

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MAHASISWA
PGSD E UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAY***

Darmawati

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
darmawatiarifin@uncp.ac.id

Abstrak

Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan yang lain seperti kemampuan menyimak, membaca, menulis, kebahasaan dan sastra dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena dengan kemampuan tersebut individu dapat berkomunikasi dengan siapapun baik dalam situasi formal maupun informal. Bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional sebagai identitas bangsa dan karakteristik setiap individu yang lahir dan bertumbuh di Indonesia. Kendala yang terjadi dalam meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa memotivasi peneliti untuk mengadakan sebuah penelitian dengan harapan dapat memberi variasi pembelajaran. Peneliti menggunakan teknik *Role play* untuk mengatasi kendala tersebut. *Role Play* memang mempunyai daya tarik tersendiri. Tema *role play* didiskusikan bersama sesuai dengan keinginan mereka. Penelitian ini dilaksanakan di kelas E Jurusan PGSD, dengan jumlah mahasiswa sebanyak 40 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan 3 siklus. Setiap siklus membutuhkan dua kali pertemuan dan setiap siklus dilaksanakan melalui 4 tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketertarikan mahasiswa terhadap Bahasa Indonesia mulai meningkat. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi melalui pengamatan visual maupun hasil perekaman. Dengan *role play* perbendaharaan kosakata mahasiswa meningkat, begitu juga dengan penggunaan tatabahasanya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, dan semakin terampil menggunakannya dalam kalimat, maka mereka akan semakin terampil berbicara.

Kata Kunci : Bahasa Indonesia, Berbicara, *Role Play*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial, karena itu manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa berinteraksi dengan orang lain. Interaksi sangat diperlukan setiap manusia, karena sebagai makhluk sosial manusia hidup saling ketergantungan dengan yang lain. Untuk berinteraksi, manusia memerlukan alat, sarana maupun media untuk menyampaikan segala keinginan, pendapat, atau perasaanya kepada orang lain. Alat, sarana maupun media tersebut adalah bahasa.

Pada dasarnya pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia. Oleh karena itu, untuk mencapai kompetensi hasil belajar Bahasa Indonesia harus dikembangkan melalui empat aspek kemampuan utama Bahasa Indonesia tersebut mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Bahasa Indonesia merupakan mata kuliah wajib yang dibelajarkan dengan durasi waktu 3 x 50 menit setiap minggu. Materi yang diajarkan relatif masih sederhana yakni bagaimana sejarah lahirnya bahasa Indonesia serta bagaimana melakukan percakapan yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Perlu juga diketahui bahwa mahasiswa yang masuk ke dalam kelas bahasa mempunyai latar belakang yang berbeda-beda, ada yang karena memang menjadi pilihan pertama pada saat memilih program di kelas XI, tetapi kebanyakan mereka terpaksa masuk kelas bahasa oleh karena tidak lulus kriteria penetapan penjurusan baik IPA maupun IPS.

Dari 40 mahasiswa, mereka yang memilih program bahasa pada pilihan pertama sebanyak 5 mahasiswa atau 12,5 %, sedangkan 2 mahasiswa atau 5 % sebagai pilihan kedua dan selebihnya adalah benar-benar mahasiswa yang tidak memilih program bahasa. Bisa dibayangkan bagaimana kondisi mahasiswa pada saat pembelajaran, mahasiswa yang kurang berminat mempelajari bahasa, nampak dikelas kurang aktif, lebih banyak diam. pernah peneliti mencoba untuk tanya jawab lisan tentang materi yang sudah pernah

diajarkan, namun hanya 3-5 mahasiswa yang memberi respon sedangkan yang lain hanya diam. Suasana belajar kurang menyenangkan. Keterpaksaan masuk kelas program bahasa benar benar menjadikan suasana yang sulit bagi mereka untuk menyesuaikan proses pembelajaran.

Dengan kondisi tersebut di atas tentunya suasana belajar di kelas bahasa menjadi kurang kondusif, begitu pula dengan motivasi belajar mahasiswanya yang rendah. Sekalipun materi-materi yang diajarkan tergolong sangat sederhana namun tidak membuat mahasiswa dapat mudah menerima ataupun tertarik mempelajarinya. Di samping itu tatabahasa yang mereka pelajari juga masih sangat sederhana, mungkin bisa dikatakan mempelajari Bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar. Padahal mahasiswa lebih senang membahas materi-materi yang berhubungan dengan dunia remajanya.

Dengan *role play*, mahasiswa akan mempersiapkan terlebih dulu bentuk percakapannya, kalimat-kalimat yang hendak disampaikan. Dan saat memproduksi kalimat inilah banyak kendala yang mereka hadapi, antara lain: pilihan kosakata, ujaran, pelafalan maupun ketatabahasanya. Masalah yang paling banyak dijumpai adalah proses menyusun kalimat sesuai dengan tataBahasa Indonesia . Sehubungan banyak kemiripan antara Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, peneliti sesering mungkin mengkaitkan materi pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Bahasa Inggris. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah penyusunan kalimat dan mempercepat pemahaman materi Bahasa Indonesia sehingga tampilan mereka dalam bermain peran dapat optimal.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang ada dapat di rumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia ?
- b. Apakah penggunaan *role play* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia ?

LANDASAN TEORI

Hakikat Keterampilan Berbicara

Pengertian berbicara adalah kemampuan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008:16). Pengertian tersebut menunjukkan dengan jelas bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan.

Menurut Tarigan (1988:1), berbicara merupakan salah satu dari empat aspek atau keterampilan berbahasa di samping menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara ini berkembang sejalan dengan perkembangan manusia semenjak anak-anak hingga dewasa. Jadi, keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang fungsional, sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia berkomunikasi.

Haryadi dan Zamzani (2000:72) mengemukakan bahwa secara umum berbicara dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain.

Tujuan Berbicara

Setiap kegiatan berbicara yang dilakukan manusia selalu mempunyai maksud dan tujuan. Menurut Tarigan (1990:11), menyatakan bahwa tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi dengan sesamanya yang ditopang alat komunikasi yang disebut bahasa. Komunikasi merupakan serangkaian perbuatan yang digunakan secara sistematis untuk mencapai tujuan atau maksud tertentu.

Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka sebaiknya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikombinasikan. Dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasi terhadap pendengarnya, dan dia harus mampu mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala sesuatu situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Menurut Tarigan (1997:37) tujuan pembicaraan dapat dibedakan atas lima golongan, yaitu:

1) Langkah-langkah Berbicara

Saddhono dan Slamet (2012:6) mengatakan bahwa berbicara merupakan sebuah rangkaian proses. Dalam berbicara terdapat langkah-langkah yang harus dikuasai dengan baik oleh seorang pembicara. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang harus dikuasai oleh seorang pembicara yang baik yaitu: (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.

Pendapat yang senada tentang langkah-langkah berbicara juga dikemukakan oleh Tarigan (2008:32) yaitu: (1) memilih pokok pembicaraan yang menarik, (2) membatasi pokok pembicaraan, (3) mengumpulkan bahan, dan (4) menyusun bahan, yang terdiri atas: (a) pendahuluan, (b) isi, serta (c) simpulan.

Kelangsungan kegiatan berbicara dipengaruhi oleh si pembicara itu sendiri. Pembicara harus memperhatikan beberapa hal agar kegiatan berbicara berjalan dengan baik. Hal-hal tersebut yaitu: (a) menguasai masalah yang dibicarakan, (b) mulai berbicara kalau situasi sudah mengizinkan, (c) pengarahannya yang tepat akan dapat memancing perhatian pendengar, (d) berbicara harus jelas dan tidak terlalu cepat, (e) pandangan mata dan gerak-gerik yang membantu, (f) pembicara sopan, hormat, dan melihsatkan rasa persaudaraan, (g) dalam komunikasi dua arah, mulailah berbicara kalau sudah dipersilakan, (h) kenyaringan suara, serta (i) pendengar akan lebih terkesan kalau ia dapat menyaksikan pembicara sepenuhnya (Arsjad dan Mukti, 2013:31-32).

Role Play

Menurut Gillian Porter Ladousse (1987:5) '*role play*' berasal dari kata '*role*' yang artinya ambil bagian dalam sebuah kegiatan khusus dan '*play*' yang artinya peranan itu diambil/dipakai dalam sebuah lingkungan dimana siswa dapat mengembangkan sepenuhnya daya cipta dan bermain. Sekelompok

siswa bermain peran di dalam kelas dengan baik sama halnya dengan sekelompok anak yang sedang bermain sekolah-sekolahan, perawat dan dokter, atau *Star wars*. Keduanya secara tidak sadar mengaktualisasikan dan dengan bermain peran mereka mencobakan pengetahuan dunia nyatanya dan mengembangkan kemampuannya untuk berinteraksi dengan masyarakat. Kegiatan ini sangat menyenangkan dan tidak merusak pribadi siswa atau anak tersebut. Bermain peran ini akan dapat menumbuhkan kepercayaan diri daripada merusaknya.

Manfaat *Role Play*

- a. Banyak macam pengalaman bisa dibawa kedalam kelas lewat *role play*. Rentangan fungsi dan struktur bahasa dan luasnya kosakata yang diperkenalkan melaju/berkembang tanpa batas. Melalui *role play* kita bisa melatih siswa mengembangkan ketrampilan berbicara dalam berbagai situasi.
- b. *Role Play* meletakkan siswa pada berbagai situasi yang bermanfaat untuk mengembangkan bahasa dalam memperlicin hubungan sosial
- c. Beberapa orang sedang belajar Bahasa Inggris untuk tujuan kehidupannya; khususnya bagi orang yang akan bekerja atau bepergian ke luar negeri.
- d. *Role Play* membantu kebanyakan siswa pemalu dengan menyediakannya sebuah topeng. Beberapa siswa pendiam mungkin mempunyai kesulitan dalam berinteraksi dan beraktivitas lainnya. Dengan *role play* siswa terbebas oleh karena mereka tidak merasa pribadinya terlibat.
- e. Alasan terpenting menggunakan *role play* tidak lain adalah kegembiraan. Sekali siswa memahami dengan apa yang diharapkan, mereka menikmati imajinasinya.

Akhirnya, *role play* merupakan salah satu dari seluruh teknik komunikasi yang mengembangkan siswa lancar berbahasa, yang memajukan interaksi di dalam kelas, dan yang meningkatkan motivasi. *Role play* juga tidak hanya mendorong siswa belajar bersama rekan seusianya, tetapi juga meningkatkan kebersamaan guru dan siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses belajar. *Role play* mungkin merupakan teknik yang paling

fleksibel dan guru-guru yang segera menggunakan *role play* dapat mempertemukan kebutuhan-kebutuhan yang tak terbatas dengan latihan bermain peran secara efektif dan tepat.

METODE PENELITIAN

A. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut *Classroom Action Research* (CAR). PTK adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu serta memperbaiki kondisi praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan melalui 4 tahap, yakni: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflective*). Penelitian Tindakan Kelas ini juga berpijak pada 2 (dua) landasan, yaitu :

1. Keterlibatan (*Involvement*) yaitu keterlibatan guru dalam penyelenggaraan penelitian tindakan kelas.
2. Perbaikan (*Improvement*) yaitu komitmen guru untuk melakukan perbaikan termasuk perubahan dalam cara berfikir dan kerjanya sendiri.

Pada pelaksanaan tindakan kelas ini, peneliti berkolaborasi dengan 2 (dua) orang dosen. Mereka membantu peneliti mengumpulkan data pada saat penelitian sedang berlangsung dan juga memberikan informasi-informasi selama proses penelitian berlangsung.

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan dalam 3 siklus dan setiap siklus diharapkan ada perubahan yang dicapai.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu kelas E jurusan PGSD dengan jumlah sampel sebanyak 40 mahasiswa. Sebagai pertimbangan mengapa kelas ini dipilih untuk menjadi objek penelitian, karena peneliti mengajar di kelas tersebut, serta mendapatkan banyaknya mahasiswa dalam kelas ini yang nampak pasif

dalam pembelajaran bahasa Indonesia, mereka kurang berani mengambil inisiatif dalam berbicara sekalipun jumlah tatap muka/jam mengajar lebih banyak dibanding kelas lainnya. Dengan kondisi tersebut memungkinkan peneliti melakukan variasi–variasi pembelajaran.

C. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah mahasiswa PGSD kelas E dengan jumlah 40 orang dengan rincian 25 mahasiswa perempuan dan 15 mahasiswa laki-laki.

Jenis data yang dihimpun adalah data kualitatif karena penelitian ini merupakan penelitian proses yang dilakukan selama tindakan berlangsung. Untuk mempermudah pengumpulan data, peneliti menyusun sebuah rubrik penilaian yang meliputi; 1) Pemahaman, 2) Pelafalan, 3) Komunikasi Interaktif, 4) Isi Cerita, 5) Sikap, dan 6) Struktur. Dalam pengumpulan data ini peneliti dibantu dua orang pengamat. Keduanya adalah dosen FKIP Univ. Cokroaminoto Palopo. Selain itu pengumpulan data diperoleh dari dokumentasi yang berupa perekaman suara dan pengambilan gambar. Data yang dihimpun tersebut tidak hanya diperuntukkan kelengkapan laporan penelitian tetapi juga sebagai arsip kampus.

D. Prosedur Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dengan menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi, lembar rubrik penilaian dan dokumentasi. Kegiatan observasi ini dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan. Tim peneliti mengisi rubrik yang telah disediakan dan mencatat kejadian-kejadian selama tindakan berlangsung. Selain itu tim peneliti juga mengambil dokumentasi untuk merekam suara mahasiswa dengan menggunakan *audiocassette*. Hal ini ditujukan agar mahasiswa mempunyai kesempatan untuk mendengarkan hasil tampilannya dan merenungkan bahasa yang telah digunakan. Mereka mungkin dengan mudah memeriksanya.

Kegiatan observasi ini dilakukan dengan 3 siklus. Pada siklus pertama peneliti bersama tim pengamat melakukan sesuai rencana pelaksanaan tindakan. Hasil observasi yang telah dihimpun, didiskusikan bersama yang

selanjutnya direfleksikan pada siklus berikutnya yakni perbaikan atas kendala-kendala yang telah dilakukan mahasiswa selama proses penelitian.

E. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik diskripsi. Adapun diskripsi yang dipakai untuk mengetahui kemampuan berbicara Bahasa Indonesia dengan menggunakan *role play* adalah sebagai berikut: 1) Pemahaman, 2) Komunikasi Interaktif, 3) Pelafalan, 4) Isi cerita, 5) Sikap, dan 6) Struktur. Teknik analisisnya menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dipergunakan untuk mengolah data hasil pengamatan selama proses pembelajaran, sedangkan analisis kuantitatif dipergunakan untuk mengolah data hasil belajar. Adapun kriteria penilaian dituangkan dalam sebuah rubrik penilaian sebagai berikut:

F. Prosedur Penelitian/Tahap Penelitian

1. Siklus I

a. Penyusunan Rencana Tindakan

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan mengungkapkan makna secara lisan dalam wacana berbentuk dialog sederhana tentang kehidupan kampus. Sehubungan pokok bahasan kehidupan kampus terlalu luas, maka peneliti membagi menjadi 5 sub pokok bahasan. Hal ini disesuaikan dengan jumlah kelompok di lokasi penelitian. Kelima sub pokok bahasan tersebut meliputi percakapan (1) di perpustakaan, (2) di kelas, (3) di kantin, (4) di halaman kampus, dan (5) di ruang Usaha Kesehatan Kampus (UKS). Percakapan tersebut akan dikemas dalam bentuk *role play*.

Selain penyusunan rencana pembelajaran, peneliti bersama mahasiswa membagi kelima sub pokok bahasan ke dalam lima kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 4 orang dengan rincian; kelompok 1 sebanyak 3 mahasiswa, kelompok 2 sebanyak 3 mahasiswa, kelompok 3 sebanyak 3 mahasiswa, kelompok 4 sebanyak 4 mahasiswa, dan kelompok 5 sebanyak 4 mahasiswa. Seluruh mahasiswa kelas Bahasa berjumlah 17

mahasiswa. Pembagian anggota kelompok dan pemilihan sub pokok bahasan dilaksanakan secara acak, karena kemampuan mereka dipandang rata-rata sama. Ada dua orang yang dominan, Grace dan Merisa, dari 17 orang, yang tidak memungkinkan dibagi menjadi lima kelompok. Situasi yang demikian, peneliti memutuskan untuk menggunakan pengelompokan secara acak.

Setelah terbentuk kelompok, masing-masing kelompok mendiskusikan topik yang telah mereka terima. Peran peneliti sangat diharapkan sekali oleh setiap anggota kelompok untuk penyusunan kalimat, karena sangat terbatasnya pengetahuan tata bahasa yang mahasiswa miliki.

Kegiatan lain yang peneliti lakukan pada tahapan ini yakni penyusunan instrumen pengambilan data saat tindakan berlangsung. Instrumen tersebut antara lain berupa: 1) lembar rubrik *role play*, 2) lembar pengamatan untuk guru, dan kaset untuk perekaman. (Instrumen terlampir)

b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran diawali dengan penataan ruang kelas yang sesuai untuk kegiatan penyusunan narasi *role play* oleh masing-masing kelompok. Tempat duduk disetting dalam kelompok. Peran peneliti sangat dibutuhkan pada saat proses penyusunan ini. Peneliti membantu setiap anggota kelompok yang mengalami kesulitan, baik kesulitan dalam pemilihan kosakata, kesulitan penulisan kalimat dengan tata bahasa Indonesia yang benar, pelafalan yang tepat, maupun cara memerankannya. Waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan tindakan ini 2 x 45 menit.

Setelah selesai penyusunan narasi ruang kelas disetting sesuai dengan ruang gerak *role play*. Untuk lebih menarik para mahasiswa diperbolehkan menggunakan kostum sesuai dengan peran yang mereka terima. Hal ini ditujukan untuk mendukung penjiwaan mahasiswa dalam bermain peran.

c. Pengamatan

Pada saat pelaksanaan tindakan, peneliti dibantu oleh dua orang pengamat untuk membantu mengamati selama proses pembelajaran dengan bantuan instrumen-instrumen yang telah disediakan. Di samping itu peneliti juga mengambil dokumentasi, pengambilan gambar saat tampil, juga

merekam suara mereka. Hal ini dilakukan untuk keperluan perbaikan pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Tahapan ini dilaksanakan setelah pelaksanaan tindakan selesai. Refleksi segera dilakukan setelah mahasiswa bermain peran agar mereka masih ingat dengan apa yang telah mereka lakukan. Dan apabila mereka membuat kesalahan, mereka segera mengetahuinya dan diharapkan bisa mengambil suatu tindakan yang sesuai yang berguna bagi perbaikan dirinya. Oleh sebab itu peneliti diharapkan segera menganalisa data ataupun catatan yang telah mereka dapatkan bersama pengamat saat proses pelaksanaan tindakan berlangsung. Dari hasil perolehan data tersebut, peneliti segera mengambil suatu tindakan yang tepat untuk perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil yang optimal.

2. Siklus II

a. Penyusunan Rencana Tindakan II

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana tindakan yang akan diambil berdasarkan perolehan data pada siklus pertama dengan tujuan agar pada siklus kedua mahasiswa dapat memperbaiki kesalahannya dengan harapan tidak mereka lakukan pada siklus ini.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran diawali dengan penataan ruang kelas yang sesuai untuk kegiatan penyusunan narasi *role play* oleh masing-masing kelompok. Tempat duduk disetting dalam kelompok. Peran peneliti sangat dibutuhkan pada saat proses perbaikan baik narasi maupun bermain peran. Pendampingan peneliti masih sangat diperlukan untuk memperbaiki segala kesulitan yang telah mereka perbuat, baik kesulitan dalam pemilihan kosakata, kesulitan penulisan kalimat dengan tata bahasa yang benar, pelafalan yang tepat, maupun cara memerankannya. Waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan tindakan ini 2 x 45 menit.

Setelah selesai penyusunan narasi, ruang kelas kembali disetting sesuai dengan ruang gerak *role play*. Dan untuk menjaga penampilan yang lebih

menarik para mahasiswa tetap diperbolehkan menggunakan kostum sesuai dengan perannya.

c. Pengamatan

Peneliti masih tetap dibantu oleh dua orang pengamat untuk mengamati proses pembelajaran. Di samping itu peneliti juga mengambil dokumentasi berupa pengambilan gambar dan perekaman suara untuk keperluan pelaporan dan perbaikan pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Peneliti bersama pengamat melakukan analisis data yang diperoleh dan memberikan refleksi pada mahasiswa yang masih melakukan kesalahan, sedangkan bagi yang sudah baik diberi motivasi untuk meningkatkan kualitas pembicaraannya agar kosakata yang mereka peroleh ada peningkatan.

3. Siklus III

a. Penyusunan Rencana Tindakan III

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana tindakan yang akan diambil berdasarkan perolehan data pada siklus kedua agar pada siklus ketiga ini, mahasiswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam berbicara Bahasa Indonesia.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran masih tetap diawali dengan penataan ruang kelas yang sesuai untuk kegiatan perbaikan narasi *role play* oleh masing-masing kelompok. Motivasi peneliti masih diperlukan pada saat proses pengembangan baik narasi maupun bermain peran. Setelah selesai pengembangan narasi, ruang kelas kembali disetting sesuai dengan ruang gerak *role play*. Dan untuk menjaga penampilan yang lebih menarik para mahasiswa tetap diperbolehkan menggunakan kostum sesuai dengan perannya.

c. Pengamatan

Peneliti masih tetap dibantu oleh dua orang pengamat untuk mengamati proses pembelajaran. Di samping itu peneliti juga mengambil dokumentasi yang berupa pengambilan gambar maupun suara untuk keperluan pelaporan.

d. Refleksi

Peneliti bersama pengamat melakukan analisis data yang diperoleh dan memberikan refleksi pada mahasiswa yang masih belum memperoleh hasil yang optimal. Pada siklus terakhir ini mahasiswa juga dimintai pendapatnya untuk mengetahui sejauh mana minat mereka terhadap pembelajaran berbicara dengan menggunakan *role play*.

PEMBAHASAN

Penelitian tentang penggunaan *role play* sebagai model pembelajaran, dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia telah selesai dilaksanakan. Banyak hal yang perlu diperhatikan antara lain:

Pada awal penelitian di siklus pertama, mahasiswa nampak kurang termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan ini. Ada kesan bahwa mahasiswa kurang berminat dengan kegiatan ini. Hal ini terlihat pada penampilan mereka yang terkesan asal – asalan, walaupun tidak semuanya. Dari data yang diperoleh, 7 dari 40 mahasiswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75, mahasiswa yang telah tuntas sebanyak 9 mahasiswa atau 53 %. Batas minimal ketuntasan sebesar 75 sesuai dengan standar Kriteria Ideal Ketuntasan Minimal dari Badan Standar Nasional Pendidikan tahun 2006.

Kendala pada siklus pertama yang ditindaklanjuti di siklus kedua telah menunjukkan peningkatan yang berarti dalam perolehan skor. dimana mahasiswa yang tuntas mengalami kenaikan, dari 9 mahasiswa di siklus I menjadi 14 mahasiswa yang tuntas di siklus II, jadi sekitar 83 % telah tuntas. Kendala yang dialami mahasiswa masih terkait pada masalah pemahaman, pelafalan, komunikasi interaktif, sikap dan penyusunan kalimat sesuai dengan tata Bahasa Indonesia yang benar. Perbaikan kesalahan yang dilakukan dalam kelompok kecil ternyata lebih efektif dibandingkan penjelasan secara klasikal. Hal ini disebabkan, mahasiswa lebih berani menyampaikan pendapatnya. Dengan adanya koordinasi yang intens ternyata juga memberi manfaat baik bagi dosen dan mahasiswa untuk menjalin hubungan yang harmonis.

Pada umumnya mahasiswa kurang variatif dalam mengembangkan isi cerita yang sesuai dengan tema yang diberikan. Pendampingan dosen pada saat ini sangat diharapkan, agar ide-ide, pendapat ataupun daya kreatifitas mahasiswa terbangun. Pada siklus ketiga, mahasiswa diberi beberapa unsur yang harus masuk dalam percakapan mereka, ternyata mereka mampu mengembangkan ide-idenya yang telah dituangkan dalam naskah ceritanya. Menurut hasil perolehan data terakhir pada siklus ketiga ini, dari semua kategori yang harus dipenuhi dalam bermain peran, mahasiswa telah berhasil melampaui batas minimal nilai ketuntasan, yakni 75. Namun demikian dalam hal pelafalan masih perlu ditingkatkan dalam bentuk latihan-latihan. Penggunaan model pembelajaran ini telah meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa, hal ini nampak pada saat mereka memerankan beberapa peran yang harus mereka mainkan. Memang belum semua mahasiswa tampil percaya diri, tetapi sudah ada perkembangan dengan suara dan sikap yang cukup menjiwai, bahkan ada yang mirip dengan karakter tokoh yang diperankan.

Pembelajaran dengan menggunakan model *role play* ini akan bermanfaat bagi peningkatan kemampuan mahasiswa dalam pemerolehan bahasa asing, karena pemahaman melalui pengalaman visual dapat tersimpan lama dalam benak mahasiswa. Disamping itu ada kerja sama ataupun koordinasi yang terjalin baik antara dosen dan mahasiswa, tentunya hal ini dimaksudkan agar tujuan akhir pembelajaran Bahasa Indonesia tercapai.

Koreksi bersama dari hasil perekaman maupun pengamatan memang baik, jika dilaksanakan setelah pelaksanaan tindakan selesai. Mahasiswa masih segar dalam ingatannya dengan segala sesuatu yang baru saja mereka lakukan. Koreksi bersama kadang juga membawa dampak yang tidak diinginkan, misalnya kesalahan yang dibuat diketahui semua mahasiswa. Untuk mengatasi masalah tersebut memang perlu koordinasi lebih dulu antara dosen dengan mahasiswa, agar hubungan keduanya berlangsung harmonis.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas tentang penggunaan *role play*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Role play* merupakan model pembelajaran yang tepat, karena siswa termotivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat kita lihat pada saat siswa menyusun kalimat, banyak materi tatabahasa yang seharusnya mereka peroleh pada semester berikutnya, oleh karena diperlukan maka mereka harus mempelajarinya, sehingga dosen hendaknya membantu memfasilitasi.
2. Dengan terampilnya siswa menyusun kalimat, maka perbendaharaan kosakata siswa bertambah, serta pemahaman akan tatabahasa akan lebih baik Selain pemahaman tatabahasa yang semakin meningkat. Semakin terampil siswa menyusun kalimat dengan kosakata yang tepat, maka mereka akan semakin terampil berbicara.
3. Ada peningkatan dalam hal keberanian dan kepercayaan diri untuk tampil didepan kelas atau forum karena *role play* mengkondisikan siswa untuk bermain peran dihadapan umum sehingga secara tidak langsung rasa percaya diri dapat ditumbuhkan dan perasaan takut cenderung berkurang.
4. Dengan adanya koordinasi yang intens ternyata juga memberi manfaat baik bagi dosen dan siswa untuk menjalin hubungan yang harmonis. Hal ini terjadi pada saat proses pelaksanaan tindakan berlangsung, khususnya dalam persiapan pembuatan narasi maupun persiapan tampilan. Hubungan yang harmonis antara dosen dan siswa, dapat mengurangi rasa takut siswa pada dosen.
5. Suasana kelas nampak lebih hidup dan siswa sentris, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan.2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta:BSNP
- G.Arsjad, Maidar, Dra. dan U.S, Mukti, Drs.1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga
- Joanna Budden, British Council. Spain, http://www.teachingenglish.org.uk/think/speak/role_play.shtml (10 Oktober 2006)
- Ladousse, Gillian Porter. 1987. *Role Play*. Oxford: Oxford University Press
- Nur, Mohamad, Prof.Dr. 1999. *Teori Belajar*. Surabaya : University Press UNESA
- Paulston, Christina Bratt, dkk. 1975. *Developing Communicative Competence*. Pittsburg: Universiy of Pittsburg Press.
- Poole, Deborah and Thrush, Emily Austin.1991. *Interactions II: A Speaking Activities Book* . Singapore: McGraw-hill, Inc.
- Tarigan, Henry Guntur, Prof. Dr. 1986. *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta : Depdikbud Direktorat Pendidikan Tinggi, Pengembangan Guru Sekolah Menengah