

Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Petualangan Gamastar Dalam Bahasa Indonesia

Kristia Setyaningsih

Magister Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Semarang

Email: kristia.sukmana@gmail.com

Ngatmini

Fakultas Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang

Email: ngatmini@upgris.ac.id

Korespondensi Penulis: kristia.sukmana@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study is to improve the speaking skills and speaking skills of grade III students of SDN Pasekan 01 through the media Gamastar (Picture of Surrounding Problems). This form of research is class action research (PTK). Research is carried out in two cycles, each cycle has four stages, namely action planning, action implementation, observation and reflection. The subjects of this study were grade III students of SDN Pasekan 01 totaling 13 students. Data collection techniques are documentation, observation, tests and interviews. The data validation technique used is data validation. Data analysis techniques use comparative descriptive techniques. The conclusion of this research is that the application of Gamastar media can improve the speaking skills of grade III students of SDN Pasekan 01.*

Keywords: *Indonesian, Speaking Skills, Gamastar*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan kemampuan berbicara peserta didik kelas III SDN Pasekan 01 melalui media Gamastar (Gambar Masalah Sekitar). Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaantindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Pasekan 01 yang berjumlah 13 siswa. Teknik pengumpulan data adalah dokumentasi, observasi, tes dan wawancara. Teknik validasi data yang digunakan adalah validasi data. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif. Simpulan penelitian ini adalah penerapan media Gamastar dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Pasekan 01.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Keterampilan Berbicara, Gamastar

A. PENDAHULUAN

Berbicara merupakan keterampilan yang paling penting dan esensial, penguasaan dalam keterampilan ini menggambarkan tentang pembicara yang memiliki pengetahuan yang lebih tepat. Pencapaian kompetensi keterampilan berbicara juga dapat membantu siswa untuk menunjang keterampilan yang lainnya seperti baca dan tulis. Keterampilan siswa bicara dapat jauh lebih memudahkan penyimaknya dalam mendengarkan apa yang sedang dibicarakan. Selain itu, diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Hedge, 2008) mengenai kegiatan yang jauh membantu lebih baik dalam keterampilan berbicara adalah kegiatan diskusi dan bermain peran.

Kemampuan berbicara adalah salah satu keterampilan utama yang harus dipelajari dalam upaya menguasai suatu bahasa. Berbicara menjadi alat untuk bertukar informasi dan ide untuk mengekspresikan diri atau untuk mempengaruhi lingkungan. Kemampuan berbicara adalah dasar dari pengembangan kemampuan berbahasa dan pembelajaran karena berbicara membantu dalam membentuk, memodifikasi, memperluas dan mengatur pemikiran (Savitri., 2013).

Keterampilan berbicara menduduki posisi penting dalam memberi dan mendapatkan informasi serta memajukan hidup dalam peradaban dunia modern (Firmansyah,2018). Selain itu, dengan keterampilan berbicara yang baik, pembicara dapat berbicara dengan baik pada bermacam situasi dan kondisi. Menurut Bam, S. A., Setiawan, B., dan Saddhono, K. (2018), keterampilan berbicara adalah kemampuan menghasilkan bunyi yang memiliki artikulasi atau mengucapkan kata-kata yang bertujuan untuk mengapresiasi, atau menyampaikan sesuatu. Pendapat lainnya menurut Hendri, M. (2017), keterampilan berbicara adalah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi yang bertujuan untuk menyampaikan gagasan, kehendak, perasaan dan keinginan kepada lawan bicara. Menurut Sari, I. (2018), keterampilan berbicara adalah keterampilan yang dapat membuat peserta didik mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya sesuai dengan konteks saat sedang berbicara. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi yang digunakan untuk mengapresiasi, menyampaikan gagasan, kehendak, perasaan, atau keinginan sesuai dengan konteks yang sedang dihadapi pembaca.

Pembelajaran keterampilan berbicara penting diajarkan karena keterampilan berbicara dapat membuat siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir tersebut akan melatih siswa mengorganisasikan, mengonsepan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan (Andari, 2020). Terampil berbicara harus melewati proses berupa praktik dan latihan berbicara, seseorang perlu dilatih dari segi pelafalan, intonasi, pemilihan kata (diksi), dan penggunaan bahasa secara baik dan benar. Sehingga semakin lama terbentuklah kebiasaan dan keberanian dalam berbicara (Brta, 2019).

Berdasarkan kurikulum 13 pada sekolah dasar kelas III semester 2 khususnya aspek berbicara berfokus kemampuan yang dimiliki anak berbicara dengan baik. Kemampuan berbicara siswa yang baik menjadi suatu penentu keberhasilan siswa dalam pemahamannya selama mengikuti proses pembelajaran. Di saat siswa memiliki kemampuan berbicara yang kurang maka siswa tersebut sulit paham akan materi selama proses pembelajaran sehingga

hasil belajar yang dimiliki siswa akan cenderung rendah dalam terampil berbicara. Sejalan dengan pendapat (Wilson, 1997) menyatakan bahwa keterampilan berbicara, seperti komunikasi yang baik antar siswa memang diperlukan model, jika dimodelkan akan berperan sebagai pendorong siswa untuk berbicara dengan orang yang ada disekitarnya, baik siswa yang lain maupun dengan gurunya secara akademis maupun sosialnya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan media gamastar (Gambar Masalah Sekitar) pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN Pasekan 01.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasekan 01 tahun ajaran 2023/2024 yang berlokasi di Desa Pasekan, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Pasekan 01 tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 13 siswa yang terdiri dari 3 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dan memiliki empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, tes dan wawancara. Sedangkan teknik validitas data yang digunakan adalah validitas isi. Teknis analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil tes unjuk kerja berbicara antara pra-siklus, siklus I dan siklus II.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dan data nilai keterampilan berbicara siswa yang didapatkan dari guru, pada kondisi awal menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan data yang menunjukkan sebanyak 53,85% atau 7 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM sebesar ≥ 70 dengan nilai rata-rata 63,73 dan sisanya sebanyak 46,15% atau sebanyak 6 siswa mendapat nilai diatas 70. Distribusi data nilai keterampilan berbicara semester II sebelum dilaksanakan tindakan dapat dilihat pada tabel I berikut ini:

Tabel 1 Distribusi Nilai Keterampilan Berbicara Pra-Siklus Siswa SDN Pasekan 01

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	40-45	1	7,69
2	46-51	1	7,69
3	52-57	2	15,38
4	58-63	2	15,38
5	64-69	1	7,69
6	70-75	6	46,15
Jumlah		13	
Nilai rata-rata =		63,31	
Ketuntasan klasikal =		$(6/13) \times 100 = 46,15\%$	

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa sebanyak 6 siswa (46,15%) telah mencapai KKM dan sebanyak 7 siswa (53,85%) belum mencapai batas KKM dengan nilai rata-rata 63,73.

Atas dasar data dan informasi yang diperoleh pada pra-siklus, selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus I dengan menggunakan media Gamastar (Gambar Masalah Sekitar) pada pembelajaran. Data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi Nilai Keterampilan Berbicara Siklus I Siswa SDN Pasekan 01

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	26-36		
2	37-47	1	7,69
3	48-58	1	7,69
4	59-69	2	15,38
5	70-80	7	53,85
6	81-91	2	15,38
Jumlah		13	
Nilai rata-rata =		71,53	
Ketuntasan klasikal =		$(9/13) \times 100 = 69,23\%$	

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa sebanyak 9 siswa (69,23%) telah mencapai batas KKM dan 4 siswa (30,77%) belum mencapai batas KKM dengan nilai rata-rata pada siklus 71,53.

Karena pada siklus I belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan yaitu sebesar 80% siswa mendapatkan nilai keterampilan berbicara, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan diadakannya perbaikan atas dasar siklus I. Distribusi nilai keterampilan berbicara siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Distribusi Nilai Keterampilan Berbicara Siklus II Siswa SDN Pasekan 01

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	46-53		
2	54-61		
3	62-69	1	7,69
4	70-77	1	7,69
5	78-85	8	61,54
6	86-93	3	23,08
Jumlah		13	
Nilai rata-rata =		81,54	
Ketuntasan klasikal =		$(9/13) \times 100 = 69,23\%$	

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 12 siswa (92,31%) telah mencapai KKM dan 1 siswa (7,69%) belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata pada siklus II adalah 81,54. Dengan perolehan presentasi ketuntasan klasikal keterampilan berbicara pada siklus II sebesar 92,31% berarti sudah mencapai indikator kinerja sebesar 80%. Oleh karena itu peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas II SDN Pasekan 01 menggunakan media Gamastar (Gambar Masalah Sekitar) telah berhasil dan dapat dihentikan pada siklus ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil perbandingan setelah diadakan tindakan penggunaan media Gamastar pada Pra-siklus, siklus I dan Siklus II, yang diterapkan pada siswa kelas III SDN Pasekan 01, maka dapat diketahui bahwa media Gamastar dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas III SDN Pasekan 01 tahun ajaran 2023/2024.

Peningkatan terlihat dari nilai unjuk kerja keterampilan berbicara yang telah dilakukan, pada kondisi awal siswa mencapai KKM 46,15% (6 siswa), siklus I yaitu pada penerapan media Gamastar terjadi peningkatan presentase ketuntasan menjadi 69,23% (9 siswa). Kemudian pada siklus II, dilakukan perbaikan atas dasar siklus I mengenai kinerja guru maupun proses pembelajaran yang berlangsung. Pada siklus II terjadi peningkatan kembali menjadi 92,31% (12 siswa) tuntas melebihi KKM. Data perbandingan nilai keterampilan berbicara siswa dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4 Perbandingan Nilai Keterampilan Berbicara Siswa SDN Pasekan 01

No	Keterampilan	Pra Siklusi	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata nilai	63,31	71,53	81,54
2	Ketuntasan Klasikal	46,15	69,23	92,31

Berdasarkan tabel 4 diatas, dapat diketahui bahwa media Gamastar dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Pasekan 01 tahun ajaran 2023/2024. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa pada kondisi awal persentase ketuntasan klasikal hanya 46,15% (6 siswa) dengan nilai rata-rata 63,31. Pada siklus I terjadi kenaikan presentase ketuntasan klasikal menjadi 69,23% (9 siswa) dengan nilai rata-rata 71,53. Pada siklus II presentase ketuntasan klasikal naik menjadi 92,31% (12 siswa) dengan nilai rata-rata 81,54. Dalam penelitian ini masih ada 1 siswa yang belum tuntas yang kemudian akan dilakukan bimbingan atau remedial. Sebanyak 1 siswa yang tidak tuntas dikarenakan terdapat siswa belum terlalu lancar dalam membaca

sehingga secara psikologis anak tersebut kurang terlalu percaya diri dalam keterampilan berbicaranya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan media Gamastar (Gambar Masalah Sekitar) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN Pasekan 01 dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media Gamastar (Gambar Masalah Sekitar) sudah cukup baik. Pernyataan tersebut didapatkan dari pelaksanaan pembelajaran sudah mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Pemahaman yang dimiliki siswa meningkat dengan penggunaan media Gamastar selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa dengan rata-rata klasikal 81,54 dan ketuntasan belajar mencapai 92,31%. Kegiatan ini membuktikan sudah tercapai keberhasilannya pada penelitian ialah rata-rata secara klasikal $\geq 75\%$ dan KKM mencapai 70. Media Gamastar memiliki dampak positif bagi anak. Guru mendapatkan alternatif dalam memperbaiki permasalahan di kelas. Selain metode maupun model pembelajaran, guru merasa bahwa dengan digunakannya media Gamastar untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dapat membantu mencapai keberhasilan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Pendidikan, J. P., Damayanti, A., Sudana, D., & Wirza, Y. (n.d.). Penggunaan Games untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Use of the Games to Improve Communication Skills Students. 20.
- Suriani, A., Chandra, C., Sukma, E., & Habibi, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800–807. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.832>
- Muna, E. N., Nyoman, I., Degeng, S., & Hanurawan, F. (n.d.). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SD. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Larosa, A. S., & Iskandar, R. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Pantun di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3723–3737. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1207>
- Meylinda, F., Yuwana, S., & Sukartiningsih, W. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA DEENGAN PROGRAM ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS V SD. 2(3). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD256>

- Delvia, R., Rahmi, U., & Zuleni, E. (2019). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DENGAN BER CERITA DI SEKOLAH DASAR (Vol. 3, Issue 4). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Santika, A., & Nasution, A. S. (n.d.). Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Di Kelas II SD.
- Wael, A., & Hasanudin, H. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa melalui Teknik Storytelling di Medina English Club. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 9(2).