

## **PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATERI PIDATO PERSUASIF MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAY* KELAS IX SMP**

**Mariya Ulfa<sup>1</sup>, Ngatmini<sup>2</sup>, Susilowati<sup>3</sup>,**

<sup>1-2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Bahasa Indonesia, Universitas PGRI Semarang,  
Jl. Sidodadi Timur No. 24 Kec. Semarang Timur, 50232

<sup>3</sup>SMPN 6 Semarang, Jl. Patimura No.9, Kebonagung, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, 50123

[\\*mariya29051993@gmail.com](mailto:mariya29051993@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penguasaan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada praktik berpidato masing tergolong rendah. Keterampilan berbicara siswa diharapkan mudah menemukan gagasan secara langsung di depan publik baik dalam suatu forum diskusi ataupun dalam acara yang menuntut siswa berbicara tentang sesuatu hal dalam bentuk pidato. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran yang mengutamakan peningkatan keterampilan berbicara pada materi pidato persuasif menggunakan metode *role play* kelas IX G SMPN 6 Semarang. Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas. Terdapat dua siklus yang dilaksanakan dengan alur pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX G SMPN 6 Semarang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes yang dilakukan dalam pembelajaran, observasi perilaku peserta didik, dan dokumentasi sebagai akhir pengumpulan data. Hasil penelitian yang dilakukan menggunakan metode *role play* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil peningkatan yang diperoleh ditunjukkan dengan nilai rata-rata skor yang mengalami peningkatan berturut-turut, prasiklus 47,05%, siklus I 67,64%, dan siklus II 100%. Dan perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami perubahan positif, siswa menjadi percaya diri.

**Kata kunci:** Pidato Persuasif, Metode *Role Play*, Peningkatan Tindakan Kelas.

### **ABSTRACT**

*Mastery of speaking skills in learning Indonesian in speech practice is relatively low. Students' speaking skills are expected to easily find ideas directly in front of the public, either in a discussion forum or at an event that requires students to talk about something in the form of a speech. This research aims to determine the results of learning that prioritizes improving speaking skills in persuasive speech material using the role play method for class IX G SMPN 6 Semarang. This research was conducted using classroom action research to improve problems that occur in classroom learning. There are two cycles carried out with the implementation flow including planning, implementing actions, observing and reflecting. This research method uses quantitative descriptive methods. The subjects in this research were students in class IX G of SMPN 6 Semarang. Data collection techniques are carried out through test techniques carried out in learning, observation of student behavior, and documentation as the end of data collection. The results of research conducted using the role play method were able to improve students' speaking skills. The results of the improvement obtained are shown by the average score which has increased successively, pre-cycle 47.05%, cycle I 67.64%, and cycle II 100%. And students' behavior in participating in learning experiences positive changes, students become confident.*

**Keywords:** *Persuasive Speeches, Role Play Methods, Class Action Improvement.*

## 1. PENDAHULUAN

Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa keterampilan diantaranya; keterampilan menyimak, mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa kelas IX dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Pidato Persuasif adalah keterampilan berbicara. Sebagian besar siswa belum berani dan lancar berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa yang belum lancar berbicara dapat disertai dengan sikap siswa yang pasif, malas berbicara, sehingga siswa merasa takut salah dan malu, bahkan kurang minat untuk berbicara di depan kelas. Sedangkan Bahasa memiliki peran dalam perkembangan sosial dan emosional siswa, dan sebagai penunjang keberhasilan dalam mengikuti pelajaran.

Keterampilan berbicara dalam pelajaran bahasa Indonesia memiliki arti penting dalam penerapan kehidupan sehari-hari. Maka penguasaan keterampilan berbicara siswa diharapkan mudah menemukan gagasan secara langsung di depan publik baik dalam suatu forum diskusi ataupun dalam acara yang menuntut siswa berbicara tentang sesuatu hal dalam bentuk pidato.

Berbicara adalah kegiatan mengekspresikan gagasan, perasaan, dan kehendak pembicaraan yang perlu diungkapkan kepada orang lain dalam bentuk ujaran, oleh karenanya dalam kegiatan berbicara, pembicara merupakan faktor yang utama dalam menciptakan kegiatan yang komunikatif.

Tarigan (2008:16) beranggapan keterampilan berbicara merupakan keahlian seseorang dalam melisankan kata-kata untuk mengekspresikan atau memanisfestasikan pikiran, gagasan, dan perasaan yang didapat dengan banyaknya berlatih. Tarigan (2008:28) lebih lanjut menyampaikan indikator keterampilan berbicara antara lain: 1) ketepatan bunyi-bunyi vokal dan konsonan, 2) intonasi suara, 3) ketetapan dan ketepatan ucapan 4) urutan yang tepat 5) kelancaran.

Dalam hal ini Guru harus bisa menumbuhkan minat berbicara siswa

dalam materi pidato persuasif pada peserta didik kelas IX di SMPN 6 Semarang. Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Kelas IX G pada pembelajaran bahasa Indonesia aspek berbicara masih kurang maksimal. Nada bicara siswa terlalu datar, kurangnya kesiapan siswa pada saat berbicara, dan rasa percaya diri siswa yang masih lemah. Ketika siswa diminta tampil di depan dan berbicara dihadapan temannya siswa malu-malu dan terlihat gugup pada saat menyampaikan maksud pembicaraannya sehingga siswa terlihat kurang yakin dan muncul perilaku menggerakkan badan kekanan dan kekiri.

Pidato merupakan keterampilan berbicara yang menuntut keberanian untuk mencoba, Agar siswa bisa berpidato harus sering diberikan kesempatan berpidato di depan teman-temannya karena dengan keseringan praktik akan menumbuhkan keberanian, dan selanjutnya akan mampu meningkatkan kemampuan diri hingga dapat memperbaiki kesalahan sendiri. Sedangkan pidato persuasif adalah pidato yang berisi ajakan kepada audiens untuk melakukan sesuatu. Trianto, Dkk (2018:34) Menegaskan Pidato Persuasif merupakan bagian dari penjabaran yaitu untuk membuktikan kepada pendengar dengan menyajikan argumentasi yang logis, masuk akal dan dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI tersebut peneliti memutuskan untuk menggunakan metode yang tepat untuk meningkatkan keterampilan dan rasa percaya diri siswa yaitu dengan menggunakan metode *Role Play* atau bermain peran.

Sugihartono (2007:83) mengungkapkan metode *Role Play* atau bermain peran adalah membentangkan angan-angan serta penjiwaan siswa yakni dengan siswa memainkan tokoh hidup ataupun benda mati. Sedangkan menurut Uno Hamzah (2008:26) *Role Play* atau bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang memiliki tujuan yakni membantu peserta didik menemukan jati diri di dunia sosial serta memecahkan masalah dengan bantuan kelompok.

Pembelajaran berpidato akan melatih siswa berbicara di depan teman-temannya, hal ini akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa ketika berbicara di depan umum serta melatih kemampuan mengembangkan ide dan komunikasi siswa dengan orang lain.

Adapun langkah-langkah metode *Role Play* atau bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa (Hamzah, 2008) sebagai berikut: 1) Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan, 2) Meminta siswa untuk maju mempelajari skenario secara spontan, 3) Guru membentuk siswa berkelompok yang terdiri dari 5 orang, 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Memanggil siswa yang sudah siap untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya dan memperhatikan skenario yang sedang diperagakan, 7) Setelah selesai pentas, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, 10) Evaluasi.

Berdasarkan permasalahan yang ada di SMPN 6 Semarang, maka penulis memilih judul penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Materi Pidato Persuasif Menggunakan Metode *Role Play* Kelas IX G SMPN 6 Semarang".

## 2. METODE PELAKSANAAN

Isi Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suroso (2009:30) PTK (Penelitian Tindakan Kelas) adalah suatu penelitian yang bersifat reflektif, untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara profesional dengan menggunakan tindakan-tindakan tertentu. Arikunto (2008:3) berpendapat bahwa PTK adalah pencerminan pada aktivitas belajar berupa tindakan yang mana sengaja dimunculkan serta terjadi pada suatu kelas secara bersama. Sedangkan Wijaya Kusuma (2009:9) menjelaskan pengertian

penelitian tindakan kelas (PTK) secara sederhana yakni penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Dari berbagai pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu jenis metode penelitian untuk memecahkan permasalahan siswa di kelas melalui tindakan.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2023/2024 yang berlangsung bulan Juli 2023. Dilaksanakan saat pendidikan profesi guru gelombang dua dari tanggal 10 Juli sampai tanggal 9 Oktober. Prasiklus dibuat tanggal 24 Juli, Siklus I dibuat tanggal 7 Agustus, siklus II dibuat tanggal 28 Agustus. Kegiatan pada setiap siklus mencakup perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Model yang dilakukan pada penelitian ini yaitu PBL (*Problem Based Learning*). Model pembelajaran berbasis masalah dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah yang kemudian dilakukan pemecahan masalah oleh siswa. Langkah-langkah model PBL (*Problem Based Learning*) meliputi: (1) proses orientasi siswa pada masalah, (2) pengorganisasian siswa ke dalam kelompok, (3) pembimbingan kepada siswa untuk memecahkan masalah, (4) siswa menyiapkan hasil laporan temuan masalah, (5) menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Role Play* atau bermain peran, metode ini dapat membuat siswa menjadi terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui masalah-masalah, mengeksplorasi alternatif, dan mencari solusi yang kreatif. Dengan menggunakan metode *Role Play* atau bermain peran menjadikan siswa aktif karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX G SMPN 6 Semarang, dengan jumlah 34 siswa meliputi 19 siswa (perempuan) dan 15 siswa (laki-laki). Alasan dipilihnya siswa kelas IX G karena dari rata-rata perolehan nilai belajar siswa rata-rata tergolong rendah, dan masih

banyak siswa yang belum berani berbicara di hadapan teman-temannya. Jenis data dalam penelitian ini adalah deskripsi kuantitatif. Menurut Sukardi (2016:84), penelitian deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan fenomena atau kenyataan yang ada secara tepat sesuai dengan apa yang dialami. Sedangkan menurut Sugiyono (2018:13) berpendapat bahwa metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis berupa tes kognitif terkait pidato persuasif yang wajib di jawab oleh peserta didik dan tes lisan untuk menilai keterampilan berbicara peserta didik. Bentuk penilaaian keterampilan berbicara antara lain: kelancaran, intonasi, isi pidato, komunikatif.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SMPN 6 Semarang yang dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dari kegiatan penelitian pada siklus I dan siklus II diperoleh data antara lain: hasil tes, dan data hasil penilaian praktik pidato dengan metode *Role Play*.

Pelaksanaan pra siklus dilakukan tes awal berupa tes kognitif untuk mengukur pengetahuan siswa terkait pemahaman awal pidato persuasif sebelum menggunakan metode *role play*. Adapun analisis deskriptif hasil tes awal siswa yang disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1.** Statistik Nilai Hasil Tes Awal

No	Statistik	Nilai
1	Jumlah siswa	34
2	KKTP	80
3	Tuntas	16
4	Tidak Tuntas	18
5	Nilai tertinggi	82
6	Nilai terendah	50

7	Rentang nilai	32
8	Rata-rata nilai	70
9	Standar deviasi	12,07

Berdasarkan tabel 1 hasil tes awal siswa diperoleh nilai rata-rata 70 dan standar deviasi adalah 12,07. Tes awal dengan nilai KKTP 80, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 82, dan nilai terendah ada 50 dari jumlah 34 siswa. Kemudian dari data tersebut diperoleh kriteria tes awal siswa yang disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal (Pra Siklus)

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
91-100	Sangat Tinggi	-	-
86-90	Tinggi	-	-
80-85	Sedang	16	47,05%
70-79	Rendah	5	14,70%
> 70	Sangat Rendah	13	38,23%
	Jumlah	34	100
	Tuntas	16	47,05%
	Tidak Tuntas	18	52,94%

Berdasarkan tabel 2 hasil tes awal pidato persuasif masuk kategori tinggi akan tetapi belum mencapai ketuntasan rata-rata nilai yaitu 70 dari KKTP 80. Tingkat ketuntasan mencapai 47,05 % itu artinya siswa yang sudah tuntas sebanyak 16 orang dari 34 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 orang dari 34 siswa dengan presentase 52,94%. Dengan kategori sedang (80 - 85) sebanyak 16 orang, kategori rendah (70 - 79) sebanyak 5 orang, dan kategori sangat rendah (> 70) sebanyak 13 orang.

#### Siklus I

##### Perencanaan

Penyusunan rancangan tindakan meliputi:

- 1) Sebelum diadakan pembelajaran keterampilan pidato persuasif, terlebih dahulu peneliti melatih keterampilan berbicara siswa dengan pratindakan untuk mengetahui kemampuan awal berbicara siswa. Siswa diminta menceritakan tokoh idolanya dihadapan teman-temannya.

- 2) Peneliti memberikan penjelasan pengertian dan jenis-jenis pidato persuasif. Selain itu guru juga menjelaskan materi penunjang berpidato persuasif meliputi aspek kebahasaan.
  - 3) Peneliti dan guru kolaborator menentukan media berupa gambar tokoh politik untuk meningkatkan kemampuan berpidato siswa, dan guru memberikan contoh berpidato persuasif dihadapan siswa.
  - 4) Penentuan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran keterampilan berpidato menggunakan metode *Role Play*.
  - 5) Menentukan waktu pelaksanaan tindakan yaitu sebanyak 3 kali, dengan tiap pertemuan 11-12 anak yang maju praktik berpidato.
  - 6) Membuat format penilaian untuk menilai keterampilan berbicara siswa (praktik berpidato).
  - 7) Menyiapkan alat perekam untuk mengamati proses keterampilan berpidato siswa
  - 8) Menyusun rancangan evaluasi untuk mengetahui hal-hal yang terjadi dalam kegiatan berpidato.
- e) Pengelompokan terdiri dari; tokoh agama, tokoh pemerintah, instansi, dan komite sekolah.
  - f) Siswa secara individu menulis teks pidato berdasarkan nama pengelompokannya.
  - g) Siswa praktik pidato persuasif secara individu dan memerankan tokoh yang sudah ditulisnya dihadapan teman-teman tanpa menggunakan teks pidato.
  - h) Jam pelajaran telah usai, pembelajaran akan dilanjut pada pertemuan berikutnya.
  - i) Peneliti mengintruksi kepada siswa yang belum maju agar berlatih di rumah, untuk presentasi pada pertemuan berikutnya.
  - j) Peneliti dan siswa melakukan evaluasi/refleksi terkait penampilan pidato hari ini.

## 2) **Pertemuan Kedua**

Pada pertemuan kedua kegiatan pembelajaran dilakukan dengan melanjutkan pembelajaran praktik pidato menggunakan metode *role play* dengan mencermati kembali hasil evaluasi / refleksi yang telah dilakukan bersama dipertemuan sebelumnya. Adapun rincian kegiatan pada siklus I sebagai berikut:

## **Pelaksanaan Tindakan**

### 1) **Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama guru memberikan standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menyajikan pidato persuasif dengan memperhatikan kejelasan lafal, artikulasi yang benar, ketepatan intonasi, dan isi pidato persuasif. Adapun rincian kegiatan pada siklus I sebagai berikut:

- a) Peneliti mengondisikan siswa untuk siap berpidato.
- b) Peneliti menyiapkan nomor undian, dan siswa yang sudah mengambil secara acak.
- c) Peneliti memberikan lembar LKPD yang nantinya akan di kerjakan oleh anggota kelompok.
- d) Siswa dibagi menjadi empat kelompok.

- a) Pada pertemuan ini, guru mengulas kembali hasil refleksi yang sudah dibuat oleh siswa agar siswa yang hari ini maju jauh lebih baik.
- b) Siswa secara bergantian maju praktik pidato dengan nomor urut yang sebelumnya sudah diambil.
- c) Siswa lain menyimak, dan mengerjakan lembar LKPD.
- d) Jam pelajaran telah usai, pembelajaran akan dilanjut pada pertemuan berikutnya.
- e) Peneliti mengintruksi kepada siswa yang belum maju agar berlatih di rumah, untuk presentasi pada pertemuan berikutnya.
- f) Peneliti dan siswa melakukan evaluasi/refleksi terkait penampilan pidato hari ini.

### 3) **Pertemuan Ketiga**

Pada pertemuan kedua kegiatan pembelajaran dilakukan dengan melanjutkan pembelajaran praktik pidato

menggunakan metode *role play* dengan mencermati kembali hasil evaluasi / refleksi yang telah dilakukan bersama dipertemuan sebelumnya. Adapun rincian kegiatan pada siklus I sebagai berikut:

- a) Pada pertemuan ini, guru mengulas kembali hasil refleksi yang sudah dibuat oleh siswa agar siswa yang hari ini maju jauh lebih baik.
- b) Siswa secara bergantian maju praktik pidato dengan nomor urut yang sebelumnya sudah diambil.
- c) Siswa lain menyimak, dan mengerjakan lembar LKPD.
- d) Jam pelajaran telah usai, pembelajaran akan dilanjut pada pertemuan berikutnya.
- e) Peneliti mengintruksi kepada siswa yang belum maju agar berlatih di rumah, untuk presentasi pada pertemuan berikutnya.
- f) Peneliti dan siswa melakukan evaluasi/refleksi terkait penampilan pidato secara keseluruhan

### Observasi

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti mengamati penampilan siswa dengan menggunakan instrument penilaian yang sebelumnya telah didiskusikan dengan kolaborator. Adapun instrumen yang digunakan meliputi lembar penilaian pidato persuasif, dokumentasi berupa foto dan video.

Suasana kelas saat tindakan siklus I, dipertemuan pertama suasana kelas tidak kondusif banyak siswa yang bersorak menggoda siswa yang sedang berpidato di depan sehingga siswa malu-malu saat berbicara. Namun ada siswa yang mampu berpidato dengan baik dan berinteraksi dengan audiens. Siswa berpidato dengan menggunakan metode *role play*.

Pada pertemuan berikutnya siswa sudah bisa menggondisikan kelas, tetapi dalam praktikanya masih banyak siswa yang merasa grogi, dan kurang percaya diri dalam bermain peran. Pada akhir pertemuan guru memberikan hadiah untuk tiga siswa yang berpenampilan baik dan percaya diri, hadiah tersebut berupa pulpen. Harapan guru agar siswa yang lain menjadi semangat dan berlomba-lomba memperbaiki penampilannya pada siklus

II. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa saat memiliki rasa takut dan kurang percaya diri dalam berpidato di depan kelas.

Berdasarkan pengamatan peneliti di siklus I banyak siswa yang takut dan kurang percaya diri berbicara di depan teman-temannya, hal tersebut yang menyebabkan siswa kesulitan dalam menyampaikan pidatonya. Akibatnya siswa kurang lancar dalam berbicara, intonasi yang diucapkan siswa pelan, dan terkadang siswa berhenti lama karena lupa dengan isi pidatonya.

Dari hasil observasi keterampilan berbicara siswa dengan pembelajaran menggunakan metode *role play* pada siklus I dapat di lihat pada tabel di bawah:

**Tabel 3.** Statistik Nilai Keterampilan Berbicara Siklus I

No	Statistik	Nilai
1	Jumlah siswa	34
2	KKTP	80
3	Tuntas	23
4	Tidak Tuntas	11
5	Nilai tertinggi	88
6	Nilai terendah	62
7	Rentang nilai	26
8	Rata-rata nilai Standar	7,6
9	deviasi	8,77

Berdasarkan tabel 3 hasil keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role play* pada siklus I diperoleh nilai rata-rata adalah 79,6 dan standar deviasi 8,77. Pada siklus I KKTP 80, diperoleh rentang nilai 26 dengan nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 62 dari jumlah siswa 34.

Pada siklus I mengalami peningkatan dari tes awal, dimana siswa yang mengalami kategori tuntas sebelumnya sebanyak 16 siswa meningkat menjadi 23 siswa yang masuk kategori tuntas pada siklus I ini. Begitu juga dengan kategori siswa yang tidak tuntas terjadi perubahan dimana pada tes awal ada 18 siswa, menjadi 11 siswa kategori tidak tuntas pada siklus I. Kemudian dari data tersebut diperoleh kriteria hasil

keterambilan berbicara siswa yang disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.** Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Berbicara Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
91-100	Sangat Tinggi	-	-
86-90	Tinggi	12	35,29%
80-85	Sedang	11	32,35%
70-79	Rendah	6	17,64%
> 70	Sangat Rendah	5	14,70%
	Jumlah	34	100
	Tuntas	23	67,64%
	Tidak Tuntas	11	32,35%

Berdasarkan tabel 4 hasil keterampilan berbicara siswa dengan metode *role play* pada siklus I dengan kategori tinggi sudah mencapai ketuntasan rata-rata yaitu 79,6 dari KKTP 80. Dengan tingkat ketuntasan 67,64% artinya siswa yang sudah tuntas sebanyak 23 orang dari jumlah siswa 34. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 11 siswa dari 34 siswa dengan presentase ketidak tantasan 32,35%. Dengan kategori tinggi (86 - 90) sebanyak 12 orang, kategori sedang (80 - 85) sebanyak 11 orang, kategori rendah (70 - 79) sebanyak 6 orang, dan kategori sangat rendah (> 70) sebanyak 5 orang.

#### Analisis dan Refleksi Siklus I

Refleksi dilakukan setelah siklus I selesai, hal-hal yang ditemukan pada siklus I adalah masih banyak siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan pidatonya, masih malu-malu untuk menyapa audiens, intonasi suara kurang keras dan tegas, dan masih terdapat siswa yang pasif tidak berani berekspresi sama sekali. Berdasarkan pengamatan pada siklus I aktivitas keterampilan berbicara siswa di depan kelas belum meningkat sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Peneliti harus merubah konsep pada siklus II dengan:

- 1) Memberikan penjelasan mendalam kepada siswa mengenai cara berpidato yang baik dan benar.
- 2) Harus memanfaatkan metode *role play* yang sudah diterapkan dengan menarik

dan membuat siswa belajar berpidato dengan baik.

- 3) Membebaskan pilihan tema dan tokoh kepada siswa.
- 4) Peneliti membenahi beberapa kelemahan berpidato siswa pada siklus I seperti kelancaran, intonasi, isi pidato, dan komunikatif terhadap audiens.

Pada siklus I penerapan metode *role play* pada keterampilan berbicara siswa dikatakan berhasil karena terjadi peningkatan nilai keterampilan berbicara pada siswa. Berdasarkan hasil refleksi siklus I akan menggunakan metode *role play* lagi pada siklus II untuk mengetahui kekonsistenan peningkatan hasil keterampilan berbicara tetapi dengan mengubah tema yang semula ditentukan guru, untuk selanjutnya guru membebaskan siswa memilih tema sendiri. Serta siswa memakai kostum untuk menunjang penampilan.

#### Siklus II

##### Perencanaan

Siklus II bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek yang belum tercapai pada siklus I. Adapun aspek-aspek yang masih perlu ditingkatkan yaitu aspek kelancaran, intonasi, isi pidato, dan penyajian. Adapun rancangan pelaksanaan tindakan kelas siklus II sebagai berikut:

- 1) Peneliti menjelaskan kembali hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pidato. khususnya aspek intonasi dan penyajian.
- 2) Peneliti memberikan pelatihan seantar melalui keterampilan olah wajah/ekspresi, gerak, dan suara sebelum siswa melanjutkan presentasi praktik pidato). Dengan harapan siswa yang akan tampil jauh lebih bagus lagi dan maksimal.
- 3) Peneliti dan kolaborator menentukan waktu pelaksanaan, yaitu 3x pertemuan dalam satu siklus.
- 4) Peneliti membuat Rancangan Pembelajaran.
- 5) Peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa instrumen penilaian, dan alat perekam untuk mendokumentasikan.

##### Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pada siklus II, peneliti memulai pembelajaran dengan apersepsi. Peneliti menjelaskan kembali mengenai cara berpidato. Adapun rincian kegiatan pada siklus II pertemuan pertama sebagai berikut:

- 1) Peneliti memberi waktu 5 menit kepada siswa untuk ganti baju.
- 2) Peneliti mengondisikan siswa dengan melakukan apersepsi.
- 3) Peneliti memberikan nomor undian secara acak kepada siswa untuk menjadi urutan maju berpidato.
- 4) Peneliti mengintruksikan siswa untuk menyiapkan diri sebelum berpidato.
- 5) Peneliti dan kolaborator mengamati penampilan siswa.
- 6) Jam pelajaran selesai, pembelajaran akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

Pertemuan ke-dua dan ke-tiga: kegiatan dipertemuan ke-dua dan ke-tiga adalah melanjutkan berpidato persuasif. Sebanyak 12 siswa terlibat bersiap-siap untuk berpidato. keberanian dan keaktifan siswa berpidato semakin meningkat, bahkan tanpa disuruh oleh guru siswa secara bergantian sesuai nomor urutnya maju satu persatu. Guru memberika apresiasi terhadap siswa yang berpenampilan bagus.

### Observasi

Pelaksanaan tindakan siklus II siswa sudah berani dan percaya diri untuk berbicara. Suasana kelas tampak lebih aktif karena komunikasi antar pembicara dengan pendengar (audiens) sudah terjalin dengan baik. Peneliti dan kolaborator memberikan apresiasi kepada siswa dan merasa bangga karena siswa sudah percaya diri dalam berbicara hingga berani memainkan peran dengan kostum yang menarik. Secara keseluruhan semua aspek pada pidato persuasif ini mengalami peningkatan.

Pembelajaran praktik pidato persuasif pada siklus II bisa dikatakan bahwa keterampilan berpidato persuasif siswa meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai siswa yang didapatkan, dan banyak siswa yang menyampaikan bahwa senang dengan pembelajaran praktik pidato menggunakan metode *role play* ini.

Mereka terkesan pada pembelajaran pidato persuasif kali ini. Siswa sudah mampu menyampaikan pidato persuasif dengan baik. Adapun hasil dari siklus II sebagai analisis deskriptif disajikan hasil keterampilan berbicara pidato persuasif pada tabel berikut:

**Tabel 5.** Statistik Nilai Keterampilan Berbicara Siklus II

No	Statistik	Nilai
1	Jumlah siswa	34
2	KKTP	80
3	Tuntas	34
4	Tidak Tuntas	0
5	Nilai tertinggi	94
6	Nilai terendah	82
7	Rentang nilai	12
8	Rata-rata nilai	91
9	Standar deviasi	4,72

Berdasarkan tabel 5 hasil keterampilan berbicara siswa pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 91 dan standar deviasi 4,72. KKTP pada siklus II yaitu 80 dan diperoleh rentang nilai 12 dengan nilai tertinggi 94 dan nilai terendah adalah 82 dari jumlah siswa 34.

Pada siklus II keterampilan berbicara siswa meningkat signifikan daripada siklus I, dimana pada siklus I yang masuk kategori tuntas sebanyak 23 siswa pada siklus II yang masuk kategori tuntas sebanyak 34 siswa. Begitu juga dengan kategori tidak tuntas mengalami signifikan, dimana pada siklus I terdapat 11 siswa kategori tidak tuntas pada siklus II mengalami penurunan yaitu tidak ada siswa yang masuk kategori tidak tuntas. Dari data berikut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 6.** Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Berbicara Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
	Sangat Tinggi		
91-100	Tinggi	19	55,88%
86-90	Tinggi	6	17,64%
80-85	Sedang	6	17,64%
70-79	Rendah	-	-
	Sangat Rendah		
> 70	Rendah	-	-

Jumlah Tuntas	34	100%
Tidak Tuntas	-	-

Berdasarkan tabel 6 hasil keterampilan berbicara pada siklus II masuk dalam kategori sangat tinggi dan mencapai ketuntasan rata-rata 91 dari KKTP 80 dengan tingkat ketuntasan 100 % artinya siswa sudah tuntas sebanyak 34 orang, dan siswa yang tidak tuntas tidak ada yaitu 0 %. Dengan kategori sangat tinggi (91 – 100) sebanyak 19 siswa, kategori tinggi (86 – 90) sebanyak 6 siswa, dengan kategori sedang (80 – 85) sebanyak 6 siswa, dan untuk kategori rendah (70 – 79) dan sangat rendah (>70) tidak ada siswa yang masuk kategori keduanya.

### Analisis dan Refleksi Siklus II

Pada siklus II dikatakan berhasil karena mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Untuk lebih mengetahui keterampilan berbicara pidato persuasif siswa pada tes awal, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7.** Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Berbicara Siklus II

Statistik	Tes Awal	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	34	34	34
KKTP	80	80	80
Tuntas	16	23	34
Presentase			
Tuntas	47,05	67,64	100
Tidak Tuntas	18	11	0
Presentase			
Tidak Tuntas	52,94	32,35	0
Nilai			
Tertinggi	82	88	94
Nilai			
Terendah	50	62	82
Rentang Nilai	32	26	12
Rata-rata			
Nilai	70	79,6	91
Standar			
Deviasi	12,07	8,77	4,72

Berdasarkan tabel 7 dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada keterampilan berbicara

siswa dengan menggunakan metode *role play* di kelas IX G SMPN 6 Semarang. Pada tes awal nilai rata-rata 82, siswa yang masuk kategori tidak tuntas 18 siswa dari 34 siswa dengan presentase 52,94%. Pada siklus I dengan nilai rata-rata 88, siswa yang masuk kategori tidak tuntas 11 siswa dari 34 siswa dengan presentase 32,35%. Pada siklus II dengan nilai rata-rata 91 terdapat perubahan yaitu tidak ada siswa yang masuk kategori tidak tuntas yaitu 0%. Terdapat peningkatan signifikan dari siklus I kategori siswa tuntas sebanyak 23 siswa menjadi 34 siswa pada siklus II dengan presentase ketuntasan 100%.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa hasil keterampilan berbicara pidato persuasif menggunakan metode *role play* pada siswa kelas IX G SMPN 6 Semarang mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata pada tes awal sebesar 70 menjadi 79,6 pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 91. Adapun peningkatan keterampilan berbicara pidato persuasif siswa menggunakan metode *role play* sebagai berikut:

1. Siswa menjadi percaya diri.
2. Metode *role play* memberikan pengalaman kepada siswa untuk bermain peran. Dengan begitu siswa belajar memahami karakter orang lain.
3. Meningkatnya kemampuan berbicara siswa dihadapan banyak orang.
4. Perubahan sikap siswa, para siswa menunjukkan partisipasi aktif berbicara dalam pembelajaran yang mengakibatkan hasil tes meningkat.
5. Perubahan suasa kelas, dimana suasana kelas yang sebelumnya pasif menjadi aktif dan proses pembelajaran lebih hidup.

Demikian perubahan-perubahan yang terjadi di kelas IX G dengan diadakannya penelitian tindakan kelas dalam pelajaran bahasa Indonesia materi pidato persuasif dengan menggunakan metode *role play*.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara pidato persuasif dengan

menggunakan metode *role play* pada siswa kelas IX G SMPN 6 Semarang terjadi peningkatan dalam kualitas proses dan produk pembelajaran. Dalam hal ini kualitas proses menunjukkan peningkatan siswa dalam berpidato, siswa tidak lagi merasa kurang percaya diri dan siswa semakin lancar dalam berbicara ditunjukkan pada kondisi tindakan siklus II.

Proses peningkatan keterampilan berbicara siswa didasarkan pada pelaksanaan dengan menggunakan metode *role play* dengan langkah-langkah; (1) peneliti bersama siswa membebaskan tema teks yang akan dibuat oleh siswa, dan membebaskan objek yang akan diperankan oleh siswa. Tujuannya agar sesuai apa yang diharapkan siswa dan siswa mempunyai tanggung jawab berdasarkan pilihannya, (2) siswa mempelajari metode *role play* dan mengamati objek yang akan diperankan, (3) siswa dengan bimbingan peneliti/guru berlatih memainkan peran, (4) siswa memperhatikan contoh yang diberikan oleh peneliti, (5) siswa secara bergilir memainkan perannya, dan siswa yang lain menyimak serta membuat catatan terkait penampilan temannya, (6) melakukan evaluasi bersama.

Hasil yang didapat pada siklus I masih kurang maksimal karena banyak siswa yang belum percaya diri. Pada siklus II penerapan metode *role play* mengalami peningkatan dalam keterampilan berbicara siswa. Banyak siswa yang percaya diri, dan berani berinteraksi dengan baik kepada audiens. Peningkatan nilai keterampilan berbicara siswa ditunjukkan dari hasil secara klasikal. Pada tes awal nilai rata-rata 82, siswa yang masuk kategori tidak tuntas 18 siswa dari 34 siswa dengan presentase 52,94%. Pada siklus I dengan nilai rata-rata 88, siswa yang masuk kategori tidak tuntas 11 siswa dari 34 siswa dengan presentase 32,35%. Pada siklus II dengan nilai rata-rata 91 terdapat perubahan yaitu tidak ada siswa yang masuk kategori tidak tuntas yaitu 0%. Terdapat peningkatan signifikan dari siklus I kategori siswa tuntas sebanyak 23 siswa menjadi 34 siswa pada siklus II dengan presentase ketuntasan 100%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- Bugin, Burhan. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada.
- C. Asri Budiningsih. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- Kusuma, Wijaya. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- St.Y. Slamet. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suroso. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Classroom Action Research)*. Jogjakarta: Pararaton.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Pengajaran Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto Agus, Dkk. 2018. *Buku Guru Kementerian Pendidikan dan*

*Kebudayaan*. Pusat Kurikulum dan  
Pembukun, Balitbang,  
Kemendikbud.

Uno Hamzah B. 2008. *Metode  
Pembelajaran*. Jakarta: Bumi  
Aksara.

Prabajtmika, W. 2019. *Solatif Solusi  
Peserta Didik Aktif Bahasa  
Indonesia Untuk SMP/MTs Kelas  
IX*. Surabaya: Mesmedia Buana  
Pustaka.

Wina Sanjaya. 2010. *Strategi  
Pembelajaran Berorientasi Standar  
Proses Pendidikan*. Jakarta:  
Prenada Media Group.