneliti dan kolaborator), hanya 7 (23.3%) dari 30 orang siswa yang dikatakan tuntas atau mencapai KKM. Dengan demikian, 23 (76.7%) siswa harus mengikuti remedial.. Hasil penilaian di tiap indikator rendah dengan rata-rata 1,82. Melihat kenyataan ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik yang berbeda dalam mengajarkan keterampilan berbicara yaitu dengan metode bermain peran (*role play*).

2. Siklus 1

Setelah mengadakan tahapan pra siklus, peneliti melanjutkan ketahapan tindakan yang dilaksanakan dari tanggal 28 Februari 2018 sampai 28 Maret 2018. Peneliti mulai menerapkan metode bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran berbicara. Dalam pelaksanaannya, peneliti selaku guru atau melakukan

tindakan dan kolaborator sebagai fasilitator dan pengamat.

Sebelum melaksanakan kegiatan penelitian ada beberapa kegiatan perencanaan yang mesti dipersiapkan diantaranya mempersiapkan silabus, tujuan pembelajaran, sistem evaluasi penilaian dan mempersiapkan dan mengembangkan skenario pembelajaran yang dimuat dalam RPP dengan metode bermain peran (*role play*) pada materi ajar tersebut. Pelaksanaan dan pengamatan dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator saat proses pembelajaran berlangsung.

Pengamatan dilakukan menggunakan rubrik penilaian sesuai dengan instrument penelitian. Hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan peserta didik belum mencapai nilai minimum (KKM) yang direncanakan yaitu 75. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 68,4. Tetapi sudah mengalami peningkatan dibandingkan nilai prasiklus dengan nilai rata-rata 59,6.

Dengan melihat hasil pencapaian siswa di siklus 1, dapat diketahui jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 7 orang siswa (23,3 %) pada tahapan prasiklus menjadi 12 orang siswa (40%) di siklus 1 dan jumlah siswa yang tidak mencapai KKM atau remedial menurun dari 23 (76,7%) pada tahapan prasiklus menjadi 18 orang siswa (60 %) di siklus 1.

Dari hasil observasi siklus 1, kolaborator selaku mitra peneliti menemukan bahwa siswa belum

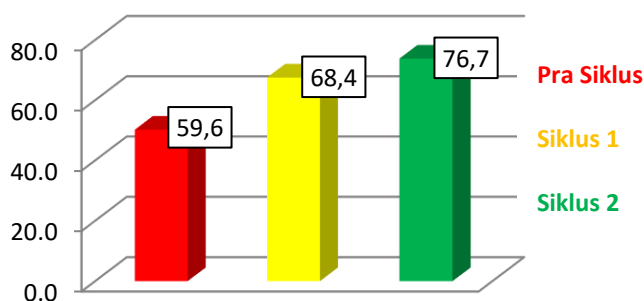
begitu memahami tentang penerapan metode bermain peran (*role play*). Guru diminta untuk lebih banyak memberikan penjelasan tentang metode tersebut. Sementara hasil refleksi dari siklus 1 menunjukkan ada peningkatan keterampilan berbicara siswa jika dibandingkan dengan tahapan prasiklus walaupun target KKM belum tercapai. Terdapat beberapa hal yang masih menjadi sorotan diantaranya 1). Situasi kelas terlalu rame dan belum terkendali, 2). Materi yang dideskripsikan tidak terlalu dikenali oleh siswa, 3). Guru menjelaskan terlalu cepat, 4.) Manajemen kelas terkait waktu penerapan metode bermain peran (*role play*). Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus 2

3. Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus 1. Hasil dari siklus 1 menunjukkan KKM siswa masih belum mencapai target yang diharapkan, jadi diperlukan tindakan lain agar siklus selanjutnya target pencapaian KKM tercapai. Siklus 2 dilaksanakan dari tanggal 2 April 2018 dan 16 April 2018. Peneliti mulai dengan perencanaan dengan mitra atau kolaborator untuk meningkatkan kemampuan berbicara di tiap indikator termasuk *kosa kata* dan *kelancaran*. Peneliti juga menerapkan metode bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran berbicara dengan materi pembelajaran, intruksi, dan manajemen kelas yang lebih efektif.

Berdasarkan analisis data terhadap ketuntasan hasil belajar siswa diketahui hasil yang diperoleh pada siklus 2 menunjukkan siswa mencapai nilai minimum (KKM) yang direncanakan yaitu > 75. Pada siklus 2 nilai rata-rata yang diperoleh 76,7. Sudah mengalami peningkatan dibandingkan nilai prasiklus dengan nilai rata-rata 59,6 dan siklus 1 dengan nilai rata-rata 68,4.

Grafik 1. Berikut akan menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara di tiap siklus; mulai prasiklus, siklus 1 dan siklus 2:



Grafik 1. peningkatan keterampilan berbicara di tiap siklus

Dengan melihat hasil pencapaian siswa di siklus 1, dapat diketahui jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 7 orang siswa (23,3%) pra siklus dan menjadi 12 orang siswa (40%) di siklus 1 kemudian menjadi 23 orang siswa (76,7%) di siklus 2.

Dari hasil observasi di siklus 2, kolaborator selaku mitra peneliti mencatat bahwa siswa mengerti mengerti tentang penerapan metode bermain peran (*role play*). Siswa mulai merasa percaya diri dan tidak takut salah untuk tampil dihadapan temannya. Guru memberikan

penjelasan lebih baik tentang teknik tersebut sehingga jelas. Hasil refleksi dari siklus 2 menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara siswa dan telah mencapai target KKM sehingga peneliti memutuskan mengakhiri siklus. Semua indikator berbicara dianggap telah tercapai.

Setelah memutuskan untuk tidak melanjutkan siklus selanjutnya, peneliti mewawancarai 12 orang siswa untuk menanyakan tentang penerapan metode bermain peran (*role play*) dalam berbicara. Hasil wawancara menunjukkan bahwa ada juga faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan keterampilan berbicara selain penggunaan metode bermain peran yaitu faktor internal yang meliputi; *Motivasi*, penggunaan metode (*role play*) menjadikan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa merasa nyaman karena secara tidak langsung diajak dalam diskusi kelas. Pemberian kesempatan untuk latihan di depan kelas akan menghasilkan tingkat kepercayaan diri siswa dalam berbicara.

Selain faktor internal terdapat faktor eksternal yang merupakan faktor luar yang biasanya mendorong siswa untuk lebih aktif di kelas. Peneliti menemukan beberapa faktor eksternal seperti variasi materi pembelajaran membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru berperan aktif dalam menentukan materi yang terbaru sesuai dengan ketertarikan siswa. Sehingga siswa tidak merasa jenuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian kegiatan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII B di SMP N 2 Sarolangun dengan metode bermain peran (*role play*), maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII B di SMP N 2 Sarolangun terjadi setelah penerapan metode bermain peran (*role play*). Hasil pencapaian dapat dilihat jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 7 orang siswa (23,3%) pra siklus dan menjadi 12 orang siswa (40%) di siklus 1 kemudian menjadi 23 orang siswa (76,7%) di siklus 2.
2. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perubahan keterampilan berbicara siswa kelas VII B di SMP N 2 Sarolangun dirangkum dalam dua faktor besar yaitu: faktor internal seperti dan faktor eksternal seperti materi pelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan artikel ilmiah ini penulis telah banyak menerima bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang tak ternilai harganya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak H. Lukman, M.Pd selaku Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sarolangun untuk memberikan motivasi dalam melakukan penelitian ini.
2. Bapak Nurlah Jamil, M.PdI selaku ketua STKIP Muhammadiyah Muara Bungo telah memberikan motivasi dalam memberikan izin penerbitan jurnal.
3. Seluruh guru dan TU SMP Negeri 2 Sarolangun terutama yang penulis jadikan sebagai informan dalam penelitian.

Semoga amal kebaikan serta bantuan Bapak/Ibu, Saudara-saudara, serta Sahabat-sahabat yang telah berikan kepada penulis, senantiasa mendapat pahala dari Allah SWT.

REFERENSI

- Depdiknas. 2014. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Hardini, dkk. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, konsep, & Implementasi)*. Yogyakarta: Famili.
- I N Gd. Wiastra dkk. 2013. *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IX.3 Smp Negeri 2 Denpasar tahun 2012/2013*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas

- Pendidikan Ganesha: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol: 2 Tahun 2013.
- Maharani, Sri Devi dkk. 2015. *Penerapan Metode Role Play untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) pada Siswa Kelas VII B MTS Al-Khairiyah Tegallingsih*. e-Journal Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Indiksha Vol: 3 No: 1 Tahun: 2015.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slamet, St. Y. 2007. *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS (Universitas Sebelas Maret).
- Soeparno. 2008. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.
- Supriono & Sapari. 2001. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Surabaya: SIC.
- Syaiful Sagala, 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta).
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Yamin, M. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.