

## **Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Semester V**

Ardiani Yulia  
ardiani@jagakarsa.ac.id

Arsenius Agung Paji Wuwur  
arseniusapw@jagakarsa.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kualitas proses keterampilan berbicara, dan (2) meningkatkan kualitas hasil keterampilan berbicara melalui metode Bermain Peran pada mahasiswa PBSI. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) adalah kegiatan yang bertujuan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran secara bersiklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: (1) perencanaan (2) pelaksanaan tindakan (3) observasi, dan (4) refleksi. Adapun subjek penelitian ini adalah kelas dan objek penelitiannya adalah seluruh mahasiswa PBSI Semester V dengan dibantu mahasiswa semester III, sehingga berjumlah total 28 orang. Teknik pengumpulan data melalui angket, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Bermain Peran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik proses maupun hasil, pada keterampilan berbicara mahasiswa PBSI. Peningkatan kualitas ditandai dengan meningkatnya keaktifan mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran dari tiap-tiap siklus yang dikualifikasikan dengan kriteria cukup dan baik. Di siklus I sebesar 89,28% dengan kriteria cukup dan di siklus II sebesar 92,85% dengan kriteria baik. Sementara peningkatan kualitas hasil ditandai dengan meningkatnya persentase dari tiap-tiap siklus. Di siklus I dari total 28 mahasiswa terdapat 25 orang atau 64,28% yang berada di atas nilai minimum. Di siklus II mengalami peningkatan dari total 27 mahasiswa terdapat 26 orang atau 78,57% yang berada di atas nilai minimum.

**Kata Kunci:** *Keterampilan Berbicara, Metode Bermain Peran*

### **PENDAHULUAN**

Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara pengajar dan peserta didik. Interaksi dikatakan bernilai edukatif karena kegiatan tersebut dilakukan dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Tujuan yang hendak dicapai, yaitu meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik terhadap relevansi proses belajar mengajar, memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi, membentuk sikap positif, memberi kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar individual serta mendorong untuk belajar. Keterampilan berbicara mahasiswa PBSI semester V masih belum maksimal. Hal

ini disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut di antaranya berasal dari diri mahasiswa tersebut yang membuat mereka jarang berbicara di depan kelas. Selain itu karena aktor malu, takut, dan kurang rasa percaya diri.

Untuk mengoptimalkan hal tersebut diperlukan metode pengajaran yang lebih menekankan pada aktivitas belajar aktif dan kreativitas pada mahasiswa. Tidak jarang penggunaan metode tertentu mempunyai andil yang cukup signifikan dalam kegiatan belajar mengajar. Keterampilan yang diharapkan agar dimiliki peserta didik lebih ditentukan pada kesesuaian penggunaan suatu metode dengan tujuan. Tujuan pembelajaran akan dapat tercapai bila metode yang digunakan

tepat. Penggunaan metode yang tepat dimaksudkan agar peserta didik bersemangat dalam belajar.

Mengajar dalam pemahaman seperti di atas tentu memerlukan strategi yang tepat. Mutu pengajaran tergantung pada pemilihan strategi yang ingin dicapai, terutama dalam upaya mengembangkan kreativitas dan sikap peserta didik. Untuk itu, perlu dibina dan dikembangkan keterampilan profesional pengajar untuk mengelola program pengajaran dengan strategi belajar mengajar. Bertitik tolak dari uraian di atas, pengajar dituntut untuk menentukan pendekatan tertentu agar kegiatan belajar mengajar dapat terselenggara dengan optimal.

Djamarah Syaiful Bahri & Zain Aswam (2013: 88) berpendapat bahwa mengartikan bermain peran adalah pura-pura atau berbuat seolah-olah, melalui proses tingkah laku, imitasi, bermain mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya. Tujuan bermain peran adalah agar peserta didik dapat menghargai dan menghayati perasaan orang lain, memupuk rasa tanggung jawab pada diri peserta didik. Maksud dari pernyataan tersebut adalah peserta dipersiapkan oleh pengajar untuk menghayati perasaan orang lain agar mengerti bahwa kedudukan orang lain itu sama pentingnya dengan dirinya sendiri, sehingga perlu untuk bisa mengungkapkan perasaannya kepada orang lain.

Berdasarkan fakta tersebut, perlu diadakan suatu penelitian guna membantu menyelesaikan masalah yang ada, maka peneliti menerapkan metode bermain peran dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Adapun alasan pemilihan metode tersebut adalah bahwa metode itu dirasa lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Tujuan bermain peran adalah agar mahasiswa menghargai dan menghayati perasaan

orang lain, memupuk rasa tanggung jawab pada diri peserta didik.

### **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kualitas proses keterampilan berbicara melalui metode Bermain peran dan untuk mengetahui peningkatan kualitas hasil keterampilan berbicara melalui metode bermain peran mahasiswa PBSI Semester V yang dibantu semester III.

## **KAJIAN TEORETIS**

### **Pengertian Berbicara**

Tarigan (2008:3) berpendapat bahwa berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan yang didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah keterampilan berbicara mulai dipelajari. Berbicara merupakan tindakan penggunaan bahasa secara lisan.

Keterampilan berbicara menjadi bagian dari keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara harus diajarkan kepada peserta didik. Tarigan (2008:3) mengatakan bahwa keterampilan berbahasa berhubungan erat dengan keterampilan lainnya. Keterampilan berbahasa dapat diperoleh melalui urutan yang bertahap, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*).

Empat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan yang tak dapat dipisahkan karena saling berhubungan.

Keterampilan-keterampilan tersebut berhubungan erat dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Seseorang semakin terampil berbahasa semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan cara berpraktik dan

banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir.

Keterampilan berbahasa hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Oleh karena itu, setelah berpraktik dan berlatih perlu diadakan tes untuk mengetahui sampai dimana hasil yang telah dicapai. Komponen-komponen yang perlu mendapat perhatian khusus dalam tes itu adalah seperti yang tertera pada tabel di bawah ini.

### **Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**

Tarigan (2008: 3-4) menyatakan bahwa berbicara berhubungan erat dengan perkembangan kosakata melalui kegiatan menyimak dan membaca. Keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi kegiatan berbicara yang efektif banyak persamaannya dengan yang dibutuhkan bagi komunikasi efektif dalam keterampilan-keterampilan berbahasa yang lainnya itu. Berikut adalah gambaran secara terperinci hubungan antara berbicara dan menyimak; dan berbicara dan membaca dan ekspresi lisan dan ekspresi tulis

Sistem ini memberi keefektifan bagi individu dalam mendirikan hubungan mental dan emosional dan anggota-anggota lainnya. Oleh karena itu, peranan bahasa dalam kehidupan sangat penting. Tarigan (2008:9) mengemukakan ada delapan prinsip bahasa: (1) bahasa adalah sebuah sistem, (2) bahasa adalah vokal (bunyi ujaran), (3) bahasa tersusun dari lambang-lambang manasuka, (4) bahasa bersifat unik dan khas, (5) bahasa dibangun dari kebiasaan-kebiasaan, (6) bahasa alat komunikasi, (7) berbahasa berhubungan dengan kebudayaan tempatnya berada, (8) bahasa berubah-ubah.

### **Tujuan Berbicara**

Tarigan (2008:16) mengatakan bahwa tujuan utama dari berbicara

adalah untuk berkomunikasi. Cara supaya dapat menyampaikan secara efektif sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Seseorang harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengar dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan baik secara umum maupun perorangan. Pada dasarnya berbicara mempunyai tiga tujuan umum: (a) memberitahukan dan melaporkan, (b) menjamu dan menghibur, dan (c) membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan.

Kegiatan berbicara berarti kegiatan menggunakan bahasa, dalam menggunakan bahasa dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti penampilan, cara mengungkapkan perasaan, sikap, dan cara pemecahan masalah. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi penggunaan bahasa dalam berbicara sehingga maksud yang disampaikan melalui bahasa tersebut akan tercapai melalui serangkaian perbuatan yang dilakukan selama berbicara. Perbuatan yang dilakukan selama berbicara itu dimaksudkan untuk memperjelas pesan yang disampaikan kepada penyimak agar penyimak memiliki makna yang sama dengan pembicara.

### **Ragam Seni Berbicara**

Secara garis besar Tarigan (2008:24-25) membagi kegiatan berbicara ke dalam dua bagian, yaitu berbicara di muka umum dan konferensi. Berbicara di muka umum atau masyarakat dibagi ke dalam empat jenis: (1) berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan yang bersifat informatif, (2) berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat kekeluargaan, persahabatan, (3) berbicara dalam situasi yang bersifat membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan, dan (4) berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat

merundingkan dengan tenang dan hati-hati.

### **Faktor- faktor yang Mempengaruhi Berbicara**

Abdul Chaer (2009:149) berpendapat bahwa seseorang yang berbicara di depan orang lain belum tentu lancar seperti yang diharapkan. Menjadi pembicara yang baik seorang pembicara selain harus memberikan kesan bahwa dia menguasai masalah yang dibicarakan, si pembicara juga harus memperhatikan keberanian dan kegairahan. Selain daripada itu pembicara harus berbicara dengan jelas dan tepat. Hal ini ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dan perlu diajarkan kepada mahasiswa mempunyai keefektifan keterampilan berbicara yaitu faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan. Faktor penunjang keefektifan berbicara menurut Arsyad Mukti (2005:17) diklasifikasikan sebagai berikut:

Faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara yaitu:

- 1) Ketepatan ucapan  
Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat, dapat mengalihkan perhatian pendengar.
- 2) Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi akan merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara bahkan kadang-kadang merupakan faktor penentu.
- 3) Pemilihan kata (Diksi)  
Pilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pemilihan kata harus disesuaikan dengan pokok pembicaraan dan dengan siapa kita berbicara
- 4) Ketepatan sasaran pembicaraan

Hal ini menyangkut pemakaian kalimat efektif kalimat yang mengenai sasaran sehingga mampu meninggalkan kesan menimbulkan pengaruh atau menimbulkan akibat.

### **Metode Bermain Peran**

Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013:72) mengartikan metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Cara yang digunakan pengajar dalam mengadakan hubungan dengan mahasiswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh karena itu, peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar mahasiswa sehubungan dengan kegiatan mengajar, dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif. Di Interaksi ini, pengajar berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik jika peserta didik banyak yang aktif dibandingkan dengan pengajar.

Oleh karena itu, metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar peserta didik. Proses belajar mengajar yang baik dapat menggunakan berbagai jenis metode mengajar secara bergantian atau saling bahu membahu satu sama lain. Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013:74) menjelaskan bahwa tugas pengajar adalah memilih berbagai metode yang tepat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Ketepatan penggunaan metode mengajar tersebut sangat bergantung kepada tujuan, isi proses belajar mengajar dan kegiatan belajar mengajar. Ditinjau dari segi penerapannya, metode mengajar ada yang tepat untuk peserta didik dalam jumlah yang banyak dan ada yang tepat untuk jumlah yang sedikit. Ada juga

yang tepat digunakan di dalam kelas atau di luar kelas. Subari (2012:73) menjelaskan perihal metodologi pengajaran yang merupakan cabang dari didaktik atau ilmu mengajar, oleh karena itu sering juga metodologi pengajaran disebut didaktik khusus. Kata metodologi dibentuk dari dua kata yaitu "methodos" yang artinya "jalan ke" sedangkan "logos" berarti "ilmu".

Syaiful Bahri Djamarah (2013:72) sebagai salah satu komponen pengajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar tidak ada satupun yang tidak menggunakan metode pengajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut berarti pengajar harus benar-benar memahami kedudukan metode sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang. Kegiatan belajar mengajar tidak semua anak didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Murid memiliki macam-macam daya serap terhadap bahan yang diberikan; ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. Perbedaan daya serap yang dimiliki anak didik sebagaimana tersebut di atas, memerlukan strategi pengajaran yang tepat. Dalam hal ini peneliti memilih Metode bermain peran sebagai salah satu metode yang efektif untuk mengatasi berbagai masalah tersebut.

Dengan demikian peneliti menerapkan metode bermain peran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013:74) menyatakan bahwa tujuan adalah suatu cita-cita yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan adalah pedoman yang memberi arah kemana kegiatan belajar mengajar akan dibawa. Pengajar tidak

bisa membawa kegiatan belajar menurut sekehendak hatinya dan mengabaikan tujuan yang telah dirumuskan

### **Pengertian Bermain Peran**

Jumanta Hamdayana (2014:189) menjelaskan perihal bermain peran bahwa pada prinsipnya bermain peran merupakan metode untuk 'menghadirkan' peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran'. Peserta memberikan penilaian terhadap keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran kemudian memberikan saran untuk pengembangan peran-peran tersebut. Metode bermain peran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam 'pertunjukan' dan bukan pada pemain dalam melakukan permainan peran.

Bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Bermain peran merupakan sebagai suatu bentuk aktifitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Kegiatan bermain peran murid dikondisikan pada situasi tertentu seakan-akan di luar kelas meskipun itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Syaiful Bahri Djamarah (2013:88) mengemukakan pendapatnya bahwa seseorang dapat memahami dengan cara mengamati perilaku waktu memerankan dengan spontan. Hakikat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran diharapkan para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Shaftel dalam Rianto (2010:214) menyatakan bahwa bermain peran diartikan sebagai suatu metode pemecahan masalah yang melibatkan dua orang atau lebih untuk mengambil keputusan secara terbuka dalam situasi yang dilematis. Pemeranan diakhiri pada saat mencapai titik dilema dan masing-masing pemeran bebas menganalisa apa yang terjadi melalui diskusi yang melibatkan para pengamat untuk mencari pemecahannya. Hamalik (2010:138) berpendapat bahwa bermain peran adalah suatu kelompok yang bertindak memecahkan masalah terutama pemecahan masalah yang berkenaan dengan hubungan antar insani.

#### **Karakteristik Bermain peran dalam Strategi Mengajar**

Menurut Hamalik Oemar (2014:190) ada beberapa alasan yang luas untuk menggunakan bermain peran. Bermain peran dapat mendorong bentuk-bentuk interaksi sosial yang memberikan stimulus penting untuk menantang keyakinan peserta didik dan merupakan langkah pertama dalam mengubah pemahaman mereka. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika pengajar memberikan tantangan kepada peserta didik tentang sebuah masalah pengalaman dan memfasilitasi proses menemukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013:90) menyebutkan bahwa ada lima kelemahan bermain peran: (1) peserta didik yang tidak ikut bermain peran sebagian besar akan menjadi kurang aktif, (2) banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, (3) memerlukan tempat yang cukup luas karena jika tempat sempit menjadi kurang bebas, (4) kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang

bertepuk tangan, (5) pembekalan ini sangat penting, tetapi sering tidak dianggap serius oleh peserta didik.

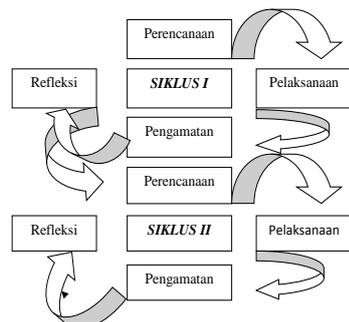
#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suharsimi, 2009:2-4). Peningkatan kemampuan berbicara dapat diketahui melalui kegiatan bermain peran serta keaktifan mahasiswa dalam berbicara ketika diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari seorang pengajar. Penelitian tindakan kelas mencakup seluruh kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas baik kegiatan tindakan maupun kegiatan penelitian. Pelaksanaan kedua aktivitas ini dapat dilakukan oleh orang yang sama atau orang yang berbeda tetapi bekerja sama dengan kolaborator. Kolaborator yang dimaksud adalah kerja sama dengan pihak-pihak lain seperti mahasiswa, pengajar, lembaga pendidikan, teman sejawat.

Penelitian dilaksanakan di Universitas Tama Jagakarsa. Peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yaitu kelas PBSI FKIP agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan. Peneliti melakukan penelitian di prodi tersebut karena penulis berkepentingan dengan masalah keterampilan berbicara. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah PBSI FKIP Universitas Tama Jagakarsa. Waktu penelitian ini berlangsung selama kurang lebih dua bulan, mulai bulan Oktober sampai dengan November 2020.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa PBSI semester V dengan dibantu mahasiswa semester III tahun akademik 2020/2021 yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari laki-laki 13 orang dan perempuan 15 orang.

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang berbasis kelas (Arikunto, 2008:16). Prosedur penelitian tindakan kelas menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh beberapa ahli. Secara garis besar terdapat empat tahap yang dilalui, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan refleksi.



Penelitian ini menggunakan empat komponen penelitian tindakan dalam suatu sistem spiral yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah yang berikutnya. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I bermaksud untuk mengetahui keaktifan mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran, kemudian sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan serta sejauh mana tingkat keterampilan berbicara mahasiswa melalui metode bermain peran. Siklus berikutnya yaitu siklus II bermaksud untuk mengetahui keaktifan, pemahaman serta peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran.

Nilai akhir yang diperoleh diolah dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{28} \times 100\% = \text{Nilai Akhir}$$

Simpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

## HASIL PENELITIAN

Responden penelitian adalah mahasiswa yang duduk di semester III, sehingga jumlah total menjadi 28 orang dengan rincian laki-laki berjumlah 13 orang dan perempuan 15 orang. Kegiatan awal yang dilakukan peneliti yaitu mengadakan kegiatan survei awal untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya serta mencari informasi. Peneliti menemukan berbagai kendala yang dihadapi sekolah dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti melakukan pendekatan dengan pengajar, selanjutnya mengadakan observasi dan tes. Tes digunakan untuk mengetahui keterampilan awal peserta didik dalam berbicara sebelum dilaksanakan tindakan.

peserta didik yang memperoleh nilai 60-69 ada 10 orang (35,71%) kategori kurang. Mahasiswa yang memperoleh nilai 70-79 ada 8 orang (28,57 %) kategori cukup. Adapun kategori baik dengan perolehan nilai 80-89 berjumlah 9 orang (32,14%) dan kategori sangat baik dengan perolehan nilai 90-100 hanya 1 orang (3,57%). Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh belum memenuhi target yang telah ditentukan. Target yang ditentukan apabila minimal 70% peserta didik berkategori cukup.

Hasil penelitian observasi pada siklus I didapatkan dari hasil pengamatan. Pengamatan bertujuan untuk mengetahui respon mahasiswa dalam menerima pelajaran bermain peran sesuai dengan naskah yang ditulis mahasiswa melalui metode Bermain Peran. Lembar pengamatan dalam observasi peserta didik meliputi enam perilaku baik positif maupun negatif yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun objek sasaran observasi tersebut, yaitu memperhatikan penjelasan pengajar terkait materi pelajaran berkategori baik, disiplin dalam mengikuti pembelajaran berkelompok berkategori baik, siap menerima pelajaran berkategori baik, aktif dalam

pembelajaran berkriteria cukup, terampil menjawab pertanyaan berkriteria cukup, terampil peserta didik dalam mengerjakan tes berkriteria baik. Skor rata-rata adalah 89,28 berkriteria cukup.

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan keaktifan peserta didik muncul dalam berbicara. Ini berarti peran dan keikutsertaan dalam proses pembelajaran berkategori cukup baik. Meningkatnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh pada hasil. Berdasarkan data yang ada diketahui bahwa dari 28 peserta didik terdapat 14,28% yang memperhatikan penjelasan terkait materi pembelajaran kemudian kedisiplinan dalam mengikuti pembelajaran berkelompok serta kesiapan dalam menerima pelajaran dan keterampilan dalam mengerjakan tes dengan kriteria baik. Sementara keaktifan dalam pembelajaran dan keterampilan dalam menjawab pertanyaan dengan kriteria cukup, yaitu 10,71%. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan karena ngobrol dan mengganggu teman sangat mempengaruhi hasil tes yang diperoleh peserta didik.

Refleksi diperoleh dengan memperhatikan hasil tes kinerja. Hasil proses tindakan siklus I digunakan sebagai tolok ukur pada proses Tindakan Siklus II. Proses Tindakan Siklus I telah mencapai hasil seperti yang diharapkan hal tersebut diketahui adanya peningkatan. Data yang diperoleh dari tes kinerja siklus I menunjukkan bahwa keterampilan berbicara dengan teknik bermain peran termasuk dalam kategori baik. Kendala-kendala yang terdapat pada tindakan siklus I sudah dapat diatasi. Hal ini disebabkan peneliti telah mengadakan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada proses Tindakan Siklus I. Melihat potensi dan minat peserta didik terhadap metode yang digunakan, metode ini

akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Berhubung nilai rata-rata pada tindakan Siklus II sudah memenuhi harapan peneliti, penelitian ini tidak dilanjutkan karena bisa menimbulkan kejenuhan pada peserta didik.

Respon peserta didik terhadap teknik bermain peran juga dilakukan dengan cara mengisi angket yang berisi sembilan butir pertanyaan dengan jawaban sesuai dengan kenyataan yang ada dan diisi dengan jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari 28 peserta didik dengan 9 pertanyaan yang menjawab sangat setuju ada 125 jawaban, setuju sebanyak 74 jawaban, kurang setuju sebanyak 45 jawaban, dan tidak setuju sebanyak 2 jawaban. Dengan demikian dari 9 butir pertanyaan ternyata 45% dari 28 orang menjawab sangat setuju 25,2% menjawab setuju, 17% menjawab kurang setuju dan 8% tidak setuju

Keterampilan berbicara pada penelitian ini dengan penilaian, yaitu Kurang (K) Cukup (C), Baik (B), Amat Baik (AB). Berdasarkan data di atas dapat diketahui peserta didik yang memperoleh nilai 60–69 ada 6 orang (21,42%) termasuk kategori kurang, yang memperoleh nilai 70–79 ada 9 orang (32,14%) berkategori cukup, yang memperoleh nilai 80–89 ada 8 orang termasuk kategori baik (28,57%), dan yang memperoleh nilai 90–100 ada 5 orang (17,85%) berkategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh telah memenuhi target keterampilan berbicara. Ada dua faktor yang mempengaruhinya: internal dan eksternal. Faktor internal dapat dilihat pada keterampilan peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai yang meningkat dan peserta didik mulai memahami apa yang diajarkan oleh pengajar. Melalui latihan berbicara dengan percakapan sehari-hari, kemampuan berbicara peserta didik terus bertambah karena keterampilan

berbicara membutuhkan pelatihan dan pengetahuan. Faktor eksternal yang tidak kalah pentingnya adalah strategi pembelajaran yang digunakan melalui metode Bermain Peran. Pengajar berhasil meningkatkan pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam berbicara. Dengan demikian, peserta didik sudah dapat berbicara bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Aspek pengamatan tentang respon peserta didik terhadap teknik bermain peran juga dilakukan dengan cara peserta didik mengisi angket yang berisi sembilan butir pertanyaan yang diisi sesuai dengan kenyataan dengan jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari 28 peserta didik yang menjawab sangat setuju sebanyak 145 jawaban, setuju sebanyak 54 jawaban, kurang setuju sebanyak 25 jawaban dan menjawab tidak setuju sebanyak 0 jawaban. Dengan demikian dari 9 butir pertanyaan ternyata 70% dari 28 peserta didik menjawab sangat setuju, yang menjawab setuju sebanyak 20%, yang menjawab kurang setuju sebanyak 10% sedangkan yang menjawab tidak setuju 0%.

#### **Temuan Hasil Obsevasi**

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang telah diperoleh ditemukan adanya peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran khususnya peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran. Adapun temuan tersebut adalah para peserta didik memperhatikan penjelasan pengajar secara seksama terkait materi yang disampaikan dengan kategori sangat baik, kedisiplinan dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok berkategori baik, kesiapan dalam menerima pelajaran dengan kriteria sangat baik, keaktifan dalam menerima pelajaran, lebih terampil dalam menjawab pertanyaan dari pengajar, dan kemampuan berbicara

peserta didik meningkat. Hasil observasi yang dilakukan peneliti dalam menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa PBSI semester V yang dibantu oleh peserta didik semester III.

#### **Simpulan**

Penerapan metode Bermain Peran pada mahasiswa PBSI semester V mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbicara. Hal ini dibuktikan dengan data Penelitian Tindak Kelas siklus I dan II. Di siklus I 89,28% dan di siklus II 92,85% kemudian hasil tes di siklus I 64,28%, sedangkan di siklus II 78,57%.

#### **Saran**

Ada beberapa hal untuk perbaikan dan pengembangan peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran, yaitu: pengajar hendaknya beradaptasi dan mengikuti perkembangan metode yang inovatif dan mampu memilih metode dan sumber belajar agar peserta didik mendapatkan hasil yang maksimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abbas, Saleh. 2006. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi Suharjono, dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka

- Dimiyati. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2007. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- H.B. Sutopo. 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: UNS Press.
- Ismawati, Esti. 2009. Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra. Yogyakarta: Cawanmas.
- Keraf, Gorys. 2007. Argumentasi Dan Narasi. Jakarta: PT Gramedia.
- \_\_\_\_\_. 2007. Diksi dan Gaya Bahasa. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Krismarsanti, Ermina. 2008. Analisis Cerita Fiksi dan Non Fiksi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Moleong, Lexy. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, 2002. Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran: Konsep, Karakteristik dan Implementasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra. Yogyakarta: BPFE.
- \_\_\_\_\_. 2009. Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Edisi Ketiga. Yogyakarta: BPFE.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa. Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Permanasari, Dian. 2017. Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat. Jurnal Pesona. Volume 3. 157. <https://doi.org/10.26638/jp.444.2080>
- Semi, M. Atar. 2003. Menulis Efektif. Padang: Angkasa Raya. St.
- Slamet, Y. 2007. Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Agus. 2009. Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutarno, NS. 2006. Manajemen Perpustakaan: suatu pendekatan praktik. Jakarta: Sagung Seto.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tika, H. Moh. Panbudu. 2005. Metode Penelitian Geografi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widjono, Hs. 2007. Bahasa Indonesia: Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi. Jakarta: Grasindo.
- Williams. 2001. Reading in the Language Classroom. Mac Millan Publisher Limited: London. Yammin, Marintinis dan Maisah. 2009. Manajemen Pembelajaran Kelas. Jakarta: Grasindo.