

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA KULIAH KETERAMPILAN BERBAHASA SD DENGAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MAHASISWA SEMESTER V PROGRAM STUDI PGSD UNDARIS UNGARAN

Atrianing Yessi Wijayanti

Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman, Kabupaten Semarang

E-mail: atrianingyessiw@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 05 September 2020

Diterbitkan Online: 22 Oktober 2020

KATA KUNCI

Keterampilan Berbicara

Metode Role Playing

Mahasiswa

A B S T R A K

Berdasarkan hasil observasi terhadap keterampilan berbicara pada mata kuliah Keterampilan Berbahasa SD mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNDARIS Ungaran bahwa persentase mahasiswa pada keterampilan berbicara dalam aspek berwawancara, berbicara dalam diskusi di depan kelas, serta kemampuan memandu acara masih rendah yaitu 68,13. Hal itu disebabkan karena beberapa hal, antara lain: mahasiswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide, pikiran, dan gagasannya, mahasiswa kurang mampu menceritakan kembali isi suatu bacaan yang telah dipelajarinya, kemampuan mahasiswa dalam mata kuliah Keterampilan Berbahasa SD relatif rendah, mahasiswa kurang semangat dalam mengikuti proses belajar, lingkungan dan tempat belajar siswa kurang kondusif. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara pada Mata Kuliah Keterampilan erbahasa SD dengan Metode Role Playing pada mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNDARIS Ungaran.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Kemmis & Mc Taggart (dalam Arikunto, 2015: 42) terdiri dari empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di UNDARIS Ungaran. Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa PGSD FKIP UNDARIS semester V yaitu berjumlah 35 mahasiswa, yang terdiri 21 mahasiswi dan 14 mahasiswa. Penelitian dilakukan pada semester II tahun akademik 2019/ 2020 pada bulan Februari tahun 2020. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan observasi. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dosen dan mahasiswa, serta lembar tes kinerja.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNDARIS. Sebelum dilaksanakan tindakan, nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 59,2. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I nilai rata-rata kelas 77 dan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81,5.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional atau bahasa negara. Mata kuliah Keterampilan Berbahasa SD berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Mata

kuliah Keterampilan Berbahasa SD yang berbobot 3 SKS ini mengajak mahasiswa untuk memahami berbagai wacana bahasa Indonesia dengan memanfaatkan bahan dan sumber yang otentik untuk memupuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan mengapresiasi karya sastra.

Kemampuan berbahasa yang baik perlu dimiliki dan dipelajari oleh setiap orang. Kemampuan yang harus dimiliki mahasiswa PGSD melalui Mata kuliah Keterampilan Berbahasa SD yaitu setiap mahasiswa dapat bercerita atau mendongeng, berpidato, dan berwawancara dengan bahasa yang baik dan benar. Oleh karena itu, mata kuliah Keterampilan Berbahasa SD ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kata lain keterampilan berbahasa yang penting diajarkan dan ditingkatkan kepada mahasiswa adalah keterampilan berbicara. Tujuan pembelajaran keterampilan berbicara pada mata kuliah Keterampilan Berbahasa SD ini adalah untuk melatih mahasiswa menuturkan kata-kata secara lisan dengan santun, baik dan benar, dan dapat menyampaikan pikiran secara efektif pada forum resmi dengan penuh percaya diri. Seseorang harus mengumpulkan rasa percaya diri, keberanian, dan kekuatan dengan cara mengalami semua hal yang belum pernah dilakukan. Setiap peristiwa yang dilalui mahasiswa sekecil apapun akan menjadi kekuatan dan keberanian di masa yang akan datang dengan mencoba semua tahapan belajar melalui praktik dan latihan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap keterampilan berbicara pada mata kuliah Keterampilan Berbahasa SD mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNRARIS UNGARAN bahwa persentase mahasiswa pada keterampilan berbicara dalam aspek berwawancara, berbicara dalam diskusi di depan kelas, serta kemampuan memandu acara masih rendah yaitu 68,13. Hal itu disebabkan karena beberapa hal, antara lain: mahasiswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide, pikiran, dan gagasannya, mahasiswa kurang mampu menceritakan kembali isi suatu bacaan yang telah dipelajarinya, kemampuan mahasiswa dalam mata kuliah Keterampilan Berbahasa SD relatif rendah, mahasiswa kurang semangat dalam mengikuti proses belajar, lingkungan dan

tempat belajar siswa kurang kondusif. Masalah lain yang dihadapi peneliti adalah rendahnya keterampilan berbicara formal dalam bahasa Indonesia. Hal ini ditandai dengan rendahnya hasil tes awal yang mencakup faktor kebahasaan dan nonkebahasaan, yaitu ketepatan ucapan, penggunaan tekanan, nada, dan irama berbicara, pilihan kosa kata, pandangan, ekspresi, dan kelancaran dalam berbicara diperoleh 67,94.

Mata kuliah Keterampilan Berbahasa SD setiap pertemuan dilaksanakan presentasi kelompok. Setiap kelompok terdiri atas dua mahasiswa yang wajib mempresentasikan materi sesuai dengan modul yang ada. Akan tetapi pada kenyataannya selama proses pembelajaran berlangsung, mahasiswa mengalami kesulitan mengungkapkan ide-idenya, mahasiswa masih pasif dan belum memiliki keberanian untuk berbicara dan mengungkapkan pendapatnya. Oleh karena itu aktivitas hanya terbatas mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh Dosen. Dalam pembelajaran berbicara seperti diskusi, tanya jawab, mereka mengalami kesulitan dalam mengekspresikan pikiran dan perasannya secara lancar. Menyusun kalimat belum efektif, menyusun alur tutur belum runtut dan kohesif. Mahasiswa masih melakukan dengan suara bergetar, sambil melihat buku dan belum konsentrasi secara penuh dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Hal ini bertentangan dengan ketercapaian tingkat keterampilan yang diharapkan. Uraian tersebut merupakan akar masalah yang ada, baik dari mahasiswa maupun dari dosen pengampu mata kuliah Keterampilan Berbahasa SD, untuk itu perlu ada tindakan untuk memperbaikinya.

Pemilihan Metode *Role playing* merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa pada mata kuliah Keterampilan Berbahasa SD. Menurut Djamarah (2005: 237) Metode *Role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan

memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode *role playing* ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode *Role playing* antara lain: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui *role playing* peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku purapura dari mahasiswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode *role playing* adalah metode yang melibatkan mahasiswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara pada Mata Kuliah Keterampilan berbahasa SD dengan Metode *Role playing* pada mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNDARIS Ungaran.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Keterampilan Berbicara

Tarigan dalam Saddhono & Slamet (2012: 34) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui lisan. Selanjutnya Saddhono & Slamet (2012: 34), mengungkapkan bahwa berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian

maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Berbicara merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara lisan. Selanjutnya Saddhono dan Slamet (2012: 36) menjelaskan tentang keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses latihan.

Senada dengan pendapat tersebut, Iskandarwassid & Dadang Sunendar (2011: 241) menjelaskan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkan untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara. Jenis-jenis berbicara antara lain: (1) persuasif, (2) instruktif, dan (3) rekreatif. (1) persuasif adalah mendorong, meyakinkan, dan bertindak. (2) berbicara instruktif bertujuan, untuk memberitahukan. (3) berbicara rekreatif bertujuan, untuk menyenangkan. Jenis jenis berbicara tersebut menghendaki reaksi dari para pendengar yang beraneka. Berbicara persuasif, menghendaki reaksi dari para pendengar untuk mendapat ilham atau inspirasi. Atau membangkitkan emosi; untuk mendapatkan persesuaian pendapat, intelektual, dan keyakinan; dan mendapatkan tindakan atau perbuatan tertentu dari pendengar. Berbicara instruktif, menghendaki reaksi dari pendengar berupa pengertian yang tepat. Sedangkan berbicara rekreatif, menghendaki reaksi dari pendengar berupa minat dan kegembiraan. (Keraf dalam Saddhono & Slamet, 2012: 38). Selain itu Saddhono dan Slamet (2012: 6) juga menguraikan langkah-langkah yang harus dikuasai oleh seorang pembicara yang baik antara lain: (a) memilih topik, minat pembicara, kemampuan berbicara, minat pendengar,

kemampuan mendengar, waktu yang disediakan, (b) memahami dan menguji topik, memahami pendengar, situasi, latar belakang pendengar, tingkat kemampuan, sarana, dan (c) menyusun kerangka pembicaraan, pendahuluan, isi serta penutup.

Pengertian *Role Playing*

Role playing (role play) menurut Hisyam Zaini, dkk. (2007: 101) adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Menurut Wina Sanjaya (2006: 161), *role playing* atau *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Selanjutnya Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2010: 88-89) menjelaskan tujuan penggunaan metode *role playing* yaitu (a) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, (b) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, (c) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok spontan, dan (d) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah. Selain tujuan juga terdapat kelebihan metode *role playing* yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2010: 89-90): a) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Siswa sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan terutama untuk materi yang diperankannya. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama, b) Siswa akan terlatih berinisiatif dan berkreatif, c) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dapat dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah., d) Kerja sama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaikbaiknya, e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membina tanggung jawab dengan sesamanya.,

f) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Selanjutnya Hamzah B. Uno (2010: 26) menguraikan langkah atau prosedur *role playing* antara lain: (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

3. METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Kemmis & Mc Taggart (dalam Arikunto, 2015: 42) terdiri dari empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di UNDARIS UNGARAN. Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa PGSD FKIP UNDARIS semester V yaitu berjumlah 35 mahasiswa, yang terdiri 21 mahasiswi dan 14 mahasiswa. Penelitian dilakukan pada semester II tahun akademik 2019/ 2020 pada bulan Februari tahun 2020.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan observasi. Tes dalam penelitian ini dilaksanakan yaitu dengan tes kinerja. Hasil nilai tes ini diperoleh dengan melakukan pengamatan kepada mahasiswa selama *role playing*. Tes kinerja/perbuatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berbicara mahasiswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Penilaian keterampilan berbicara dalam penelitian ini juga didukung dengan pengamatan (observasi) terhadap mahasiswa yang meliputi beberapa aspek pengamatan. Aspek pengamatan meliputi: (1) pemerataan kesempatan berbicara, (2) keterarahan pembicaraan, (3) kejelasan bahasa yang digunakan, (4) kebakuan bahasa yang digunakan, (5) penalaran dalam berbicara, (6) kemampuan mengemukakan ide baru, (7)

kemampuan menarik kesimpulan, (8) kesopanan dan saling menghargai, (9) keterkendalian proses berbicara, (10) ketertiban berbicara, (11) kehangatan dan kegairahan dalam berbicara, dan (12) pengendalian emosi. Pengamatan dilaksanakan dengan mengamati kegiatan (tindakan) yang dilakukan dosen dengan mengacu pada pedoman observasi. Peneliti mengobservasi dosen dengan mengumpulkan data (mencatat) tindakan-tindakan yang dilaksanakan dosen sesuai dengan fokus permasalahan yang diteliti, sedangkan observasi terhadap mahasiswa dilaksanakan dengan mencatat perilaku-perilaku mahasiswa akibat tindakan-tindakan dosen dalam kegiatan pembelajaran.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dosen dan mahasiswa, serta lembar tes kinerja atau tugas-tugas berunjuk kerja bahasa yang memakai saluran lisan, meliputi aspek kebahasaan meliputi : (1) tekanan, (2) ucapan, (3) nada dan irama, (4) kosa kata/ungkapan atau diksi, dan (5) struktur kalimat yang digunakan. Sedangkan, aspek nonkebahasaan meliputi : (1) kelancaran, (2) pengungkapan materi wicara (penguasaan materi), (3) keberanian, (4) keramahan, dan (5) sikap.

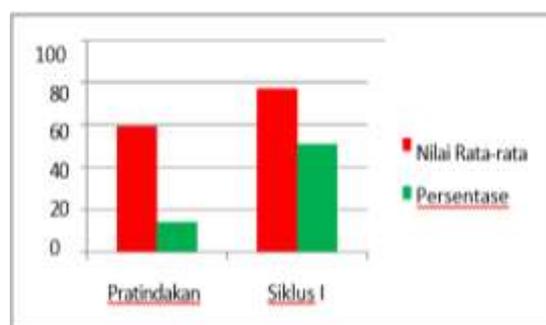
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengamatan Kegiatan Mahasiswa *Role Playing* Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan selama mahasiswa melakukan pemeranan (*role playing*), menunjukkan bahwa jumlah skor total (R) hasil observasi terhadap kegiatan mahasiswa dalam diskusi dan mengevaluasi *role playing* pada siklus I adalah 28 dari skor maksimal (SM) sebesar 48. Jadi jumlah nilai persen (NP) keterampilan berbicara mahasiswa adalah 58%. Dibandingkan dengan pratindakan, siklus I mengalami kenaikan dari jumlah semula 22 meningkat 6 angka menjadi 28. Nilai persen juga meningkat, dibandingkan pratindakan, siklus I mengalami kenaikan dari nilai persen sebesar 45% meningkat 13% menjadi 58%.

Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus I

Hasil pengamatan tes keterampilan berbicara mahasiswa semester V PGSD FKIP UNDARIS sudah mengalami peningkatan berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh. Nilai rata-rata hasil keterampilan berbicara mahasiswa adalah 77. Jumlah mahasiswa yang sudah mencapai KKM 18 mahasiswa, dan yang belum mencapai KKM sebanyak 17 mahasiswa. Selain itu, persentase mahasiswa yang sudah mencapai KKM sebesar 51%. Nilai keterampilan berbicara yang dicapai mahasiswa mengalami kenaikan dari sebelumnya di pratindakan. Selain itu rata-rata nilai keterampilan berbicara mahasiswa pada siklus I juga meningkat dibandingkan dengan pratindakan. Rata-rata nilai pada pratindakan sebesar 59,2, sedangkan pada siklus I rata-rata nilai mencapai 77. Hal tersebut berarti rata-rata nilai mengalami peningkatan sebesar 17,8.



Gambar 1. Peningkatan Nilai Rata-Rata Pratindakan ke Siklus I

Jumlah mahasiswa yang mencapai KKM pada pratindakan sebanyak 5 mahasiswa, sedangkan pada siklus I sebanyak 18 mahasiswa. Hal ini berarti jumlah mahasiswa yang mencapai KKM meningkat sebesar 13 mahasiswa. Berikut ini merupakan tiga contoh hasil nilai mahasiswa yang mengalami peningkatan dari pratindakan ke siklus I keterampilan berbicara.

Tabel 1. Peningkatan Nilai Tes Keterampilan Berbicara Mahasiswa dari Pratindakan ke Siklus I

No	Aspek	Pra-tindakan	S-I	Peningkatan
1.	Jumlah mahasiswa yang mencapai KKM	5	8	13
2.	Jumlah mahasiswa yang belum mencapai KKM	30	17	13
3.	Rata-rata	59,2	77,0	17,8
4.	Persentase ketuntasan	14%	51%	37%

Hasil nilai keterampilan berbicara mahasiswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* siklus I diperjelas dengan tabel peningkatan nilai pratindakan dan siklus I sebagai berikut.

Tabel 2. Peningkatan Nilai Tes Keterampilan Berbicara dari Pratindakan ke Siklus I

Nama	Nilai		
	Pratindakan	Siklus I	Peningkatan
SIF	50	74	24
HNC	58	73	15
ADDF	76	82	6

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa perhitungan hasil nilai keterampilan berbicara mahasiswa pada siklus I yang diikuti oleh 35 mahasiswa, diketahui bahwa nilai rata-rata semester yang dicapai adalah 77,0. Pada siklus I sejumlah 18 mahasiswa telah mencapai nilai 75 atau lebih dan 17 mahasiswa belum mencapai nilai 75. Dari data tersebut disimpulkan bahwa hasil evaluasi keterampilan berbicara mahasiswa belum mencapai angka keberhasilan seperti yang telah ditetapkan di awal. Hasil ketuntasan KKM baru mencapai 51 % yaitu sebanyak 18 mahasiswa yang sudah mencapai KKM, sedangkan sebesar 49% yaitu 17 mahasiswa belum mencapai KKM. Angka

yang diharapkan adalah 75% dari jumlah mahasiswa adalah mencapai batas ketuntasan.

Nilai pratindakan ke siklus I sudah meningkat, namun rata-rata semester sebesar 77,0 dengan persentase ketuntasan KKM 51%, dianggap belum memenuhi target. Oleh karena itu, perlu diadakan tindakan lanjutan yaitu pada siklus II.

Hasil Pengamatan Kegiatan Mahasiswa *Role playing* Siklus II

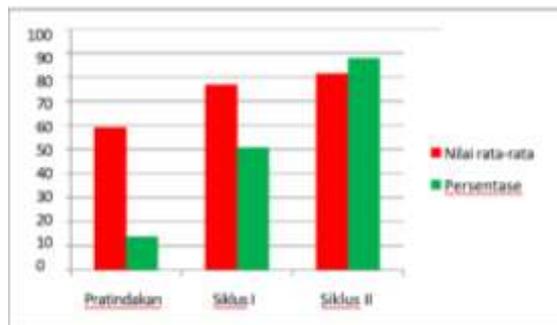
Berdasarkan pengamatan, keterampilan berbicara mahasiswa mengalami peningkatan. Hasil observasi menunjukkan bahwa jumlah skor total (R) hasil observasi terhadap kegiatan mahasiswa dalam diskusi dan mengevaluasi *role playing* pada siklus II adalah 34 dari skor maksimal (SM) sebesar 48. Jadi nilai persen (NP) keterampilan berbicara mahasiswa adalah 71%. Dibandingkan dengan siklus I, siklus II mengalami kenaikan dari jumlah semula 28 naik 6 angka menjadi 34. Nilai persen juga meningkat, dibandingkan siklus I, siklus II mengalami kenaikan dari nilai persen sebesar 58% meningkat 13% menjadi 71%.

Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siklus II

Hasil pengamatan tes keterampilan berbicara mahasiswa semester V PGSD FKIP UNDARIS sudah baik. Nilai rata-rata pengamatan tes keterampilan berbicara mahasiswa yang diikuti 35 mahasiswa adalah 81,5. Jumlah mahasiswa yang sudah mencapai KKM 31 mahasiswa, dan yang belum mencapai KKM sebanyak 4 mahasiswa. Selain itu, persentase mahasiswa yang sudah mencapai KKM sebesar 88%.

Hasil nilai keterampilan berbicara mahasiswa menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* di PGSD FKIP UNDARIS hasilnya mengalami peningkatan. Peningkatan terlihat dari nilai keterampilan berbicara pembelajaran pada siklus II. Nilai keterampilan berbicara mengalami kenaikan dari sebelumnya pratindakan dan siklus I. Berikut disajikan grafik peningkatan nilai rata-rata dan persentase

pencapaian KKM pratindakan ke siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Peningkatan Nilai Rata-Rata Pratindakan ke Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik tersebut diketahui rata-rata nilai pengamatan keterampilan berbicara mahasiswa pada siklus II juga meningkat dibandingkan dengan pratindakan dan siklus I. Rata-rata nilai pratindakan sebesar 59,2, siklus I rata-rata nilai mencapai 77,0, dan siklus II mencapai 81,5. Hal tersebut berarti rata-rata nilai siklus II mengalami kenaikan sebesar 22,3 dari pratindakan dan 4,5 dari siklus I. Jumlah mahasiswa yang mencapai KKM pratindakan sebanyak 5 mahasiswa, pada siklus I sebanyak 18 mahasiswa, dan pada siklus II 31 mahasiswa. Hal ini berarti jumlah mahasiswa yang mencapai KKM siklus II meningkat sebesar 26 mahasiswa dari pratindakan, dan 13 mahasiswa dari siklus I. Berikut ini merupakan tiga contoh hasil nilai keterampilan berbicara mahasiswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke II.

Tabel 3. Peningkatan Nilai Tes Keterampilan Berbicara Mahasiswa dari Siklus I ke Siklus II

Nama	Nilai		Peningkatan
	Siklus I	Siklus II	
SIF	74	79	5
HNC	73	74	1
ADDF	82	83	1

Hasil peningkatan nilai keterampilan berbicara mahasiswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode *role playing* diperjelas dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Peningkatan Nilai Tes Keterampilan Berbicara dari Siklus I ke Siklus II

No	Aspek	S-I	S-II	Peningkatan
1.	Jumlah mahasiswa yang mencapai KKM	18	31	13
2.	Jumlah mahasiswa yang belum mencapai KKM	17	4	13
3.	Rata-rata	77,0	81,5	4,5
4.	Persentase ketuntasan	51%	88%	37%

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa perhitungan hasil nilai keterampilan berbicara mahasiswa diikuti oleh 35 mahasiswa. Hasil pada siklus I sebanyak 18 mahasiswa telah mencapai KKM, sementara 17 mahasiswa belum mencapai KKM, dengan rata-rata nilai yang dicapai adalah 77,0 dan persentase ketuntasan tercapai 51 %. Siklus II mengalami peningkatan lagi sebanyak 31 mahasiswa telah mencapai KKM, sementara 4 mahasiswa belum mencapai KKM, dengan rata-rata nilai yang dicapai adalah 81,5 dan persentase ketuntasan tercapai 88%. Dari data tersebut disimpulkan bahwa peningkatan siklus I ke siklus II jumlah mahasiswa yang mencapai KKM sebanyak 13 anak, rata-rata nilai sebesar 4,5, dan persentase 37%. Angka persentase yang diharapkan adalah sama dengan atau lebih besar 75% dari jumlah mahasiswa adalah mencapai batas ketuntasan dan target itu sudah tercapai dengan ketuntasan mencapai 88%. Karena target tersebut sudah tercapai maka penelitian berhenti pada siklus II.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia melalui *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa Semester V PGSD FKIP UNDARIS. Tindakan pembelajaran siklus I mahasiswa *role playing* berdasarkan

naskah percakapan dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Berdasarkan hasil tes pengamatan keterampilan berbicara, mahamahasiswa tidak mengalami kendala dalam aspek kebahasaan (kosa kata/ungkapan atau diksi dan struktur kalimat yang digunakan) dan aspek nonkebahasaan (keberanian, keramahan, dan sikap). Tindakan *role playing* siklus II berdasarkan naskah drama. Siklus II lebih difokuskan pada aspek kebahasaan (tekanan, ucapan, serta nada dan iama) dan aspek nonkebahasaan (kelancaran dan penguasaan materi) yang masih kurang. Hasil tes pengamatan keterampilan berbicara siklus II mengalami peningkatan. Pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode *role playing* berdasarkan naskah drama menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara mahamahasiswa.

Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang telah diperoleh. Pada saat sebelum dilaksanakan tindakan, nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 59,2. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I nilai rata-rata kelas 77,0. Pada siklus II nilai rata-rata kelas semakin naik, rata-rata kelas meningkat menjadi 81,5. Selain dari rata-rata nilai kelas, pencapaian nilai KKM.

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran dari peneliti yaitu: dosen sebaiknya menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Mahasiswa sebaiknya memperhatikan aspek-aspek kebahasaan dan nonkebahasaan yang dapat menunjang keefektivan berbicara dalam kegiatan *role playing*. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya dan memberikan pengalaman belajar yang dapat menumbuhkan inovasi dalam keterampilan berbahasa juga meningkat, yaitu pada pratindakan pencapaian KKM sebesar 14%, pada siklus I pencapaian nilai KKM sebesar 51%, dan siklus II pencapaian nilai KKM semakin meningkat yaitu 88%. Hal ini berarti keterampilan

berbicara mahamahasiswa semakin meningkat dengan menggunakan metode *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hamzah B. Uno. (2010). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Henry Guntur Tarigan. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- [3] Hisyam Zaini, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development).
- [4] Iskandarwassid & Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [5] Kundharu Saddhono & Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- [6] Suharsimi Arikunto. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [7] Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [8] Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.