



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA DENGAN TEKNIK
PERMAINAN BAHASA DI KELAS III SD NEGERI 04 KARANG TINGGI
KABUPATEN BENGKULU TENGAH**

TESIS



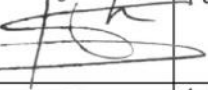


Oleh
EMILLIA
NPM. A2A011110

**UNIVERSITAS BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA (S-2)
PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
2013**

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Tesis oleh Emilia NPM A2A011110 ini telah diperbaiki oleh dewan penguji pada tanggal 1 Juli 2013

Dewan Penguji

NO	NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
1	Penguji I Dr. Didi Yulistio, M.Pd. NIP 19640626 199003 1 002		1 Juli 2013
2	Penguji II Dr. Agus Trianto, M.Pd. NIP 19620817 198603 1 004		1 Juli 2013
3	Penguji III Prof. Drs. Safnil, M.A., Ph.D. NIP 19610121 198601 1 002		1 Juli 2013
4	Penguji IV Dr. Suhartono, M.Pd. NIP 19620429 198603 1 003		1 Juli 2013
5	Penguji V Dr. Dian Eka Chandra W, M.Pd. NIP 19591104 198403 2 002		1 Juli 2013

Mengetahui
Ketua Program Magister (S2)
Pendidikan Bahasa Indonesia

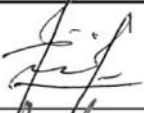
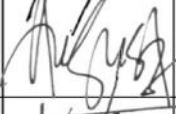





Dr. Suhartono, M.Pd.
NIP 19620429 198603 1 003

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

Tesis oleh Emilia NPM A2A011110 ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 28 Juni 2013.

Dewan Penguji

NO	NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
1	Penguji I Dr. Didi Yulistio, M.Pd. NIP 19640626 199003 1 002		Juni 2013
2	Penguji II Dr. Agus Trianto, M.Pd. NIP 19620817 198603 1 004		Juni 2013
3	Penguji III Prof. Drs. Safnil, M.A., Ph.D. NIP 19610121 198601 1 002		Juni 2013
4	Penguji IV Dr. Suhartono, M.Pd. NIP 19620429 198603 1 003		Juni 2013
5	Penguji V Dr. Dian Eka Chandra W, M.Pd. NIP 19591104 198403 2 002		Juni 2013

Mengetahui
Ketua Program Magister (S2)
Pendidikan Bahasa Indonesia


Dr. Suhartono, M.Pd.
NIP 19620429 198603 1 003

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Pembimbing I,



Dr. Didi Yulistio, M.Pd.
NIP 19640626 199003 1 002

Pembimbing II,



Dr. Agus Trianto, M.Pd.
NIP 19620817 198603 1 004

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN PASCASARJANA (S2)

Ketua,

Dr. Suhartono, M.Pd.
NIP 19620429 198603 1 003
Tanggal : 22 Juni 2013



Sekretaris,

Dr. Dian Eka Chandra W, M.Pd.
NIP 19591104 198403 2 002
Tanggal : 22 Juni 2013



Nama : Emilia
NPM : A2A011110
Tanggal Lulus : 28 Juni 2013

Emilia, 2013. **Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Teknik Permainan Bahasa Kelas III di SD Negeri 04 Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah.** Tesis, Program Pasca Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Bengkulu Pembimbing I : Dr. DidiYulistio, M.Pd, Pembimbing II : Dr. AgusTrianto, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan teknik permainan bahasa siswa kelas III SD Negeri 04 Karang Tinggi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, dilaksanakan pada semester genap 2012/2013 sumber data penelitian ini siswa kelas III SD Negeri 04 Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah. Teknik pengumpulan data menggunakan tehnik tes dan observasi. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah (a) Reduksi data (b) Paparan Data (c) Penyimpulan Data. Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa dengan teknik permainan bahasa di kelas III SD Negeri 04 Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil pembelajaran pada siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 66,5 (Kategori Cukup) dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 77,5 (Kategori Baik) atau sudah mencapai indikator keberhasilan individual sebesar 70 dan klasikal 85 %.

Kata Kunci: *Permainan Bahasa, Berbicara, Siswa*

Emilia, 2013. Improving of the Ability of Speaking by the Language Game Technique of the Third Grade at Elementary High School Number 04 in Karang Tinggi. A Thesis of Indonesian Language Masters Program of The Teachers Training and Education Faculty of The University of Bengkulu. Supervisors: (1) Dr. Didi Yulistio, M.Pd., (2) Dr. Agus Trianto, M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to describe students with speech enhancement techniques language students class III gaming SD State 04 Tinggi. Penelitian Coral is a Class Action research, carried out at an even semester 2012/2013 data source graders study III SD State 04 Coral High Bengkulu middle. Data collection techniques using teknik tests and observation. Analisis data with steps (a) data reduction is achieved (b) Data Display (c) Data inference. Outcomes research can be concluded that students with technical speech language games in class III SD State 04 Coral High Middle Bengkulu increased. It can be seen from the results of learning in the cycle I with an average of 66.5 (Category Enough) and increase in cycle II with an average value of 77.5 (Category Good) or have achieved individual success of 70 indicators and classical 85%.

Keywords: Games Language, Speaking, Student

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya pada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul: “Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Teknik Permainan Bahasa Siswa Kelas III SDN 04 Karang Tinggi Bengkulu Tengah”.

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana (S-2) Pendidikan bahasa Indonesia Universitas Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan tesis ini. Secara khusus pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof.Ir. Zainal Muktamar, MSc,PhD Rektor Universitas Bengkulu.
2. Prof.Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Dr. Suhartono, M.Pd. Ketua Program Pascasarjana (S2) Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Bengkulu.
4. Dr. Dian Eka Chandra. Wardhana, M.Pd. Sekretaris Program Pascasarjana (S2) Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Bengkulu.

5. Bapak Dr. DidiYulistio, M. Pd. sebagai pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan tesis ini.
6. Dr. Agus Trianto M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing dan mengarahkan serta selalu memberi motivasi kepada penulis dalam penyusunan tesis
7. Seluruh dosen dan staf Program Pascasarjana (S-2) Program Bahasa Indonesia Universitas Bengkulu.
8. Rekan-rekan seperjuangan yang telah menaruh simpati memberi semangat dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
9. Suami tercinta, DediSamdevi dan anak-anakku tersayang, RelicaVilia Indri Dadaridan Tiara AdeliaFebriani dengan setia dan penuh kesabaran mengorbankan waktu dan tenaga membantu dan mendoakan dalam penyelesaian tesis ini.
10. Rekan-rekan guru SD Negeri 04 Karang Tinggi yang telah berpartisipasi membantu dalam penyusunan tesis ini.

Semoga semua bantuan yang diberikan mendapat imbalan dari Allah SWT, dan penelitian ini dapat memberi sumbangsih dalam masalah pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Bengkulu, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Definisi Istilah.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Berbicara	8
B. Rambu-rambu dalam Berbicara.....	13
C. Fungsi Berbicara.....	15
D. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.....	15
E. Tujuan Berbicara	17
F. Jenis Berbicara	18
G. Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara	19
H. Pengajaran Berbicara	21
I. Hakikat Pengajaran Berbicara	23
J. Penilaian Berbicara.....	30
K. Permainan Bahasa	35
L. Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa	39
M. Hasil Penelitian yang Relevan	43
N. Hipotesis dari Penelitian	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	46
B. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	47
C. Tempat dan Waktu	50
D. Data dan Sumber Data Penelitian	51
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Instrumen Penelitian	52
G. Analisis Data.....	54
H. Indikator Keberhasilan	55

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data dan Penelitian Tindakan Kelas	56
	B. Pembahasan.....	65
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	
	A. Simpulan.....	68
	B. Saran	68
	DAFTAR PUSTAKA	70
	LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1	53
2. Tabel 2	54

Daftar Gambar

1. Gambar 1	80
2. Gambar 2	80
3. Gambar 3	81
4. Gambar 4	81
5. Gambar 5	82
6. Gambar 6	82
7. Gambar 7	83
8. Gambar 8	84

Daftar Lampiran

1. Lampiran 1	73
2. Lampiran 2	74
3. Lampiran 3	74
4. Lampiran 4	76
5. Lampiran 5	78
6. Lampiran 6	79
7. Lampiran 7	80
8. Lampiran 8	84
9. Lampiran 9	87
10. Lampiran 10	89
11. Lampiran 11	91
12. Lampiran 12	97
13. Lampiran 13	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu isu globalisasi yang dihadapi dunia saat ini karena pendidikan sangat erat keberadaannya dengan kehidupan manusia. Kemajuan pendidikan di suatu negara menunjukkan kemajuan bangsa dan negara tersebut. Keterbelakangan suatu negara diawali oleh rendahnya tingkat dan mutu pendidikan, tidaklah dapat dianggap *sepele* karena merosotnya mutu pendidikan akan berakibat fatal di segala bidang kehidupan.

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat dominan dalam keberhasilan pendidikan kita, karena Bahasa Indonesia merupakan penunjang dan pendukung dalam mempelajari berbagai mata pelajaran. Rendahnya nilai siswa dalam pencapaian kompetensi mata pelajaran ditengarai karena minimnya pemahaman dan penguasaan kebahasaan, di samping soal yang membingungkan karena penggunaan bahasa yang kurang efektif, efisien dan komunikatif.

Sekolah merupakan organisasi satuan pendidikan yang di dalamnya terdapat berbagai komponen yang saling terkait dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Komponen yang berperan besar adalah guru dan strategi pembelajaran. Apabila dilihat dari perspektif organisasi satuan pendidikan, maka guru merupakan motor penggerak, penyelenggaraan

pendidikan, berhasil tidaknya pendidikan terletak pada kompetensi guru dalam proses pembelajaran.

Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan berbahasa belum sepenuhnya berhasil. Terbukti dari sekian banyak siswa yang diajar oleh peneliti di Kelas III SD Negeri 04 Karang Tinggi hanya kesulitan dalam hal mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Ironis memang, kenyataan yang dialami oleh sebagian murid sekolah dasar. Siswa SD kelas III tersebut banyak menggunakan bahasa daerah, karena bahasa yang mereka gunakan bahasa *Lembak*. Jadi kesehari-harian di rumah menggunakan bahasa daerah.

Peneliti sebagai guru juga telah melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, akan tetapi kegiatannya terbatas pada pembelajaran tentang lafal, intonasi, dan kebahasaan. Tampak bahwa siswa terlibat aktif, tetapi ditinjau dari sudut pandang pembelajaran bahasa komunikatif, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III belum maksimal, karena belum meningkatkan keterampilan siswa untuk berbicara di depan kelas.

Contohnya ketika siswa diberi tugas oleh guru untuk memerankan teks dialog yang sudah ada dalam buku. Siswa saling menunjuk temannya untuk maju lebih dahulu, guru harus membujuk dan menjemput siswa ke tempat duduknya. waktu membaca teks dialog siswa senyum-senyum dan menundukkan kepala, sehingga dialog yang di ucapkan tidak jelas. Ketika guru bertanya mengapa anak-anak bersikap seperti itu,

siswa menjawab "malu, tidak berani, takut ditertawakan teman, dan tidak percaya diri".

Jika ditinjau terlihat jelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III tidak sesuai dengan yang diharapkan karena tidak seimbang dengan profil siswa di Kelas III. Kondisi ini berkaitan erat dengan cara pemilihan strategi pembelajaran keterampilan berbicara oleh guru yang kurang menantang siswa untuk berani berbicara, mengemukakan gagasannya di depan kelas.

Masalah ini dirasakan oleh peneliti, untuk mencari pemecahannya. Masalah yang dialami merupakan kesenjangan antara kenyataan dengan keadaan yang diinginkan.

Sebagai guru yang mengajar di kelas III, penulis akan berupaya melakukan perbaikan praktik pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas III dengan permainan bahasa.

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Seperti yang telah didesain dalam faktor yang diselidiki. Untuk dapat mengetahui kemampuan berbicara siswa serta persentase keberhasilan, maka diberi tes isyarat atau penanda gambar yang berfungsi evaluasi. Keterampilan berbicara adalah kegiatan berkomunikasi secara lisan untuk membina aspek-aspek bercakap-cakap dan memadukannya dengan aspek membaca dan mendengarkan.

Bermain merupakan sarana yang cukup efektif untuk belajar. Dalam suasana bermain, perhatian anak terhadap pelajaran akan lebih besar,

sehingga pelajaran yang diberikan lewat permainan akan lebih menarik, menyenangkan hati tanpa ada unsur paksaan, sehingga hasilnya pun akan lebih baik. Ini relevan sekali dengan konsep pembelajaran, Kontekstual Teaching & Learning (CTL) dan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif & Menyenangkan (PAIKEM) yang saat ini sedang digalakkan. Melejitkan kemampuan berbahasa merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis setinggi-tingginya yang mungkin dapat diperoleh dalam pembelajaran. Sedangkan strategi permainan bahasa merupakan cara, langkah dan metode yang dipakai untuk mencapai ketrampilan yang diinginkan tersebut.

Jika ditinjau dari tingginya nilai rata-rata kelas di semester I khususnya dikelas III SD Negeri 04 Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah nilai kemampuan berbicaranya 57 sedangkan KKM 65 yang telah ditetapkan oleh sekolah SD Negeri 04 Karang Tinggi maka dari itu akan terlihat bahwa pembelajaran berbicara dikelas III belum optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pembelajaran di Kelas III, yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah **rendahnya kemampuan berbicara anak di kelas III SDN 04 Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah.**

Dalam kasus pengajaran keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III, kualitas pembelajaran di kelas dianggap sebagai masalah yang perlu segera dipecahkan agar hasil pembelajaran

yang diharapkan dapat dicapai, yaitu terampil berbahasa Indonesia untuk berkomunikasi lisan yang mencakup nilai berbicara.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan teknik permainan bahasa di Kelas III SD Negeri 4 Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah?”.

D. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan teknik permainan bahasa siswa Kelas III di SD Negeri 4 Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini yang berfokus pada usaha-usaha menciptakan iklim kelas yang mendukung terwujudnya proses belajar mengajar yang optimal dalam memberikan manfaat:

1. Secara teoritis bagi guru dapat membuktikan kelayakan pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia aspek berbicara dalam usaha menggali potensi siswa serta memperbaiki kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mencapai keterampilan pada komponen kebahasaan keterampilan berbicara (*speaking skill*).

2. Secara praktis, memberi masukan kepada guru dalam memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik disamping aspek kognitif siswa.
3. Secara psikologis, dapat mempertebal rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan gagasan, memecahkan suatu masalah dan mendeskripsikan suatu kejadian.
4. Bagi peneliti sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang dan sebagai wawasan berfikir untuk penerapan strategi pembelajaran.

F. Definisi Istilah

1. Berbicara

Berbicara adalah mampu mengungkapkan gagasan dan perasaan menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, laporan, kegemaran, petunjuk, serta mengapresiasi melalui kegiatan melisankan hasil sastra berupa puisi, pantun, dan drama anak.

2. Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi bunyi artikulasi.

3. Permainan Bahasa

Permainan bahasa adalah permainan bantuan untuk memperoleh pemahaman cerita keterampilan berbahasa khususnya dalam pembelajaran berbicara menggunakan bantuan kartu kata.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Berbicara

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau belajar dipelajari, Tarigan (1990:3). Sebagai perluasan dari batasan ini dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar atau kelihatan ia memanfaatkan sejumlah otot manusia demi maksud dan tujuan gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan factor-faktor fisik, psikologi, neurologi, semantic dan linguistik secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusianya. Dari pengertian tersebut di atas terlihat bahwa berbicara bukan hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan instrument yang mengungkapkan kepada penyimak secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak bahan pembicaraannya maupun para penyimak apakah dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak pada saat dia mengkomunikasikan gagasan-gagasannya apakah ia waspada serta antusias atau tidak. Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilaksanakan manusia

dalam kegiatan berbahasa setelah aktivitas menyimak. Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara dalam suatu bahasa yang baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosa kata bahasa yang bersangkutan. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dan atau gagasan yang akan disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan bicara (Nurgiyantoro, 1995:274).

Berbicara pada hakikatnya adalah sebuah proses komunikasi secara lisan antara pembicara dan lawan bicara. Menurut Tarigan (1990:15) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Selanjutnya dijelaskan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Berbicara juga merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol social.

Dengan demikian, berbicara itu lebih daripada hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta

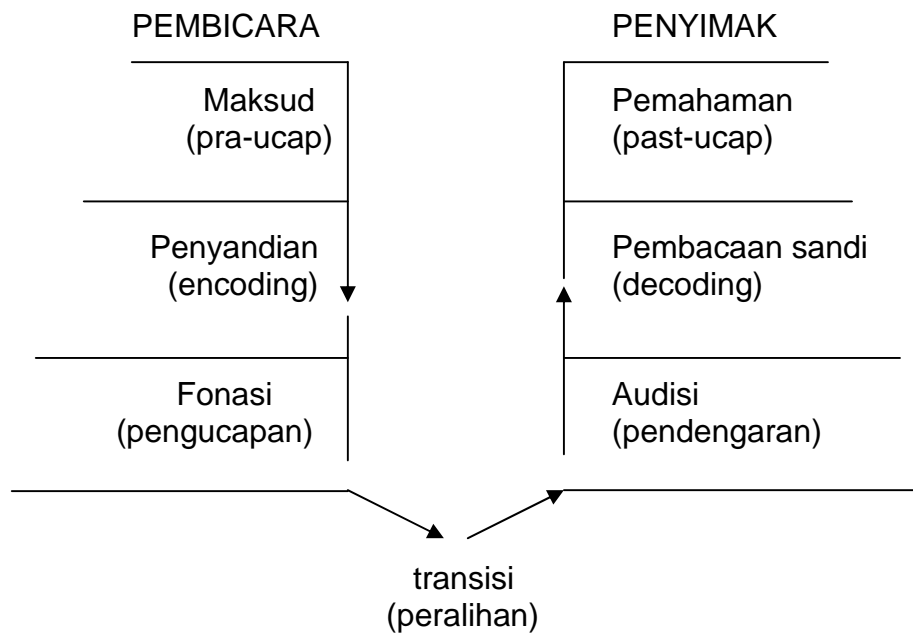
dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak.

Jadi, berbicara itu sebenarnya merupakan suatu proses bukan kemampuan, yaitu proses penyampaian pikiran, ide, gagasan dengan bahasa lisan kepada komunikan (orang lain atau diri sendiri).

Dalam berbicara atau berkomunikasi dengan pihak lain, diperlukan adanya beberapa hal atau unsur. Beberapa unsur dalam proses berbicara atau proses berkomunikasi tersebut adalah :

1. pembicara
2. lawan bicara (penyimak)
3. lambang (bahasa lisan)
4. pesan, maksud, gagasan, atau ide

Brook (dalam Tarigan, 1990:12) menggambarkan proses komunikasi tersebut dalam peristiwa bahasa sebagai berikut:



Gambar 1: Peristiwa Bahasa (Proses Komunikasi/Berbicara)

(Brooks dalam Tarigan, 1990)

Menurut Tarigan (1990), tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka seharusnya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan, dia juga harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengarnya, dan dia juga harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perseorangan. Pada dasarnya, berbicara itu memiliki tiga maksud utama, yaitu:

1. memberitahukan, melaporkan (*to inform*)
2. menjamu, menghibur (*to entertain*)
3. membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan (*to persuade*)

Menurut Brooks (dalam Tarigan, 1990) ada beberapa prinsip umum dalam berbicara yang perlu mendapat perhatian dari orang yang akan melakukan pembicaraan. Beberapa prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara tersebut, antara lain adalah:

1. Membutuhkan paling sedikit dua orang. Tentu saja pembicaraan dapat pula dilakukan oleh satu orang, dan hal ini juga sering terjadi di masyarakat.
2. Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama. Meskipun dalam praktik berbicara dipergunakan dua bahasa, namun saling pengertian, pemahaman bersama itu juga sangat penting.
3. Menerima atau mengakui suatu daerah referensi umum.
4. Merupakan suatu pertukaran antarpartisipan. Kedua belah pihak partisipan yang memberi dan menerima dalam pembicaraan saling bertukar sebagai pembicara dan penyimak.
5. Menghubungkan setiap pembicara dengan yang lainnya dan kepada lingkungannya dengan segera. Perilaku lisan sang pembicara selalu berhubungan dengan responsi yang nyata atau yang diharapkan dari sang penyimak dan sebaliknya. Jadi, hubungan itu bersifat timbal balik atau dua arah.
6. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
7. Hanya melibatkan aparat atau perlengkapan yang berhubungan dengan suara atau bunyi bahasa dan pendengaran.
8. Secara tidak pandang bulu mengahdapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil. Keseluruhan

lingkungan yang dapat dilambangkan oleh pembicaraan mencakup bukan hanya dunia nyata yang mengelilingi para pembicara tetapi juga secara tidak terbatas dunia gagasan yang lebih luas yang harus mereka masuki.

B. Rambu-rambu dalam Berbicara

Suksesnya sebuah pembicaraan sangat tergantung kepada pembicara dan pendengar. Untuk itu, dituntut beberapa persyaratan kepada seorang pembicara dan pendengar. Menurut Arsjad (1991) hal-hal yang harus diperhatikan oleh seorang pembicara adalah:

1. Menguasai masalah yang dibicarakan.

Penguasaan masalah ini akan menumbuhkan keyakinan pada diri pembicara, sehingga akan tumbuh keberanian. Keberanian ini merupakan salah satu modal pokok bagi pembicara.

2. Mulai berbicara kalau situasi sudah mengizinkan.

Sebelum mulai pembicaraan, hendaknya pembicara memperhatikan situasi seluruhnya, terutama pendengar.

3. Pengarahan yang tepat akan dapat memancing perhatian pendengar.

Sesudah memberikan kata salam dalam membuka pembicaraan, seorang pembicara yang baik akan menginformasikan tujuan ia berbicara dan menjelaskan pentingnya pokok pembicaraan itu bagi pendengar.

4. Berbicara harus jelas dan tidak terlalu cepat.

Bunyi-bunyi bahasa harus diucapkan secara tepat dan jelas. Kalimat harus efektif dan pilihan kata pun harus tepat.

5. Pandangan mata dan gerak-gerik yang membantu.

Hendaknya terjadi kontak batin antara pembicara dengan pendengar. Pendengar merasa diajak berbicara dan diperhatikan. Pandangan mata dalam kasus seperti ini sangat membantu.

6. Pembicara sopan, hormat, dan memperlihatkan rasa persaudaraan.

Siapapun pendengarnya dan bagaimana pun tingkat pendidikannya pembicara harus menghargainya. Pembicara tidak boleh mudah terangsang emosinya sehingga mudah terpancing amarahnya.

7. Dalam komunikasi dua arah, mulailah berbicara kalau sudah dipersilakan. Seandainya kita ingin mengemukakan tanggapan, bicaralah kalau sudah diberi kesempatan. Jangan memotong pembicaraan orang lain dan jangan berebut berbicara.

8. Kenyaringan suara.

Suara hendaknya dapat didengar oleh semua pendengar dalam ruangan itu. Volume suara jangan terlalu lemah dan jangan terlalu tinggi, apalagi berteriak.

9. Pendengar akan lebih terkesan kalau ia dapat menyaksikan pembicara sepenuhnya. Usahakanlah berdiri atau duduk pada posisi yang dapat dilihat oleh seluruh pendengar.

C. Fungsi Berbicara

Dalam kehidupan sehari-hari, berbicara merupakan salah satu kebutuhan mutlak manusia untuk dapat hidup bermasyarakat secara baik.

Sebagian besar kehidupan kita setiap harinya banyak didominasi oleh kegiatan berbicara.

Menurut Haryadi (1994) ada beberapa fungsi berbicara. Berbicara dalam kehidupan dapat berfungsi sebagai:

1. pemenuhan hajat hidup manusia sebagai makhluk sosial,
2. alat komunikasi untuk berbagai urusan atau keperluan,
3. ekspresi sikap dan nilai demokrasi,
4. alat pengembangan dan penyebarluasan ide/pengetahuan,
5. peredam ketegangan, kecemasan dan kesedihan.

D. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa memiliki empat komponen yang satu sama lainnya memiliki hubungan yang sangat erat. Keempat komponen berbahasa tersebut adalah:

1. keterampilan menyimak (*listening skills*)
2. keterampilan berbicara (*speaking skills*)
3. keterampilan membaca (*reading skills*)
4. keterampilan menulis (*writing skills*)
(Nida, Harris, dalam Tarigan, 1990)

Setiap keterampilan berbahasa tersebut memiliki hubungan yang erat dengan tiga keterampilan berbahasa lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula pada masa kecil kita belajar *menyimak* bahasa, kemudian *berbicara*, sesudah itu kita belajar *membaca* dan *menulis*.

Untuk mempermudah dalam melihat hubungan antarkomponen keterampilan berbahasa tersebut, perhatikan gambar berikut ini :



Gambar 2: Keterampilan berbahasa dan hubungannya satu sama lain (Tarigan, 1990)

Menurut Harris (dalam Tarigan, 1990) ada beberapa komponen berbahasa yang perlu mendapat perhatian dalam praktik keterampilan berbahasa. Komponen-komponen berbahasa tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :

Komponen	Keterampilan Berbahasa			
	Menyimak	Berbicara	Membaca	Menulis
Fonologi	V	v		
Ortografi	-	-	v	v
Struktur	V	v	v	v
kosa kata	V	v	v	v
kecepatan kelancaran umum	V	v	v	v

Gambar 3 : Komponen-komponen yang perlu mendapat perhatian dalam praktik keterampilan berbahasa

E. Tujuan Berbicara

Seorang pembicara dalam menyampaikan pesan kepada orang lain pasti mempunyai tujuan, ingin mendapatkan responsi atau reaksi. Seperti berbicara dalam menanggapi cerpen, tujuannya untuk menginformasikan kalau seseorang berkeinginan untuk: (1) Menerangkan atau menjelaskan sesuatu proses. (2) Memberi atau menanamkan pengetahuan. (3) Menjelaskan kaitan, hubungan, relasi antara benda, hal, atau peristiwa. Sehingga responsi atau reaksi menjadi suatu hal yang diharapkan (Mudini, 2009:4).

Utari (1993:172) mengemukakan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk menyampaikan pesan kepada orang lain yakni untuk mampu berkomunikasi mengenai sesuatu dengan bahasa. Sedangkan, tujuan kedua berbicara adalah menyampaikan pesan kepada orang lain dengan cara yang secara sosial dan rasional dapat diterima.

Semi (1990:99) tujuan keterampilan berbicara adalah :

1. Siswa mampu menggunakan alat bicara dengan tepat, baik volume maupun warna suara.
2. Siswa terlatih menggunakan Bahasa Indonesia secara aktif sehingga mampu dengan baik dalam kegiatan formal.
3. Siswa mampu berbicara dengan mudah, lancar dan fasih.
4. Siswa dapat berbahasa sesuai dengan kaidah yang berlaku.

5. Siswa dapat melafalkan kata dan mengucapkan kalimat dengan intonasi yang benar.
6. Siswa terbiasa berani mengeluarkan pendapat secara lisan dalam berbagai situasi.
7. Membantu pendengaran yang kritis.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran berbicara adalah melatih siswa berbicara dalam situasi formal, kelancaran atau kefasihan, sopan santun berbicara, intonasi, dan melatih siswa dalam pembentukan pendengaran yang kritis.

F. Jenis Berbicara

Di sini ada beberapa jenis berbicara yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar berbicara sastra pada kompetensi menanggapi pembacaan cerpen. Tarigan (1993:22) mengemukakan bahwa secara garis besar berbicara dapat dibagi atas:

1. Berbicara dimuka umum pada masyarakat, yang mencakup berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan, berbicara dalam situasi kekeluargaan atau persahabatan, berbicara dalam situasi-situasi yang membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan dan berbicara dalam situasi-situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang dan hati-hati.
2. Berbicara dengan konferensi yang meliputi diskusi kelompok baik yang resmi maupun tidak resmi, prosedur parlementer dan debat.

G. Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara

Berbicara dalam situasi formal dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar memerlukan latihan dan bimbingan yang intensif. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi.

Untuk dapat menjadi pembicara yang baik, seseorang pembicara harus memberikan kesan bahwa ia dapat menguasai masalah yang dibicarakan, si pembicara juga harus memperhatikan keberanian dan kegairahan, serta berbicara dengan jelas dan tepat. Untuk itu, ada beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh pembicara agar kegiatan berbicara dapat efektif, pembicara dapat betul-betul memahami isi pembicaraannya dan pendengar dapat dengan mudah memahami apa yang dibicarakan.

Faktor tersebut menurut Arsjad dan Mukti (1998:17-22) yaitu faktor kebahasaan dan nonkebahasaan, sebagai berikut:

1. Faktor Kebahasaan

a. Ketepatan Ucapan

Seseorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar.

b. Penempatan Tekanan, Nada, Sendi dan Durasi yang Sesuai

Kesesuaian tekanan, nada, sendi dan durasi akan merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara, bahkan kadang-kadang merupakan faktor penentu. Walaupun masalah yang dibicarakan

kurang menarik, dengan penempatan tekanan nada, sendi dan durasi yang sesuai akan menyebabkan masalah menjadi menarik.

c. Pilihan Kata (diksi)

Seorang pembicara hendaknya menggunakan dan memilih kata-kata yang tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya, mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran.

d. Ketepatan Sasaran Pembicara

Ketepatan sasaran pembicaraan ini menyangkut pemakaian kalimat efektif. Pembicara yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap pembicaraan.

2. Faktor Non Kebahasaan

a. Sikap yang tenang, wajar dan tidak kaku

Pembicaraan yang tidak tenang, lesu dan kaku tentulah akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik. Padahal kesan pertama ini sangat lah penting untuk menjamin adanya kesinambungan perhatian pihak pendengar.

b. Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara

Supaya pendengar dan pembicara benar-benar terlibat dalam kegiatan berbicara, pandangan berbicara sangat membantu.

c. Kelancaran

Seorang pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraan.

d. Penguasaan topic

Pembicaraan formal selalu menuntut persiapan. Tujuannya tidak lain supaya topik yang dipilih betul-betul dikuasai. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan pemberanian dan kelancaran.

H. Pengajaran Berbicara

Untuk memenuhi tuntutan objek langsung, maka diperlukan suatu kemampuan berbahasa. M.G. Arsyad dan U.S Mukti (1993:1) menyatakan bahwa kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan berbicara yang di miliki oleh seseorang, kemampuan ini bukanlah kemampuan yang diwariskan secara turun menurun, walaupun pada dasarnya secara ilmiah manusia dapat berbicara. Namun

kemampuan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan atau bimbingan yang intensif.

Pada kenyataannya, seseorang lebih banyak berkomunikasi secara lisan di bandingkan dengan cara lain. Lebih dari separo waktu kita gunakan untuk berbicara dan mendengarkan dan selebihnya barulah untuk menulis dan membaca.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi. Untuk dapat menjadi pembicara yang baik seseorang pembicara harus memberikan kesan bahwa ia menguasai masalah yang di bicarakan si pembicara juga harus memperlihatkan keberanian dan kegairahan, serta dengan 1 berbicara yang jelas dan tepat. Untuk itu beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh si pembicara untuk keefektipan berbicara yaitu:

1. Faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektipan berbicara:
 - a. Ketepatan ucapan
 - b. Penempatan penekanan, nada, sandi, dan durasi yang sesuai
 - c. Pilihan kata atau diksi
 - d. Ketepatan sasaran pembicaraan
2. Faktor-faktor non kebahasaan sebagai penunjang keefektipan berbicara:
 - a. Sikap wajar, tenang, dan tidak kaku.
 - b. Pandangan harus diarahkan ke lawan bicara
 - c. Kesiediaan menghargai pendapat orang lain.
 - d. Gerak-gerak dan mimik

- e. Kenyaringan suara dan kelancaran
- f. Relevansi atau penalaran dan menguasai topik.

I. Hakikat Pengajaran Berbicara

Keterampilan berbicara menduduki tempat utama dalam memberi dan menerima informasi serta memajukan hidup dalam peradapan dunia modern. Kemampuan individu yang mengekspresikan gagasan sedemikian rupa sehingga orang lain mau mendengarkannya dan memahaminya, telah menjadi kebutuhan dasar bagi kehidupan masyarakat dan individu, karena ke dua aspek, keterampilan berbahasa tersebut telah selayaknya di perhatikan dengan sungguh- sungguh dalam kebulatan program pengajaran berbahasa khususnya bahasa Indonesia.

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain dalam hal ini kelengkapan peralatan vocal (selaput suara, lidah, bibir, hidung dan telinga) merupakan persyaratan alamiah yang mengizinkannya dapat memproduksi suatu ragam yang luas dari bunyi artikulasi, tekanan dan nada.

Program pengajaran keterampilan berbicara haruslah mampu memberikan kesempatan setiap individu mencapai tujuan yang dicitakan. Tujuan keterampilan berbicara yang akan menyangkut penyampaian hal-hal berikut”

- a. Mudah dan lancar/fasih
- b. Kejelasan dalam berbicara baik artikulasi maupun diksi

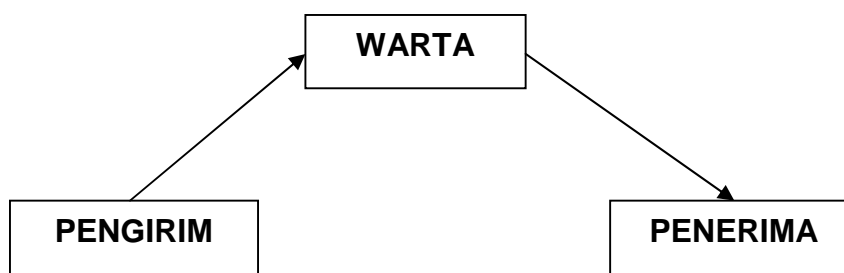
- c. Bertanggung jawab dalam berbicara secara tepat dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh apa yang di sampaikan
- d. Membentuk pendengaran yang kritis
- e. Keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh.

- f. Desain Strategi Pembelajaran Berbicara

Menurut aliran komunikatif dan pragmatik, keterampilan berbicara dan keterampilan menyimak berhubungan secara kuat. Interaksi lisan ditandai oleh rutinitas informasi. Ciri lain adalah diperlukannya seseorang pembicara mengasosiasikan makna, mengatur interaksi; siapa harus mengatakan apa, kepada siapa, kapan, dan tentang apa. Keterampilan berbicara masyarakat adanya pemahaman minimal dari pembicara dalam membentuk kalimat.

Sebuah kalimat betapapun kecilnya, memiliki struktur dasar yang saling bertemali, sehingga mampu menyajikan sebuah makna. Dalam konteks komunikasi, pembicara berlaku sebagai pengirim (sender). Warta terbentuk oleh informasi yang disampaikan sender, dan message merupakan objek dari komunikasi. Feedback muncul setelah warta di terima, dan merupakan reaksi dari penerima pesan. Untuk lebih jelasnya tampak dalam gambar berikut :



Gambar 2.1. Bagan Strategi Berbicara

Oleh karena itu, proses pembelajaran berbicara akan menjadi mudah, jika peserta didik terlibat aktif berkomunikasi. Evaluasi keterampilan berbicara dilakukan dengan kemampuan menceritakan, berpidato, baca puisi, protokoler (*Master of Ceremony*) dan bermain drama.

Seseorang dianggap memiliki kemampuan berbicara selama ia mampu berkomunikasi dengan lawan bicarannya. Dalam pengajaran Bahasa Indonesia, seharusnya evaluasi bagi penutur Bahasa Indonesia di Kelas III, tingkat evaluasinya tinggi.

Artinya, kemampuan yang di tuntut jauh lebih tinggi, dari pada bagi peserta didik yang berada di kelas regular. Strategi pembelajaran berbicara merujuk pada prinsip stimulus-respons.

Selama kedua variabel ini dikuasai oleh pembicara, maka ia dapat dikategorikan memiliki kemampuan berbicara. Perkembangan strategi pembelajaran berbicara masih mempertahankan pola stimulus-respons, meskipun dengan modifikasi model yang variatif.

Keterampilan menduduki tempat utama dalam memberi dan menerima informasi, serta memajukan hidup dalam beradapan dunia modern. Kemampuan individual siswa Kelas III untuk mengekspresikan gagasan sedemikian rupa, sehingga orang lain mau mendengarkan dan memahami, telah menjadi kebutuhan dasar bagi kehidupan masyarakat dan individual. Oleh karena itu, keterampilan berbicara selayaknya diperhatikan dengan sungguh-sungguh dalam kebulatan program pengajaran Bahasa Indonesia di Kelas III.

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan pada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis, seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah dan lain- lain.

Rancangan program pengajaran di Kelas III untuk mengembangkan keterampilan berbicara dapat memberikan pemenuhan kebutuhan yang berbeda. Kegiatan-kegiatan tersebut antara lain, (a) Aktivitas mengembangkan keterampilan bicara secara umum, (b) Aktivitas mengembangkan bicara secara khusus untuk membentuk model diksi dan ucapan, dan menggunakan bahasa non-

standar, (c) Aktivitas mengatasi masalah yang meminta perhatian khusus bagi anak berbakat istimewa.

Program keterampilan harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu di Kelas III mencapai tujuan yang dicita-citakan yang mencakup hal-hal sebagai berikut: (a) Kemudahan berbicara peserta didik harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lances, dan menyenangkan, dengan mengembangkan kepercayaan yang tumbuh melalui latihan; (b) Kejelasan peserta didik berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimat. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik melalui diskusi, mengatur cara berpikir yang logis dan jelas; c) Bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak berbicara, dan bagaimana situasi pembicaraan; (d) Membentuk pendengaran yang kritis: peserta didik perlu belajar untuk dapat mengevaluasi kata-kata, niat, dan tujuan pembicaraan yang secara implisit mengajukan pertanyaan siapakah yang berkata, mengapa ia berkata demikian, apa tujuannya, apa kewenangannya ia berkata begitu; (e) Membentuk kebiasaan-kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari. Faktor ini demikian penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang.

Tujuan keterampilan berbicara dapat dicapai jika program pengajaran dilandasi prinsip-prinsip yang relevan dan pola kegiatan

belajar mengajar yang membuat para peserta didik secara aktif mengalami kegiatan berbicara. Prinsip-prinsip tersebut merupakan penginteraksian program latihan keterampilan berbicara sebagai bagian dari penggunaan bahasa secara menyeluruh dengan penekanan pada unit khusus yang melibatkan aktivitas pengajaran dan peserta didik.

Keterlibatan pengajar dapat mencakup (a) diagnosis pengajar mengenai kebutuhan, minat, dan selera peserta didik secara umum (b) diagnosis pengajar mengenai perbedaan kondisi keterampilan berbicara individu peserta didik (c) keterampilan mengajar bekerja secara efektif dan efisien sesuai dengan keadaan peserta didik, sumber, dan fasilitas.

Diagnosis kesulitan-kesulitan yang dihadapi pengajar dan peserta didik adalah (a) distorsi fonem sebagai masalah artikulasi; (b) masalah gagap yang lebih bersifat individual; (c) pengacauan artikulasi kata-kata, karena terlalu cepat keluarnya; (d) kesulitan pendengaran yang bisa disebabkan suara yang terlalu keras atau terlalu lembut; (e) masalah lain yang menyimpang dari garis formal kegiatan, misalnya peserta didik berbicara sendiri secara informal kepada pengajar atau peserta didik lainnya dengan suara lirih ataupun dengan suara terlalu keras.

Pemilihan strategi didasarkan pada tujuan dan materi yang telah ditetapkan pada satuan-satuan kegiatan belajar. Dalam hal tersebut, keterlibatan intelektual-emosional, peserta didik dapat dilatihkan

dalam kegiatan: (a) bermain drama; (b) bercerita (mendongeng); (c) berpidato; (d) MC (*master of ceremony*); (e) membaca puisi. Dalam strategi pengajaran, pemakaian beberapa teknik dipandang lebih menguntungkan dari pada hanya menggunakan satu teknik saja.

J. Penilaian Berbicara

Dibandingkan dengan penilaian pembelajaran keterampilan berbahasa lainnya penilaian pembelajaran keterampilan berbicara, sulit dilaksanakan, karena persiapan, pengadministrasian, pelaksanaan, dan perskorannya memerlukan banyak waktu dan tenaga. Dengan demikian, tidak mengherankan jika banyak guru SD yang melaksanakan kegiatan pembelajaran berbicara tetapi tidak disertai dengan penilaiannya.

Penilaian pembelajaran berbicara sulit dilaksanakan, karena selain hal-hal tersebut di atas juga karena hakikat kemampuan berbicara itu sendiri sulit didefinisikan. Akibatnya, terjadi perbedaan pendapat dalam menentukan kriteria penilaiannya. Ada yang beranggapan bahwa tata bahasa, kosakata, dan pelafalan merupakan aspek-aspek yang harus dinilai dalam pembelajaran berbicara. Ada juga yang berpendapat bahwa kelancaran berbicara dan ketepatan berekspresi merupakan faktor yang penting dalam penilaian pembelajaran berbicara.

Memang, banyak sekali aspek atau faktor yang harus diidentifikasi dalam penilaian pembelajaran berbicara, Pengidentifikasian aspek-aspek itu bukanlah pekerjaan yang mudah. Coba bayangkan, bagaimana memberikan bobot pada setiap aspek yang akan dinilai, bagaimana merangsang siswa untuk mau berbicara, dan bagaimana menilai seluruh

aspek itu sekaligus. Semua ini merupakan masalah penilaian kemampuan berbicara yang harus dihadapi guru. Namun demikian, upaya melaksanakan penilaian dalam pembelajaran berbicara harus digalakkan dan dilaksanakan meskipun banyak kendalanya.

Ada tiga jenis tes yang dapat digunakan guru untuk mengukur kemampuan berbicara para siswanya, yaitu tes respons terbatas, tes terpandu, dan tes wawancara, (Santosa ,2007:7-19).

1. Tes Respons Terbatas

Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa secara terbatas atau secara singkat. Yang termasuk ke dalam jenis tes ini adalah tes respons terarah, tes penanda gambar, dan tes berbicara nyaring.

a. Tes respons terarah

Dalam tes respons terarah, siswa diminta menirukan (dengan model guru sendiri) isyarat (*cue*) yang disampaikan guru.

b. Tes isyarat atau penanda gambar

Gambar dapat kita gunakan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan berbicara siswa kelas rendah. Guru menggunakan gambar sederhana sebagai dasar untuk bertanya.

c. Tes berbicara nyaring

Guru meminta siswa membaca dengan bersuara kalimat atau paragraf yang disediakan. Berdasarkan bahannya, ada dua cara yang dapat ditempuh guru.

- 1) Bahan bacaan berupa kalimat-kalimat lepas, terdiri dari berbagai jenis kalimat, misalnya kalimat berita, kalimat perintah, dan kalimat tanya.

Contoh:

- a) Saya heran mengapa dia sering terlambat datang.
- b) Tolong ambilkan saya buku itu!
- c) Apakah Rani, seperti Mina, seorang pramugari?

- 2) Bahan bacaan berupa sebuah paragraf utuh.

Contoh:

Makhluk hidup memerlukan lingkungan yang sesuai untuk hidupnya. Di bumi ini terdapat bermacam-macam lingkungan hidup, misalnya lingkungan laut, lingkungan sungai, lingkungan pegunungan, lingkungan pantai, dan lain-lainnya. Perbedaan lingkungan menimbulkan perbedaan jenis-jenis makhluk hidup yang menyusun komunitasnya. Karena itu tiap lingkungan memiliki pola kehidupan tersendiri.

Respons yang diberikan dari tes berbicara nyaring sama, sehingga dapat dibanding-bandingkan dengan mudah. Penyiapan dan pelaksanaan tes ini juga tidak memerlukan banyak waktu. Tes ini tidak dapat diberikan di kelas tinggi atau diberikan kepada siswa yang sudah dapat membaca secara lancar. Berdasarkan uraian dan contoh-contoh di atas, dapat diketahui bahwa tes respons terbatas hanya dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa-siswa kelas rendah. Respons dari siswa mudah diperoleh karena

mereka tidak merasa takut mengikuti tes seperti ini. Tes respons terbatas tidak dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa secara menyeluruh. Di samping itu, perlu diingat bahwa tidak selamanya ada hubungan antara kemampuan berbicara dengan kemampuan membaca bersuara.

2. Tes Terpandu

Kadang-kadang, panduan perlu diberikan guru untuk mendorong siswa menampilkan kemampuan berbicaranya. Tes terpandu meliputi tes parafrase, tes penjelasan, dan tes bermain peran terpandu.

a. Tes paraphrase

Dalam pelaksanaannya, tes keterampilan berbicara ini dapat dipadukan dengan pembelajaran menyimak dan membaca. Siswa diminta menyimak atau membaca cerita. Kemudian, mereka diminta menceritakan kembali hasil menyimak atau membacanya dengan kata-katanya sendiri.

b. Tes penjelasan

Siswa diminta untuk menjelaskan topik tertentu dalam waktu yang telah ditetapkan, misalnya dalam waktu 3 menit. Kegiatan ini dapat diawali dengan memberikan rangsangan dengan cara memperlihatkan gambar atau benda-benda lain yang diakrabi siswa, misalnya, sambil memperlihatkan sebatang pensil, guru meminta siswa tertentu mendeskripsikannya.

c. Tes bermain peran terpandu

Tes ini diberikan kepada siswa yang kurang mampu berimajinasi atau pemalu, Guru memberi siswa naskah dialog. Sebelum dialog dilangsungkan, guru menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan dialog, misalnya apa dialog itu, mengapa kita berdialog, dan bagaimana berdialog itu. Topik yang diangkat dalam dialog, sebaiknya berkaitan dengan hal-hal yang dekat dengan siswa.

Dari paparan dan contoh-contoh yang telah Anda baca, Anda dapat mengetahui bahwa tes terpandu dapat membantu siswa yang kurang terampil berbicara untuk mengungkapkan gagasannya atau kemampuan kognitifnya melalui kegiatan menjelaskan (tes menjelaskan).

3. Tes Wawancara

Wawancara tidak hanya sebatas menanyakan nama, usia, pekerjaan kepada orang yang kita wawancarai. Dalam wawancara, antara siswa yang satu dengan yang lainnya, terjadi percakapan seperti halnya mereka bercakap-cakap dalam kehidupan sehari-hari. Selama berwawancara, siswa pewawancara harus bersikap wajar, tidak dibuat-buat, dan tidak bersikap kasar. Banyak hal yang dapat dijadikan topik wawancara, misalnya kebiasaan siswa datang terlambat, cara belajar siswa atau minat baca siswa.

K. Permainan Bahasa

Pengertian permainan bahasa Menurut Soeparno (1987:61) bahwa “Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, maka permainan tersebut dinamakan

permainan bahasa”. Berdasarkan dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa merupakan suatu aktivitas yang memperoleh hasil keterampilan berbahasa dengan cara menggembarakan dan membelajarkan. Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melati keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara dan menulis). ([http://techonly13.Wordpress.com/2009/08/26/membaca-permulaan permainan bahasa](http://techonly13.Wordpress.com/2009/08/26/membaca-permulaan-permainan-bahasa)).

Menurut Soeparno (1987:61) bahwa “permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yakni untuk memperoleh kegembiraan dan melatih keterampilan berbahasa tertentu.” Berdasar dari hal itu, pada intinya permainan bahasa memiliki tujuan diantaranya.

- a) Pembelajaran Menggembarakan. Permainan bahasa secara langsung dapat membuat sebuah kondisi pembelajaran menjadi menggembarakan.
- b) Memperoleh Keterampilan Berbahasa. Pada hakikatnya permainan bahasa dapat meningkatkan keterampilan-keterampilan bahasa.

Faktor-faktor Penentu Permainan Bahasa Soeparno (1987:62) menyatakan “permainan bahasa ditentukan oleh berbagai faktor, yakni a) faktor situasi dan kondisi, b) faktor peraturan permainan, c) faktor permainan, dan d) faktor permainan/juri.”

Berdasarkan dari pendapat tersebut, dapat dijabarkan bahwa faktor-faktor dalam permainan bahasa diantaranya.

- a. Situasi dan Kondisi. Permainan bahasa harus mempertimbangkan pada situasi dan kondisi kelas. Tidak pada semua kondisi dan situasi, permainan bahasa bisa diterapkan. Misalnya permainan bahasa tidak tepat, ketika diterapkan sedangkan kelas sebelahnya sedang mengadakan ulangan.
- b. Peraturan Permainan. Aturan pada permainan memiliki peran sentral, pasalnya dengan aturan akan menentukan jalannya permainan. Apabila peraturan tidak tegas dan tidak tepat, ini akan berakibat pada jalannya permainan menjadi kacau. Sedangkan sebaliknya apabila peraturan tegas, jalan permainan akan tertata dengan baik.
- c. Pemain. Pemain atau pelaku permainan setidaknya harus memiliki empat unsur, diantaranya : (1) Sportivitas Pemain, artinya pemain diharuskan untuk memiliki rasa sportif. Sebab bila tidak memiliki rasa tersebut, hal ini akan berakibat pada permainan menjadi tidak sehat.
2). Kedarian Pemain, artinya keseriusan pemain sangat mempengaruhi permainan. Terkadang apabila pemain tidak sungguh-sungguh, permainan akan kacau dan tidak akan sesuai dengan rencana. Bila ada pemain seperti itu, peran guru adalah mendorong motivasi siswa agar lebih serius. (3) Kekuatan Pemain, artinya setiap pemain diharapkan dikelompokkan dengan kekuatan yang seimbang. Karena keseimbangan kekuatan pemain akan mempengaruhi pada jalannya permainan. (4) Keterlibatan Pemain, artinya permainan seharusnya menuntut seluruh siswa terlibat dalam permainan. Seperti

halnya pembagian tugas. Apabila tidak adanya keterlibatan keseluruhan pemain, bagi pemain yang tidak mengikuti kegiatan, dikhawatirkan akan mengganggu pemain lainnya.

d). Pimpinan Permainan. Pimpinan permainan mempunyai peranan untuk mengatur jalannya permainan. Pimpinan permainan harus dituntut untuk menguasai aturan-aturan permainan yang berlaku. Selain itu pula, diharuskan untuk memiliki jiwa yang tegas, adil, cekatan, jujur dan berwibawa.

Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa

a. Kelebihan Permainan Bahasa

Menurut (Soeparno, 1988: 64) kelebihan permainan bahasa adalah sebagai berikut.

- 1) Permainan bahasa bukan hanya aktivitas fisik semata tetapi juga aktivitas mental.
- 2) Permainan bahasa dapat membangkitkan kembali gairah siswa yang sudah mulai melesu.
- 3) Sifat kompetitif dalam permainan dapat menjadi motivasi siswa untuk berlomba-lomba maju.
- 4) Selain menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, permainan bahasa juga memupuk rasa solidaritas (dalam permainan beregu).
- 5) Materi yang dikomunikasikan lewat permainan biasanya mengesan sehingga sukar dilupakan.

Kekurangan Permainan Bahasa

Menurut (Soeparno, 1988: 64) kekurangan permainan bahasa adalah sebagai berikut :

- a) Jika jumlah siswa banyak maka perlu pengkondisian yang ekstra saat pelaksanaan permainan karena siswa yang tidak terlibat kemungkinan akan mengganggu jalannya permainan.
- b) Tidak semua materi dapat dikomunikasikan melalui permainan.
- c) Permainan bahasa biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut dapat mengganggu pembelajaran di kelas yang berdekatan.
- d) Banyak yang memperlakukan permainan bahasa sebagai kegiatan pengisi waktu luang saja.
- e) Permainan bahasa banyak mengandung unsur spekulasi. Siswa yang menang belum mengukur ketercapaian kompetensi.

L. Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Bahasa

Permainan bahasa didefinisikan sebagai kode-kode linguistik yang diturunkan dengan beberapa aturan dari sebuah bahasa yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Permainan bahasa mesti dilakukan dalam banyak cara, menampilkan satu kecenderungan yang sama meski tersirat. Kecenderungan tersebut adalah adanya penerimaan atau adaptasi secara mental dari individu, komunitas dan spesies terhadap permainan bahasa dan aturan-aturan tak tertulis di dalamnya. Sebenarnya tidak di anggap berlebihan bila begitu. Tak selaras dengan kenyataan, gangguan dan tidak kesesuaian dengan struktur social

memberikan suatu keuntungan dan perasaan nyaman tertentu bagi kita, dan mungkin itu alasan mengapa kita selalu tertarik dengan permainan bahasa, meski hal tersebut terkadang dilarang. Permainan bahasa ada untuk dimanfaatkan demi kebaikan penggunaannya dalam banyak bidang termasuk pembelajaran bahasa.

Bahasa memiliki range yang cukup besar, termasuk di dalamnya permainan anak-anak yang menggabungkan kata-kata yang berakhiran sama menjadi sebuah lagu, menyanyikannya bermain sekolah-sekolahan, masak-masakan dan menganggap bahwa permainan tersebut begitu benar dan nyata. Hal ini terjadi karena anak-anak mempunyai dunia khayal mereka sendiri yang mereka asumsikan sebagai sesuatu yang nyata. Hal ini terjadi karena anak-anak yang dianggap sebagai hal yang lumrah, namun sangat berbeda dengan pendapat anak-anak yang menjalaninya. Saat beranjak dewasa, kita cenderung berasumsi bahwa waktu bermain-main telah usai atau setidaknya tidak lagi menjadi prioritas. Digantikan oleh hal-hal yang lebih penting dan serius menurut orang dewasa. Pertanyaannya, apakah semua perbuatan orang dewasa memang lebih penting dari pada permainan anak-anak, atukah hanya karena kita yang menganggapnya begitu? Kenyataannya, saat memiliki waktu luang, orang dewasa kembali menjadi anak-anak dengan bermain game, nonton hal-hal tak nyata dan khayal (sinetron, film) mendiskusikan kembali. Tak jauh berbeda dengan anak-anak yang bermain-main. Hal ini mengindikasikan adanya kecenderungan muncul kembali permainan

khlas anak-anak pada saat dewasa meski para dewasa tak mengiyakan indikasi ini.

Ada beberapa bagian yang berhasil di analisis dari permainan bahasa yang ada dengan mengabaikan perbedaan budaya dan sejarah, yaitu :

1. Bentuk linguistik, terdiri atas pola-pola tertentu (ritme, fonologi dan tata bahasa yang bersesuaian), mengandung penekanan pada kata-kata tertentu, dan adanya pengulangan sebagian atau keseluruhan.
2. Definisi, terkadang tidak mengandung pengertian dari suatu kata (kata-kata dari bahasa asing/kuno, kata-kata yang jelas/tak baku, keambiguan), merupakan referensi bagi kenyataan alternatif, kebalikan dari kenyataan.
3. Fungsi, bergantung pada penampilan dan pembicara/penulis, digunakan di depan khalayak ataupun pada lingkup yang terbatas, membentuk solidaritas dan atau perpecahan, secara langsung memang tidak memberikan manfaat, dan merupakan sesuatu yang dapat dinikmati.

Dalam hal penganggapan permainan bahasa, terdapat dua teori mayoritas dari sekian banyak teori yang ada yaitu:

1. Permainan bahasa hanyalah permainan semata
2. Permainan bahasa yang digunakan untuk keperluan tertentu.

Pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan teori tersebut pun ada dua yaitu pendekatan secara evolusi dan secara budaya. Pendekatan pertama beranggapan bahwa pada saat memilih suatu

permainan, jangkauan pilihannya sangat luas dan universal dan termasuk di dalamnya permainan hewan yang bisa di adaptasi. Pendekatan budaya menganggap bahwa permainan adalah cerminan dan ekspresi dari budaya yang berbeda. Jadi ketika mempertimbangkan suatu permainan, harus diselidiki variasi social dan sejarah, memfokuskan pada permainan manusia sebagai sesuatu yang sangat berbeda dengan permainan hewan.

Pola-pola dari bentuk linguistic seperti yang telah di sebutkan diawal, berperan sebagai suatu katalis dalam pembentukan dunia khayal anak-anak. Hal ini menjelaskan hubungan antara pola-pola bentuk linguistic dengan dunia khayal. Dengan pola dan dunia khayal tersebut, akan di mungkinkan suatu fleksibilitas dalam permainan bahasa.

Adanya dunia khayal memungkinkan anak-anak untuk melihat atau memikirkan hal-hal baru tersebut tak terwujud di dunia nyata yang telah dipenuhi oleh aktivitas-aktivitas lain yang dianggap lebih penting.

Permainan, ritual, dan kesenian, sebagian banyak penulis telah mencoba meneliti, sulit dipisahkan satu sama lain dengan cara apapun, dan banyak ahli berpendapat bahwa permainan adalah induk dari dua yang lain. Dalam usaha untuk memperlakukan ketiga hal tersebut sebagai sesuatu yang berhubungan. Bahasa seperti lelucon, teka-teki, permainan kata-kata, dan ritual keagamaan dan sihir, yang dimanfaatkan meski hal-hal tersebut tidak bisa dibandingkan satu sama lainnya, tetapi memiliki fungsi social yang sama. Meski di komunitas modern hal-hal tersebut sangat berbeda-beda dengan berbedanya status social,

kenyataan ini tidak sama dengan kehidupan lampau. Kekonsistenan dan ketahanan permainan dan ritual yang menggunakan bahasa meski fungsi social dan kepercayaan yang melandasinya telah menghilang, menyajikan adanya.

Permainan yang digunakan dalam pembelajaran menulis puisi menurut Suyatno (2005: 57) bermain tebak gambar. Tujuannya mengenal gambar dan berfikir imajinatif. Alat di yang di perlukan: gambar (karangan bunga, kebun sekolah) cara bermain: ajaklah siswa memperhatikan gambar yang disajikan di depan kelas. Siswa dalam kelompoknya memainkan permainan tebak gambar dan menceritakan gambar tersebut menurut pengalamannya. Dari cerita tersebut siswa tuangkan tulisannya dengan kalimat yang indah berbentuk puisi.

M. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Heli Syafriadi Sn, dengan judul tesis “peningkatan Kemampuan menulis Puisi Melalui Kegiatan Majalah Dinding sebagai Portofolio pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri H Wukirsari Kecamatan Tugumulyo Kabupaten Musi Rawas.” Menyimpulkan dari hasil penelitian dengan pendekatan petunjuk (Depdikbud, 1994: 37). Dan daftar nilai siswa dari tes awal (pra tindakan), tes siklus tindakan, wawancara serta observasi yang dilakukan yang telah dilaksanakan di SMP Negeri H Wukirsari Kecamatan Tugu Mulyo Kabupaten Musi Rawas, dengan jumlah responden 33 siswa Kelas VIII.a. yang dilakukan sebanyak tiga (3) siklus, maka terdapat peningkatan; hasil

belajar dan hasil kegiatan menulis yang dipublikasikan pada majalah dinding.

2. PARTINEM, S.Pd. dengan judul Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan teknik Gali Kunci Siswa X program Akselerasi SMA Negeri 1 Purworejo Tahun Pelajaran 2008/ 2009, menyimpulkan:
 - a. Teknik menulis puisi dengan teknik gali kunci dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi baru. Peningkatan itu diketahui dari hasil dari pada siklus pertama sebesar 74,20 menjadi sebesar 82,72 pada siklus ke dua. Terjadi peningkatan sekitar 8,52%. Ditinjau dari ketuntasan belajar, teknik ini juga dapat meningkatkan jumlah siswa yang tuntas belajar. Pada siklus pertama ketuntasan klasikal sebesar 86%, sedangkan pada siklus kedua ketuntasan klasikal mencapai 100%.
 - b. Melalui teknik gali kunci ini, berbagai perubahan sikap positif juga diperoleh siswa. Para siswa lebih antusias, aktif, kreatif, serius, kooperatif, toleran, percaya diri, termotivasi dan tertantang untuk menghasilkan karya terbaiknya, pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu. Motivasi yang dikenal dengan sebutan teori kebutuhan bertingkat dan aktualisasi diri sebagai kebutuhan yang paling tinggi. Menurut Mc. Donald dalam Sudirman (2010:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan Teknik gali kunci dapat membuat pelajaran ini lebih menarik, menyenangkan, tidak membosankan dan yang lebih penting bermakna. Jadi sastra

yang seharusnya *dulce at utile, sweet and usefull*, indah sekaligus bermakna dapat diwujudkan Hipotesis Penelitian.

N. Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa SD Negeri 04 Karang Tinggi Bengkulu tengah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan studi sistematis terhadap praktek pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan melakukan tindakan tersebut. Menurut Arikunto (2006:89), penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu penelitian yang melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki sistem pembelajaran secara profesional.

Menurut Rochman (dalam Muslich : 9), PTK adalah pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual, yang ditujukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka memecahkan masalah yang dihadapi, atau memperbaiki sesuatu. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses yang meliputi kegiatan perencanaan, tindakan atau pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Keempat aspek ini merupakan rangkaian langkah-langkah yang berbentuk spiral. Penelitian ini akan dilaksanakan dua siklus.

B. Prosedur Penelitian

Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah peneliti menyusun rencana yang akan dilaksanakan pada siklus 1. Rencana kegiatan yang dilakukan adalah, (1) peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 04 Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menyampaikan materi kepada siswa dengan teknik permainan bahasa, (2) menyiapkan instrumen penelitian untuk memperoleh data nontes berupa lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa, dan (3) menyiapkan alat evaluasi berupa kartu data, cerita bergambar dan pedoman penilaian.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti akan melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Secara garis besar rencana kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran berbicara dengan teknik permainan bahasa.

c. Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh teman sejawat dan guru bahasa Indonesia. Observasi dilakukan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran meliputi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi menggunakan pedoman observasi yang telah disusun pada tahap perencanaan.

d. Tahap Refleksi

Kegiatan pada tahap refleksi adalah peneliti melakukan analisis hasil tes dan nontes. Pada kegiatan menganalisis hasil tes peneliti akan melihat seberapa jauh pencapaian hasil belajar siswa. Sedangkan pada analisis nontes peneliti bersama observer melihat serta mengkaji apa-apa yang telah dilakukan dengan baik pada tahap pelaksanaan, serta kekurangan yang menjadi hambatan baik dari guru maupun dari siswa. Setelah mengetahui hambatan-hambatan yang terjadi pada tahap pelaksanaan siklus satu maka langkah selanjutnya adalah merencanakan tindakan perbaikan selanjutnya. Hasil refleksi dipergunakan sebagai landasan untuk melakukan perbaikan pada siklus 2.

Sejalan dengan Muslich (2009 : 10) PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.

Jadi penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kerja yang bersifat reflektif yang dilakukan pelaku sebagai upaya perbaikan, peningkatan dalam praktik pembelajaran sehingga mampu memperbaiki kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa,.

Siklus 2

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah peneliti menyusun rencana yang akan dilaksanakan pada siklus 1. Rencana kegiatan yang dilakukan adalah, (1) peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 04 Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menyampaikan materi kepada siswa dengan teknik permainan bahasa, (2) menyiapkan instrumen penelitian untuk memperoleh data nontes berupa lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa, dan (3) menyiapkan alat evaluasi berupa kartu data, cerita bergambar dan pedoman penilaian.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti akan melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Secara garis besar rencana kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran. Pada siklus kedua pembelajaran dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus pertama.

c. Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh teman sejawat dan guru bahasa Indonesia. Observasi dilakukan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran meliputi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Kegiatan observasi menggunakan pedoman observasi yang telah disusun pada tahap perencanaan.

d. Tahap Refleksi

Kegiatan pada tahap refleksi adalah peneliti melakukan analisis hasil tes dan nontes. Pada kegiatan menganalisis hasil tes peneliti akan melihat seberapa jauh pencapaian hasil belajar siswa. Sedangkan pada analisis nontes peneliti bersama observer melihat serta mengkaji apa-apa yang telah dilakukan dengan baik pada tahap pelaksanaan, serta kekurangan yang menjadi hambatan baik dari guru maupun dari siswa. Setelah mengetahui hambatan-hambatan yang terjadi pada tahap pelaksanaan siklus satu maka langkah selanjutnya adalah mencari pemecahannya. Hasil refleksi dipergunakan sebagai landasan untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

C. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 04 Karang Tinggi pada semester genap tahun pelajaran 2012-2013.

D. Data dan Sumber Data Penelitian

Data penelitian ini adalah hasil tes berbicara siswa. Sumber data

penelitian adalah siswa kelas III SDN 04 Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dari pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dan kedua, ternyata siswa telah mampu memperlihatkan peningkatan menguasai kemampuan berbicara yang baik, maka penelitian tindakan kelas ini diakhiri. Selanjutnya untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian tindakan ini, penulis juga melakukan observasi dan tes dengan partisipan, sebagai berikut.

a. Teknik Tes Berbicara

Tes berbicara didasarkan pada komponen pengembangan berbicara siswa mencakup lima aspek :

1. Tata bahasa
2. Kosa kata
3. Pelafalan
4. Kelancaran siswa dalam berbicara
5. Ketepatan / keberanian berekspresi

b. Teknik Observasi

Teknik observasi dilakukan selama pelaksanaan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh penulis, guru dan partisipan lainnya dalam rangka untuk memperoleh data berupa tanggapan mengenai pelaksanaan tindakan.

F. Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan instrumen tes dan instrumen nontes. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui data tentang kemampuan berbicara. Bentuk instrumen nontes dalam penelitian ini digunakan untuk mengevaluasi aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Instrumen nontes yang digunakan adalah lembar observasi.

a. Instrumen Tes

Instrumen tes, digunakan pada siklus I dan siklus II, dengan tujuan untuk mengukur kemampuan menceritakan gambardengan bantuan kartu kata. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setiap siklus. Instrumen utama adalah peneliti sendiri, selain itu dibantu dengan alat tes kemampuan berbicara yang didasarkan pada lima komponen (a) tata bahasa, (b) kosa kata, (c) pelafalan, (d) kelancaran berbicara/ keberanian berekspresi.

b. Instrumen nontes

Observasi / pengamatan

1) Lembar Observasi guru

Lembar observasi guru digunakan untuk mengetahui perilaku guru/aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran langsung, yang dilakukan guru pada saat mengajar, selanjutnya hasil observasi digunakan untuk memperbaiki kekurangan proses belajar mengajar pada siklus selanjutnya.

c. Komponen Penilaian Keterampilan Berbicara Dengan Teknik Permainan bahasa

Adapun komponen penilaian kemampuan siswa mencakup (a) tata bahasa, (b) kosa kata, (c) pelafalan, (d) kelancaran berbicara/ (e) keberanian berekspresi/ketepatan isi.

Tabel 3.1 Penilaian Komponen Berbicara

No.	Komponen	Kategori	Skala Nilai	Kriteria
1.	Tata Bahasa 30	SB	25-30	Siswa dapat berbicara sesuai ejaan kaidah yang berlaku
		B	21-25	Siswa menggunakan kata dalam berbicara baik
		C	16-20	Siswa menggunakan kata dalam berbicara cukup
		K	10-15	Siswa dalam menggunakan kata dalam berbicara kurang
		SK	0-9	Siswa menggunakan bahasa dalam berbicara tidak sesuai dengan ejaan
2.	Kosa Kata/ Diksi 20	SB	17-20	siswa berani mengeluarkan pendapat secara lisan dalam berbagai situasi
		B	13-16	Siswa berani mengeluarkan kata secara lisan
		C	9-12	Siswa dapat mengungkapkan kata dengan lisan
		K	5-8	Siswa berani mengeluarkan pendapat dengan kalimat
		SK	0-4	Siswa tidak dapat mengeluarkan pendapat secara lisan dalam berbagai situasi
3.	Pelafalan 10	SB	9-10	Siswa dapat melafalkan kata dan mengucapkan kalimat dengan intonasi yang benar
		B	7-8	Siswa dapat melafalkan kata dengan intonasi yang benar
		C	5-6	Siswa melafalkan kata dan mengucapkan kalimat belum begitu benar
		K	3-4	Siswa melafalkan kata dan mengucapkan kalimat belum benar
		SK	0-2	Siswa melafalkan kata dan mengucapkan kalimat dengan intonasi belum benar sekali
4.	Kelancaran Berbicara 20	SB	17-20	Siswa dapat berkomunikasi dengan lancar sesuai dengan intonasi
		B	13-16	Siswa dapat berkomunikasi sesuai dengan penilaian
		C	9-12	Siswa dapat berkomunikasi

		K	5-8	Siswa agak terbata-bata dalam berkomunikasi
		SK	0-4	Siswa tidak dapat berkomunikasi
5.	Ketetapan 15 Keberanian Berekspresi	SB	17-20	Siswa mampu menggunakan alat bicara dengan tepat baik volume maupun warna suara
	20	B	13-16	Siswa mampu berbicara dengan aktif dan pasif
		C	9-12	Siswa mampu berbicara dengan tepat dan baik volume maupun warna suara
		K	5-8	Siswa tidak mampu berbicara dengan tepat
		SK	0-4	Siswa tidak mampu berbicara dengan tepat dan tidak sesuai dengan warna suara

Untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam berbicara maka penulis membuat suatu Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2. Rubrik Penilaian
Komponen kemampuan berbicara berdasarkan bobot

No	Uraian	Bobot
1	Tata Bahasa	30
2	Kosa kata	20
3	Pelapalan	10
4	Kelancaran berbicara	20
5	Ketepatan menyampaikan isi / keberanian berekspresi	20
	Jumlah	100

Puji Santoso, dkk (2007:7-19)

G. Analisis Data

Untuk menganalisis hasil tes keterampilan berbicara, menggunakan rumus sebagai berikut :

- a. Nilai rata-rata siswa (Djamarah, 2000)

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

Keterangan:

M = Rata-rata siswa

X = Jumlah nilai

N = Jumlah siswa

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa dinyatakan berhasil jika memperoleh nilai minimal 70.
2. Secara klasikal jika siswa berhasil sebanyak 85 % mendapatkan nilai individual minimal 70.