

PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN KOTAK KATA DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA

Lutfah Aminah

*Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia
Surel: lutfahaminah@gmail.com*

Abstrak

Penggunaan Teknik Permainan Kotak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas X SMA Negeri 3 Cimahi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa dalam mengemukakan pendapat dengan menggunakan teknik permainan kotak kata. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian, data menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa dalam mengemukakan pendapat dengan menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata mengalami peningkatan.. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari skor siswa mulai dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I jumlah siswa yang mengemukakan pendapat sebanyak 20 orang atau 52,63%. Pada siklus II jumlah siswa yang mengemukakan pendapat mengalami peningkatan sebesar 15,94%, yaitu sebanyak 24 orang atau 68,57%. Pada siklus III jumlah siswa yang mengemukakan pendapat mengalami peningkatan sebesar 17,54%, yaitu sebanyak 31 siswa atau 86,11%.

Kata kunci: berbicara, permainan, kotak kata

Abstract

The Use of Word Box Game in Improving 10th Grade Students' Speaking Skill in SMA Negeri 3 Cimahi. This research is aimed to know students' speaking skill in delivering their opinion by using box word game. Research method which is used is descriptive method with the Classroom Action Research. Based on the research, the data shows that students' speaking skill in delivering their opinion by using box word game technique has an improvement. The improvement can be seen from students' score from the first cycle up to the third cycle. In the first cycle, the amount of students that deliver their opinion is twenty students or 52,63%. In the second cycle, students who deliver their opinion increase about 15,94%, that is about 24 students or 68,57%. In the third cycle, students who deliver their opinion increase about 17,54%, that is 31 students or 86,11% .

Keywords: speaking, game, box word

PENDAHULUAN

Manusia diberikan kemampuan berkomunikasi secara lisan yang dikenal dengan kemampuan berbicara. Kemampuan berkomunikasi tersebut sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup manusia sebagai makhluk sosial. Berbicara adalah sebuah sarana atau media bagi setiap individu untuk menuangkan ide, gagasan, dan pemikirannya kepada orang lain.

Setiap orang mempunyai potensi dalam berbicara. Akan tetapi, tidak semua orang mampu mencapai tahap terampil dalam berbicara. Hal tersebut terjadi karena tidak semua orang mampu mengasah kemampuan bicarannya secara maksimal. Seseorang memerlukan adanya praktik untuk dapat mencapai tingkat terampil dalam berbicara.

Masih banyak siswa yang kurang terampil berbicara, apalagi untuk mengungkapkan ide di hadapan teman-temannya dan bercerita di depan kelas atau berdiskusi, mereka seakan enggan, malu, dan kurang percaya diri, bahkan pembelajaran berbicara menjadi suatu yang sangat menyebalkan. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih ada yang menempatkan guru sebagai pusat belajar bagi siswa.

Keberanian berbicara siswa di sekolah tidak terlepas dari kondisi guru. Jadi, guru dituntut untuk mampu memotivasi siswa agar berani dalam mengemukakan pendapat. Proses belajar mengajar yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran.

LANDASAN TEORI

Keterampilan berbicara menurut Arsjad dan Mukti (1988: 17) bukan hanya mengeluarkan kata-kata, tetapi merupakan suatu keterampilan dalam mengungkapkan gagasan dan perasaan seseorang. Sejalan dengan pendapat di atas, Tarigan (2008: 16) dengan titik berat kemampuan pembicara memberikan batasan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atas kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, adapun sebagai bentuk atau wujudnya berbicara disebut

sebagai suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak.

Dalam keterampilan berbicara, mengemukakan pendapat merupakan tahapan yang paling dasar dalam berbicara. Hal ini terjadi karena dari sekian banyak ragam berbicara, hampir semuanya menuntut pembicara untuk dapat mengemukakan pendapat. Menurut Parera (1991: 185), mengemukakan pendapat atau mengutarakan pendapat adalah kemampuan menggunakan bahasa dengan baik, tepat, dan seksama. Mengemukakan pendapat yang baik berarti mengemukakan pendapat dalam konteks yang masuk akal atau logis.

Berlandaskan pada pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, peneliti menggunakan sebuah Teknik Permainan Kotak Kata dalam pembelajaran berbicara. Subana dan Sunarti (2011: 195) mengemukakan bahwa teknik pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia adalah teknik, cara atau kiat yang digunakan dalam mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Teknik Permainan Kotak Kata ini akan memberikan alternatif pilihan sekaligus inovasi pembelajaran. Teknik Permainan Kotak Kata menjadi sebagian teknik pembelajaran berbicara untuk menumbuhkan keberanian dan rasa senang dalam berbicara khususnya dalam mengemukakan pendapat, serta membuat suasana belajar tidak membosankan.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) biasanya dilakukan oleh guru. Secara umum metode ini bertujuan untuk mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang muncul melalui tindakan cermat. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam pelaksanaannya bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata untuk mengatasi rasa kurang percaya diri siswa dalam pembelajaran berbicara. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilakukan tiga putaran siklus.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X IPA 7 SMA Negeri 3 Bandung. Sebelum mengadakan penelitian, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai guru Bahasa Indonesia yang bersangkutan.

Perencanaan mengemukakan pendapat dengan menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata dilaksanakan dalam tiga siklus. Pada tahap perencanaan Teknik Permainan Kotak Kata, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan kondisi kebutuhan siswa dengan memperhatikan alokasi waktu yang tepat. Selain itu menyiapkan materi ajar yang dapat menunjang pengetahuan dan peningkatan kemampuan siswa dalam berbicara yaitu cara mengemukakan pendapat. Guru juga menyiapkan artikel sebagai bahan diskusi yang berisi informasi yang menarik dan dikuasai siswa agar dapat memudahkan dan memotivasi siswa untuk mengemukakan pendapat.

Pada setiap siklus guru menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata. Guru menjelaskan aturan main dalam menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata. Semua anggota kelompok diharapkan mampu mengungkapkan pendapatnya, baik dengan teman sekelompoknya maupun dengan kelompok lain. Siswa diberikan satu buah kotak kata yang di dalamnya terdapat artikel dan kupon pendapat serta di luarnya terdapat kata kunci yang akan diperankan oleh siswa. Kemudian siswa membaca artikel tersebut dan merumuskan pendapat sesuai dengan peran yang diperoleh oleh masing-masing kelompok, lalu siswa mengemukakan pendapatnya secara lisan. Seluruh siswa diminta agar dapat mengemukakan pendapatnya mengenai artikel yang telah dibaca. Saat seorang siswa sedang mengemukakan pendapatnya, siswa lain dapat menanggapi pendapat yang telah dikemukakan.

Berdasarkan hasil analisis dari setiap siklus, secara umum penggunaan Teknik Permainan Kotak Kata mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa khususnya dalam mengemukakan pendapat.

Subana dan Sunarti (2000: 207) mengemukakan bahwa, permainan dapat mengembangkan motivasi belajar siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Alasannya adalah sebagai berikut.

- 1) Permainan mampu menembus kebosanan.

- 2) Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- 3) Permainan menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat.
- 4) Permainan dapat membantu siswa yang lamban dan kurang termotivasi.

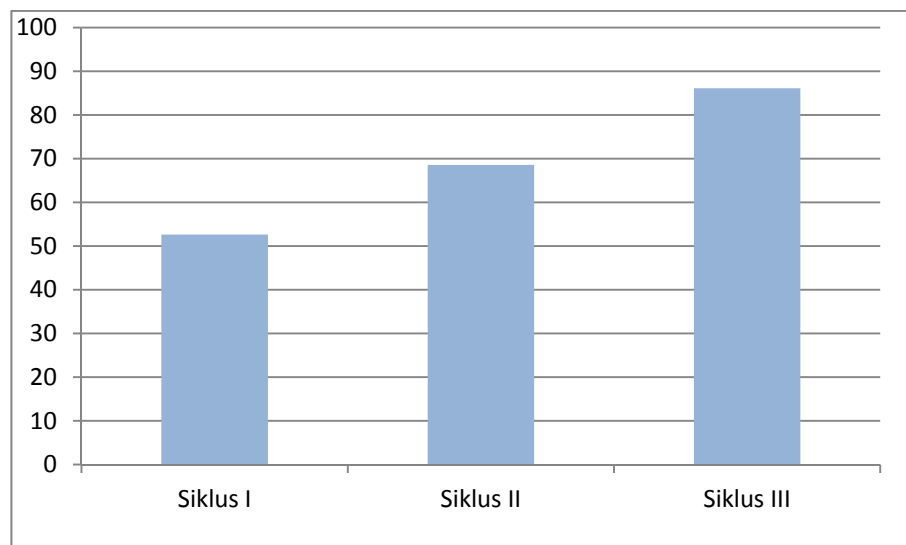
Penggunaan teknik permainan dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta menbangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Hal ini dapat dilihat dari siklus I sampai siklus III penelitian ini terus mengalami peningkatan. Siswa tidak lagi merasa bosan dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa lebih berani mengemukakan pendapatnya karena mereka melaksanakan pembelajaran dengan perasaan gembira tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Permainan ini menimbulkan semangat kerjasama dan persaingan yang sehat. Permainan ini mengajak peserta berperan aktif agar kelompoknya menang, sehingga siswa berlomba-lomba untuk mengemukakan pendapatnya. Permainan ini juga membantu siswa yang kurang aktif agar ikut serta dalam menemukan pendapatnya.

Berdasarkan pengamatan terhadap kemampuan berbicara siswa, sebagian besar siswa sudah mampu mengemukakan pendapat dengan memperhatikan struktur, ketepatan kosa kata, kelancaran, kualitas pendapat, dan kemampuan menanggapi pendapat. Teknik permainan ini dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk berani berbicara, karena dengan teknik permainan pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa tidak takut dalam menyampaikan pendapat.

Ketika menganalisis kemampuan berbicara siswa dalam mengemukakan pendapat, peneliti menemukan beberapa hal. Pertama, siswa mengalami kesulitan dalam kosakata. Kosakata tidak baku masih sering terdengar dari pendapat yang dikemukakan oleh siswa. Kedua, kelancaran siswa dalam mengemukakan pendapat masih kurang. Pada siklus I siswa masih membaca teks rumusan pendapat. Namun pada siklus ke II mengalami peningkatan sudah tidak ada lagi siswa yang membaca teks rumusan pendapat, hanya saja pada siklus II ini kemampuan berpendapat siswa masih belum tercapai dengan maksimal, sehingga dilaksanakan tindakan siklus III untuk memperbaiki kekurangan pada siklus II.

kemampuan siswa dalam menanggapi pendapat maksimal pada siklus I dan II, namun pada siklus III sudah baik.

Berdasarkan hasil analisis keterampilan berbicara, beberapa kekurangan yang terjadi pada siklus I dan siklus II sudah diperbaiki pada siklus III. Hasil setiap siklus mengalami peningkatan. Berikut ini adalah tabel mengenai hasil penilaian kemampuan berbicara siswa dalam tiap siklus.



Grafik 1
Persentase Keterampilan Mengemukakan Pendapat
Siswa dengan Menggunakan Media Artikel

Jumlah siswa yang mengemukakan pendapat pada siklus kedua menunjukkan kategori “cukup”. Tindakan pembelajaran pada siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan sebesar 15,94% dari pembelajaran siklus I diperoleh 52,63% dan pembelajaran siklus II 68,57%. Hasil belajar pada siklus II harus ditingkatkan dalam siklus III.

Jumlah siswa yang mengemukakan pendapat pada siklus ketiga menunjukkan kategori “sangat baik” dengan peningkatan sebesar 17,54% dari siklus II, yaitu dari 68,57% menjadi 86,11% pada siklus III. Hal ini berarti bahwa tindakan pembelajaran yang dilakukan mampu merangsang siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Penggunaan teknik permainan dalam prses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Pembelajaran berbicara dengan

menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata dapat menimbulkan motivasi siswa untuk berani berbicara karena dengan teknik permainan, pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa tidak merasa terpaksa dalam mengemukakan pendapatnya, dan membuat siswa tidak takut dalam menyampaikan pendapat

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran mengemukakan pendapat dengan menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata terhadap siswa kelas X-9 SMA Negeri 3 Cimahi telah menimbulkan beberapa perubahan berikut ini.

- 1) Siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran berbicara dan belajar mengemukakan pendapat dengan menggunakan Teknik Permainan Kotak Kata. Hal ini terlihat dari terus meningkatnya kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat pada setiap siklusnya.
- 2) Kemampuan berbicara siswa dalam menggunakan bahasa yang efektif mulai dapat diperbaiki dengan melakukan pengoreksian oleh guru ketika siswa mengemukakan pendapat secara lisan. Pada siklus III guru sudah dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I dan siklus II.
- 3) Siswa menjadi lebih berani untuk berbicara, khususnya mengemukakan pendapat di depan umum. Dengan Teknik Permainan Kotak Kata ini siswa lebih berani mengemukakan pendapatnya karena tidak ada paksaan dari guru atau pihak manapun, sehingga siswa yang tadinya tidak mau berpendapat akhirnya bisa mengemukakan pendapatnya dengan baik.
- 4) Pembelajaran dengan Teknik Permainan Kotak Kata ini membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan hal ini ditunjukkan dengan keseriusan dan semangat siswa dalam mengemukakan pendapat.

Peneliti memberikan beberapa rekomendasi supaya ada perbaikan untuk pembaca ke depannya, rekomendasi tersebut diuraikan sebagai berikut.

- 1) Teknik Permainan Kotak Kata telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu, guru Bahasa dan Sastra Indonesia dapat

menggunakan teknik ini sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran berbicara khususnya mengemukakan pendapat.

- 2) Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut terutama pada penelitian pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penulis menyarankan untuk dilakukan penelitian pada aspek kebahasaan lainnya, misalnya pada aspek menulis dengan memvariasikan Teknik Permainan Kotak Kata dengan teknik lain yang mendukung.

PUSTAKA RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsjad, Maidar G dan Mukti U. S, 1988, *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Subana dan Sunarti. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode, Teknik, dan Media Pengajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Parera, Jos Daniel. 2008. *Belajar Mengemukakan Pendapat Edisi Keempat*. Jakarta: Erlangga.