

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 SUNGAI LIMAU KABUPATEN
PADANG PARIAMAN DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN**

Tati Adimurni¹⁾, Syofiani²⁾, Gusnetti²⁾

1) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**2) Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Universitas Bung Hatta Padang

E-mail: tatyadimurni@yahoo.com

ABSTRAK

This research was stimulated by the background of poor students' activity at the class XI SMAN 1 Sungai Limau of Padang Pariaman Regency in teaching speaking with lower minimal passing grade that have been established 7,5, while the achievement of student 56,5. The aim of this research was to describe the improvement of student's activity and learning outcome in teaching speaking by using role play technique. This research used method (1) Djamarah Bahri Syaiful and Aswan about teaching learning activity. (2) Arif and Munaf, Arsjad and Mukti, and syofiani about speaking skill. (3) Sudjana and Uno Hamzah, teaching with role playing and (4) Arikunto and Darmansyah about classroom action research. This research was classroom action research. The type of this research was qualitative and quantitative research. Subject of this research was students XI SMAN I Sungai Limau of Padang Pariaman regency period 2013/2014 total 26 people. This research was executed into two cycles. The collection of data in this research used observation sheet, oral test and field notes. Based on the result research can be found that students' activity average in the first cycle 65 and second cycle 82. Thus, it can be summarized that teaching speaking by using role playing technique can improve students' activities and learning outcome in speaking skill at the class SMAN I Sungai Limau of Padang Pariaman regency.

Key words: *Activity, Learning Outcome, Role Playing Technique*

A. Pendahuluan

Keterampilan berbicara perlu sekali dikuasai oleh para siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Bahkan, setelah mereka hidup di masyarakat nanti, keterampilan berbicara merupakan salah satu faktor yang

ikut menentukan keberhasilan kehidupan mereka. Dengan proses belajar dan latihan yang teratur, keterampilan berbicara akan dapat dikuasai dengan baik oleh para siswa. Untuk itu, diperlukan perencanaan yang baik

yang disusun berdasarkan kurikulum yang digunakan.

Ada beberapa masalah dalam pembelajaran keterampilan berbicara baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan lainnya. Masalah yang sering muncul adalah dalam kegiatan pembelajaran, siswa sering ragu-ragu, gugup dan takut salah berbicara di depan kelas. Mereka tidak percaya diri dalam menyampaikan gagasan atau informasi serta mengekspresikan perasaan mereka sehingga informasi tersebut tidak bisa diterima dengan baik oleh temannya yang menjadi pendengar di dalam kelas. Adapun upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara dapat dilakukan melalui drama dan bermain peran.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru bidang studi bahasa Indonesia, Rabima, S.Pd. di SMA Negeri 1 Sungai Limau Padang Pariaman, diperoleh informasi bahwa pada umumnya siswa kurang terampil berbicara terutama saat tampil berbicara di depan kelas. Berdasarkan nilai berbicara Ulangan Harian (UH) dan Ujian Tengah Semester (UTS) 1 tahun 2012/2013 banyak dari siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75% pada pembelajaran berbicara. Keterampilan berbicara siswa masih kurang dikarenakan siswa mengalami kesulitan dalam

menggunakan bahasa Indonesia dalam berbicara karena masih menggunakan lafal daerah.

Salah satu teknik pembelajaran yang dapat diterapkan dalam rangka meningkatkan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara adalah melalui teknik bermain peran. Teknik ini sesuai karena dalam pembelajaran keterampilan berbicara pelaksanaannya lebih menekankan kepada latihan atau praktik berbicara. Tentu saja dengan latihan-latihan yang dilakukan membuat siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri untuk tampil berbicara di depan kelas. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dengan judul yaitu “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman Dengan Teknik Bermain Peran”.

B. Aktivitas dan Keterampilan Berbicara

Menurut Sardiman (2011:95) di dalam belajar diperlukan aktivitas. Sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku melalui (1) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi, (2) *Listening activities*, sebagai contoh misalnya:

menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, (3) *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berbicara adalah keterampilan berbahasa yang berkembang pada diri manusia semenjak anak-anak. Keterampilan berbahasa ini didahului oleh keterampilan menyimak dan pada saat ini pulalah keterampilan berbicara atau keterampilan berujar dipelajari atau dimulai (Arif dan Munaf 2003:6). Menurut Syofiani (2007:1) berbicara adalah menyampaikan maksud (ide, isi hati, serta pikiran) kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dipahami oleh orang lain. Sedangkan Tarigan (dalam Arief dan Munaf 2003:11) berpendapat berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Menurut Arsjad dan Mukti (1988:17) untuk dapat menjadi pembicara yang baik, seorang pembicara selain harus memberikan kesan bahwa ia menguasai masalah yang dibicarakan, sipembicara juga harus memperlihatkan keberanian dan kegairahan. Selain itu pembicara harus berbicara dengan

jelas dan tepat. Dalam hal ini ada beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh si pembaca untuk keefektifan berbicara, yaitu faktor kebahasaan seperti bunyi, tindak tutur, tekanan, artikulasi yang jelas dan faktor nonkebahasaan. nonkebahasaan seperti : (1) sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku. Pembicara yang tidak tenang, lesu, dan kaku tentulah akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik. Padahal kesan pertama ini sangat penting untuk menjamin adanya kesinambungan perhatian pihak pendengar. Dari sikap yang wajar saja sebenarnya pembicara sudah dapat menunjukkan otoritas dan integritas dirinya. Tentu saja sikap ini sangat banyak ditentukan oleh situasi, tempat, dan penguasaan materi. Penguasaan materi yang baik, setidaknya akan menghilangkan kegugupan.

C. Bermain Peran

Menurut Roestiyah (2001:90) teknik sosiodrama hampir sama dengan teknik bermain peran (*role-playing*) ialah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antarmanusia. Siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis itu. Selanjutnya, Djamarah dan Aswan (2006:88)

juga berpendapat metode sosiodrama dan *role-playing* dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disiliahgantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Tujuan bermain peran menurut Djamarah dan Aswan (2006:88) adalah sebagai berikut: (1) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; (2) dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab; (3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; (4) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah. Uno (2007:26) menjelaskan tujuan bermain peran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Sedangkan Sudjana (2010:116) berpendapat tujuan penggunaan teknik bermain peran antara lain adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik. Setelah mereka mengenal peran-peran tadi maka mereka dapat memahami keunggulan dan kelemahan peran-peran

tersebut serta dapat mengajukan alternatif saran atau pendapat guna mengembangkan peran-peran yang ditampilkan dalam kehidupan sebenarnya.

Menurut Sudjana (2010:116) langkah-langkah penggunaan teknik bermain peran adalah sebagai berikut: (1) pendidik, bersama peserta didik, menyiapkan bahan pembelajaran berupa topik yang akan dibahas. Topik itu hendaknya mengandung peran-peran yang seharusnya terjadi dalam situasi tertentu; (2) pendidik bersama peserta didik mengidentifikasi dan menetapkan peran-peran berdasarkan kedudukan dan tugas masing-masing pimpinan lembaga terkait dalam penyelenggaraan pelatihan pemuda itu; (3) pendidik membantu peserta didik untuk menyiapkan tempat, waktu dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran; (4) pendidik membantu para peserta didik untuk melaksanakan permainan peran dengan: (a) menjelaskan tujuan dan langkah-langkah bermain peran, sedangkan peserta didik memperhatikan, bertanya dan mencatat hal-hal yang dipandang perlu mengenai penjelasan yang diberikan oleh pendidik; (b) para peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama memainkan peran dan kelompok kedua sebagai pengamat. Kelompok pertama duduk di kursi lingkaran dalam sedangkan

kelompok kedua di lingkaran luar, atau kelompok pertama berada di luar kelompok kedua asal saja dapat diamati oleh kelompok kedua; (c) pendidik menjelaskan tugas masing-masing kelompok untuk dilakukan selama kegiatan belajar berlangsung; (d) kelompok pengamat menyiapkan diri dan, apabila perlu, mencatat hasil pengamatan pada format khusus; dan (e) selesai bermain peran, para peserta didik dibantu oleh pendidik membahas hasil pengamatan kelompok pengamat. (5) pendidik bersama para peserta didik melakukan penilaian terhadap proses dan hasil penggunaan teknik ini.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “melalui teknik bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman”.

E. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) karena penelitian ini menggunakan kolaborator dan siklus-siklus dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dimulai dengan adanya masalah-masalah yang dirasakan sendiri oleh guru dalam pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sungai Limau pada semester 1 tahun pelajaran 2013/2014. dengan populasi penelitian siswa kelas XI IPA-4 tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 26 orang yang terdiri dari 19 orang perempuan dan 7 orang laki-laki. Kelas ini dipilih menjadi subjek penelitian karena masih banyak siswa yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa komponen yakni (1) siswa untuk mendapatkan data tentang aktivitas dan hasil belajar; (2) guru untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran menggunakan teknik bermain peran dalam pembelajaran keterampilan berbicara dari aktivitas dan hasil belajar siswa; (3) teman sejawat serta kolaborator, dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif baik dari siswa maupun guru.

Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus diharapkan adanya perubahan yang dapat diperoleh. Di akhir siklus hasilnya akan dianalisis baik dalam bentuk keberhasilan maupun kegagalan sebagai bahan pertimbangan pada siklus berikutnya. Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa

tahap: (1) siswa disuruh memerankan teks cerita; (2) peneliti sebagai pengamat menilai tes kemampuan berbicara dengan teknik bermain peran dengan menggunakan skala penilaian yang telah ditentukan; (3) menganalisis hasil yang didapat pada siklus pertama.

Analisis data penelitian ini adalah : (1) analisis observasi. Hasil observasi dianalisis dengan metode analisis deskriptif komparatif; (2) catatan lapangan. Catatan lapangan dianalisis secara kualitatif tentang peristiwa-peristiwa khusus yang terjadi dalam pembelajaran serta kelemahan dan kekuatan pembelajaran yang telah dilaksanakan; (3) analisis angket. Analisis angket dilakukan dengan membuat kriteria berdasarkan skor yang diperoleh siswa dan digambarkan dalam bentuk tabulasi; (4) analisis hasil tes. Hasil tes dianalisis dengan metode statistik deskriptif untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran setelah menentukan kemampuan rata-rata berbicara siswa melalui teknik bermain peran menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum Fx}{N}$$

Keterangan:

M = Rata-rata

F = Frekuensi

X = Skor

N = Jumlah Siswa

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas empat jenis, yaitu sebagai berikut: (1) peneliti.; (2) lembar observasi. (3) tes hasil belajar. (4) catatan lapangan, pada dasarnya berisi deskripsi atau berupa paparan tentang latar pengamatan terhadap tindakan praktisi sewaktu pembelajaran berbicara dengan menggunakan bermain peran

F. Hasil Penelitian

1. Studi Pendahuluan

Observasi awal dilakukan pada tanggal 9 September 2013 ditemukan kondisi pembelajaran berbicara secara umum masih menggunakan metode lama yaitu, metode ceramah dan tanya jawab. Kegiatan dalam kelas pun masih didominasi oleh guru, pada saat pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan materi pada siswa dan siswa hanya mendengarkan informasi dari guru. Pada saat guru menjelaskan ada sebagian siswa yang tidak mau mendengarkan guru menjelaskan materi pembelajaran dan tidak semua siswa berada pada proses belajar mengajar, artinya siswa masih malas mengikuti pelajaran, sehingga menyebabkan siswa mengantuk dan ngobrol dengan teman sebangkunya. Dari kegiatan awal ini didapatkan hasil tes kemampuan berbicara siswa adalah

Tabel 1 : Hasil Tes Awal Kemampuan Berbicara Melalui Siswa

No	Kategori	Rentang Nilai	N	Skor	persen	Rata-rata
1	SP	96%-100%	-	-	-	1470 <hr/> 26 <hr/> = 56,5
2	BS	86%-95%	-	-	-	
3	B	76%-85%	-	-	-	
4	LC	66%-75%	8	560	31%	
5	C	56%-65%	6	360	23%	
6	HC	46%-55%	7	350	27%	
7	KR	36%-45%	5	200	19%	
8	KS	26%-35%	-	-	-	
9	BR	16%-25%	-	-	-	
10	BK	0%-15%	-	-	-	
	Jumlah		26	1470	100%	

Berdasarkan data pada tabel 1, diperoleh hasil bahwa sebagian besar keterampilan berbicara siswa kelas XI IPA-4 SMAN 1 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman masih tergolong rendah atau masih di bawah KKM. Terlihat dari persentase siswa yang sebagian besar masih termasuk pada kategori lebih dari cukup (LC) dan hampir cukup (HC). Dari pelaksanaan tes studi pendahuluan, diperoleh gambaran ternyata sedikit sekali yang mencapai standar ketuntasan yang telah disepakati yakni ≥ 75 . Berdasarkan nilai studi pendahuluan inilah, direncanakan pelaksanaan pembelajaran dengan teknik bermain peran agar keterampilan berbicara siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

2. Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Siklus I dilakukan tanggal 16 dan 21 September 2013 dengan dua kali pertemuan.

Tes yang dilakukan adalah tes unjuk kerja. Sebelum tes dimulai, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai yaitu siswa mampu bermain peran sesuai naskah yang telah disediakan. Banyak siswa yang mengeluh saat mendengar penjelasan guru. Pada tes awal ini banyak siswa merasa malu dan tertawa kecil saat memerankan suatu tokoh di depan siswa yang lain sebagai pendengar. Malah, ada sebagian siswa yang tidak mau sama sekali berbicara di depan kelas sehingga siswa tersebut memperoleh nilai yang buruk sekali.

Kegiatan peneliti diamati oleh guru bahasa Indonesia selaku observer. Observer mengamati ada tidaknya peneliti melaksanakan langkah-langkah kegiatan proses pembelajaran. Fokus kegiatan guru pada pembelajaran keterampilan berbicara adalah: (1) mempersiapkan siswa untuk memulai proses pembelajaran, (2) menyampaikan tujuan pembelajaran, (3) membangkitkan skemata siswa dengan bertanya jawab tentang drama dan bermain peran, (4) menjelaskan tentang materi pembelajaran, (5) melakukan pengelolaan kegiatan belajar, (6) membentuk kelompok, (7) menginstruksikan siswa bermain peran dengan lafal dan intonasi yang jelas, ekspresi yang sesuai dan lancar, (8) menutup pelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berbicara diamati oleh peneliti

dan observer. Fokus kegiatan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Observasi Sikap dan Perilaku Siswa dalam Proses Pembelajaran pada Siklus 1

No	Aktivitas	Jml Siswa	%
1	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan serius	20	77%
2	Siswa senang mengikuti pelajaran	16	61%
3	Mengerjakan tugas dengan antusias	15	58%
4	Kreatif mengajukan pertanyaan kepada guru	13	50%
5	Siswa aktif menanggapi pertanyaan baik dari guru atau teman	14	54%
6	Siswa aktif berdiskusi dengan kelompok tentang teks cerita yang akan diperankan	22	85%
7	Siswa aktif memerankan teks cerita	19	73%

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan secara keseluruhan rata-rata hasil observasi adalah $458/7 = 65$. Berada pada kualifikasi cukup. Dari hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung pada siklus I berada pada kategori cukup. Tindakan dinyatakan belum berhasil karena belum tercapai Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 sehingga perlu dilakukan siklus II.

Pada siklus 1 proses pembelajaran memerankan teks cerita dengan menggunakan teknik bermain peran dapat diketahui peningkatannya dengan cara melakukan analisis data siklus 1.

Tabel 3. Hasil Tes Kemampuan Berbicara dengan Teknik Bermain peran Siklus I

No	Kategori	Rentangan Nilai	N	Skor	Persen	Rata-rata
1	SP	96%-100%	2	200	8%	1920 26 = 74
2	BS	86%-95%	2	180	8%	
3	B	76%-85%	3	240	11%	
4	LC	66%-75%	16	1120	62%	
5	C	56%-65%	3	180	11%	
6	HC	46%-55%	-	-	-	
7	KR	36%-45%	-	-	-	
8	KS	26%-35%	-	-	-	
9	BR	16%-25%	-	-	-	
10	BK	0%-15%	-	-	-	
Jumlah			26	1920	100%	

Berdasarkan tabel 3, rata-rata hasil tes kemampuan berbicara siswa adalah 74, dari keseluruhan siswa yang mendapatkan kategori nilai baik sebanyak 3 orang siswa atau sama dengan 11%, dan yang mendapat kategori lebih dari cukup ada 16 orang siswa atau 62%, kemudian siswa yang mendapat kategori cukup sebanyak 3 orang atau sama dengan 11%. Siswa yang mendapatkan kategori baik sekali sebanyak 2 orang siswa atau sama dengan 8%. Sedangkan yang mendapatkan kategori sempurna yaitu hanya 2 orang siswa atau sama dengan 8%.

Tabel 4. Total Nilai Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I

No	Kode Sampel	Lafal dan Intonasi	Ekspre si	Kelanc araKef asihan	Skor	Nilai
1	001	4	3	4	11	73,3
2	002	4	3	3	10	66,7
3	003	5	4	4	13	86,7
4	004	4	3	4	11	73,3
5	005	3	3	3	9	60
6	006	5	4	3	12	80
7	007	3	3	3	9	60
8	008	4	3	3	10	66,7
9	009	3	4	4	11	73,3
10	010	4	3	4	11	73,3
11	011	3	3	4	10	66,7
12	012	4	4	3	11	73,3

13	013	3	4	3	10	66,7
14	014	4	3	4	11	73,3
15	015	4	3	3	10	66,7
16	016	3	4	3	10	66,7
17	017	3	3	3	9	60
18	018	5	5	5	15	100
19	019	5	5	5	15	100
20	020	3	4	4	11	73,3

21	021	4	5	4	13	86,7
22	022	4	4	4	12	80
23	023	4	4	4	12	80
24	024	4	3	3	10	66,7
25	025	4	3	3	10	66,7
26	026	4	4	3	11	73,3
Jumlah		100	94	93	295	1913
Rata-rata		3,8	3,6	3,5	11	74

Tabel 5. Skor, Nilai, dan Kualifikasi Per Indikator Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus I

No	Kode Sampel	Lafal dan Intonasi			Ekspresi (Gerak-gerak dan mimik)			Kelancaran/Kefasihan			Total Skor	Nilai
		S	N	K	S	N	K	S	N	K		
1	001	4	80	B	3	60	C	4	80	B	11	73,3
2	002	4	80	B	3	60	C	3	60	C	10	66,7
3	003	5	100	SP	4	80	B	4	80	B	13	86,7
4	004	4	80	B	3	60	C	4	80	B	11	73,3
5	005	3	60	C	3	60	C	3	60	C	9	60
6	006	5	100	SP	4	80	B	3	60	C	12	80
7	007	3	60	C	3	60	C	3	60	C	9	60
8	008	4	80	B	3	60	C	3	60	C	10	66,7
9	009	3	60	C	4	80	B	4	80	B	11	73,3
10	010	4	80	B	3	60	C	4	80	B	11	73,3
11	011	3	60	C	3	60	C	4	80	B	10	66,7
12	012	4	80	B	4	80	B	3	60	C	11	73,3
13	013	3	60	C	4	80	B	3	60	C	10	66,7
14	014	4	80	B	3	60	C	4	80	B	11	73,3
15	015	4	80	B	3	60	C	3	60	C	10	66,7
16	016	3	60	C	4	80	B	3	60	C	10	66,7
17	017	3	60	C	3	60	C	3	60	C	9	60
18	018	5	100	SP	5	100	SP	5	100	SP	15	100
19	019	5	100	SP	5	100	SP	5	100	SP	15	100
20	020	3	60	C	4	80	B	4	80	B	11	73,3
21	021	4	80	B	5	100	SP	4	80	B	13	86,7
22	022	4	80	B	4	80	B	4	80	B	12	80
23	023	4	80	B	4	80	B	4	80	B	12	80
24	024	4	80	B	3	60	C	3	60	C	10	66,7
25	025	4	80	B	3	60	C	3	60	C	10	66,7
26	026	4	80	B	4	80	B	3	60	C	11	73,3
Jumlah			1620			1880			1860			1913
Rata-rata			62,3%			72,3%			71,5%			74%

3. Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Pada siklus 2 ini dilaksanakan dua kali pertemuan, 23 September 2013 dan 28 September 2013. Penggunaan teknik bermain peran dalam berbicara pada siklus 2 dilaksanakan dengan berpedoman pada hasil refleksi siklus 1. Dari refleksi siklus 1 disusun perencanaan dan tahap tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Observasi Sikap dan Perilaku Siswa dalam Proses Pembelajaran Pada Siklus 2

No	Aktivitas	Jumlah Siswa	%
1	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan serius	23	88%
2	Siswa senang mengikuti pelajaran	26	100%
3	Mengerjakan tugas dengan antusias	22	85%
4	Kreatif mengajukan pertanyaan terhadap guru	20	77%
5	Siswa aktif menanggapi pertanyaan dari guru atau teman	20	77%
6	Siswa aktif berdiskusi dengan kelompok tentang teks cerita yang akan diperankan	26	100%
7	Siswa aktif memerankan teks cerita	26	100%

Dari tabel 6, terlihat sikap dan perilaku siswa menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Dari hasil observasi kolaborator tersebut, maka sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran dapat disimpulkan yaitu: (1) siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan serius 23 orang atau sebesar 88%, (2) siswa yang senang mengikuti pelajaran 26 orang atau sebesar 100%, (3) siswa yang mengerjakan tugas dengan antusias 22 orang atau sebesar 85%, (4) kreatif mengajukan

pertanyaan terhadap guru 20 orang atau sebesar 77%, (5) siswa yang aktif menanggapi pertanyaan dari guru atau teman 20 orang atau sebesar 77%, (6) siswa aktif berdiskusi dengan kelompok tentang teks cerita yang akan diperankan 26 orang atau sebesar 100%, (7) siswa aktif memerankan teks cerita 26 orang atau sebesar 100%. Dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan pada siklus 2 yang dapat dilihat pada penampilan mereka tidak merasa malu lagi dan lebih lancar dalam bermain peran.

Tabel 7. Total Nilai Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II

No	Kode Sampel	Lafal dan Intonasi	Ekspresi (gerak-gerik dan mimik)	Kelancaran/Kefasihan	Skor	Nilai
1	001	3	3	5	11	73,3
2	002	3	3	5	11	73,3
3	003	5	5	5	15	100
4	004	4	5	4	13	86,7
5	005	4	5	4	13	86,7
6	006	5	5	5	15	100
7	007	3	3	3	9	60
8	008	4	3	4	11	73,3
9	009	4	3	5	12	80
10	010	4	5	4	13	86,7
11	011	3	3	3	9	60
12	012	5	5	3	13	86,7
13	013	4	3	5	12	80
14	014	4	5	5	14	93,3
15	015	5	5	3	13	86,7
16	016	4	3	3	10	66,7
17	017	5	3	3	11	73,3
18	018	5	5	5	15	100
19	019	5	5	5	15	100
20	020	5	3	4	12	80
21	021	5	5	5	15	100
22	022	5	5	4	14	93,3
23	023	5	5	4	14	93,3
24	024	3	3	5	11	73,3
25	025	5	3	3	11	73,3
26	026	3	3	5	11	73,3
Jumlah		110	104	109	323	2152
Rata-rata		4,2	4	4,1	12,4	82

Tabel 8. Skor, Nilai, dan Kualifikasi Per Indikator Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus II

No	Subjek Penelitian	Lafal dan Intonasi			Ekspresi (Gerak-gerak dan mimik)			Kelancaran/ Kefasihan			Skor	Nilai
		S	N	K	S	N	K	S	N	K		
1	001	3	60	C	3	60	C	5	100	SP	11	73,3
2	002	3	60	C	3	60	C	5	100	SP	11	73,3
3	003	5	100	SP	5	100	SP	5	100	SP	15	100
4	004	4	80	B	5	100	SP	4	80	B	13	86,7
5	005	4	80	B	5	100	SP	4	80	B	13	86,7
6	006	5	100	SP	5	100	SP	5	100	SP	15	100
7	007	3	60	C	3	60	C	3	60	C	9	60
8	008	4	80	SP	3	60	C	4	80	B	11	73,3
9	009	4	80	SP	3	60	C	5	100	SP	12	80
10	010	4	80	B	5	100	SP	4	80	B	13	86,7
11	011	3	60	C	3	60	C	3	60	C	9	60
12	012	5	100	SP	5	100	SP	3	60	C	13	86,7
13	013	4	80	B	3	60	C	5	100	SP	12	80
14	014	4	80	B	5	100	SP	5	100	SP	14	93,3
15	015	5	100	SP	5	100	SP	3	60	C	13	86,7
16	016	4	80	B	3	60	C	3	60	C	10	66,7
17	017	5	100	SP	3	60	C	3	60	C	11	73,3
18	018	5	100	SP	5	100	SP	5	100	SP	15	100
19	019	5	100	SP	5	100	SP	5	100	SP	15	100
20	020	5	100	SP	3	60	C	4	80	B	12	80
21	021	5	100	SP	5	100	SP	5	100	SP	15	100
22	022	5	100	SP	5	100	SP	4	80	B	14	93,3
23	023	5	100	SP	5	100	SP	4	80	B	14	93,3
24	024	3	60	C	3	60	C	5	100	SP	11	73,3
25	025	5	100	SP	3	60	C	3	60	C	11	73,3
26	026	3	60	C	3	60	C	5	100	SP	11	73,3
jumlah			2200			2080			2180			2153
Rata-rata			84,6%			80%			83,8%			82%

G. Pembahasan

Dari hasil penelitian dapat dilihat terjadi peningkatan kemampuan berbicara siswa menggunakan metode bermain peran seperti yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9 Perbandingan Nilai Pra Tindakan dan Siklus I

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-rata		Peningkatan
		Pratindakan	Siklus I	
1	Lafal dan intonasi	51	62,3	11,3%
2	Ekspresi (gerak-gerak dan mimik)	50	72,3	22,3%
3	Kefasihan atau kelancaran	60	71,5	11,5%

Berdasarkan tabel 9 pada siklus 1 nilai rata-rata kelas dilihat dari aspek lafal dan intonasi mengalami peningkatan yang awalnya 51 menjadi 62,3 atau sama dengan 11,3%, ekspresi (gerak-gerik dan mimik) yang awalnya 50 mengalami peningkatan menjadi 72,3 atau sama dengan 22,3%, dan pada aspek kefasihan atau kelancaran yang awalnya 60 mengalami peningkatan menjadi 71,5 atau sama dengan 11,5%. Jadi, rata-rata meningkat dari 56,5 menjadi 74 atau sama dengan 17,5%.

Dengan mencermati hasil penelitian pada siklus 1 tersebut peneliti beranggapan masih perlu rancangan pembelajaran yang mungkin dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada tahap pelaksanaan siklus 1. Kemudian pada siklus 2 peneliti lebih meningkatkan lagi dengan menggunakan metode bermain peran. Dalam proses pembelajaran siklus 2 kelihatan tambah semangat terbukti dari hasil pada pelaksanaan siklus 2 yang lebih meningkat. Adapun hasil peningkatan dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Peningkatan Kemampuan Berbicara Dengan Teknik Bermain Peran pada Siklus 1 dan siklus 2

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-rata		Peningkatan
		Siklus 1	Siklus 2	
1	Lafal dan intonasi	62,3	86	23,7%
2	Ekspresi (gerak-gerik dan mimik)	72,3	80	7,7%
3	Kefasihan atau kelancaran	71,5	84	12,5%

Berdasarkan tabel 16 pada siklus 2 nilai rata-rata kelas pada aspek lafal dan intonasi yang awalnya 62,3 mengalami peningkatan menjadi 86 atau sama dengan 23,7, ekspresi (gerak-gerik dan mimik) yang awalnya 72,3 mengalami peningkatan menjadi 80 atau sama dengan 7,7% dan aspek kefasihan atau kelancaran dalam cerita yang awalnya 71,5 mengalami peningkatan menjadi 84 atau sama dengan 12,5%.

Hal tersebut terbukti pada respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran lebih antusias dan hasilnya sangat memuaskan jika dibandingkan dengan hasil tes pada pelaksanaan siklus 1 yaitu awalnya 74 atau termasuk dalam kategori lebih dari cukup, dan nilai rata-rata siklus 2 82,3 atau termasuk pada kategori baik. Jadi dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan 8,3%.

Dari hasil wawancara siswa mengatakan bahwa dengan bermain peran merasa lebih meningkatkan daya berbicara bahkan siswa tersebut juga mengatakan

ingin pembelajaran dengan bermain peran dilaksanakan lagi.

H. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian peningkatan aktivitas belajar siswa melalui teknik bermain peran maka kesimpulan yang dapat dikemukakan adalah Peningkatan aktivitas siswa kelas XI IPA-4 SMAN 1 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dalam proses pembelajaran melalui teknik bermain peran pada siklus I aktivitas siswa masih ada yang berskala rendah, pada siklus II terjadi peningkatan pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti pada hasil tes setelah tindakan, pada tahap pertindakan nilai rata-rata siswa hanya 56,5, sedangkan pada siklus 1 nilai rata-rata siswa diperoleh 74 artinya mengalami peningkatan sebesar 17,5%. Pada siklus 2 nilai rata-rata siswa lebih baik lagi yaitu 82. Peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas XI IPA-4 SMA Negeri 1 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dengan teknik bermain peran ini terlihat pada aspek (1) lafal dan intonasi dari 62,3 menjadi 84,6 (2) ekspresi (gerak-gerik dan mimik) dari 72,3 menjadi 80, (c) kefasihan atau kelancaran dari 71,5 menjadi 83,8.

I. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru sebagai bahan masukan dalam memilih Pengajaran yang lebih menarik untuk siswa terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara.
2. Bagi siswa dapat mengembangkan kemampuan berbicara di dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi kepala sekolah sebagai bahan masukan untuk peningkatan mutu pembelajaran bahasa Indonesia.
4. Bagi peneliti lain untuk menambah wawasan mengembangkan ide secara ilmiah tentang upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. (BukuAjar). Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBSS UNP.
- Atmazaki. 2006. *Kiat-kiat Mengarang dan Menyunting*. Padang: Yayasan Citra Budaya Indonesia.
- Afriyeni, Herlina. 2007. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII.3SMP Negeri 2 Pariaman Dengan Teknik Bermain Peran". *Skripsi*. Padang: jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah FBSS UNP.

- Arief, Ermawati dan Yarni Munaf. 2003. *Pengajaran Keterampilan Berbicara*. (Buku Ajar). Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBSS UNP.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsjad, Maidar G. dan Mukti U.S. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press.
- Djamarah, Bahri Syaiful dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fetriani. 2009. "Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Permainan Bercerita Siswa Kelas X SMA N 3 Payakumbuh". *Skripsi*. Padang: Jurusan Bahasa dan Seni FKIP UBH.
- Keraf, Gorys. 1980. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, H.D. 2010. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: falah.
- Syofiani. 2007. *Berbicara dan Retorika*. (Bahan Ajar). Padang: Jurusan Bahasa dan Seni FKIP UBH.
- Tarigan, Hendri Guntur. 1985. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.