

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA
MELALUI METODE BERMAIN TEKA-TEKI
SISWA KELAS X MAS-TI TABEK GADANG
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

*Ayu Gustia Ningsih, Atmazaki, Syahrul R
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Negeri Padang*

Abstract: *One of basic components in teaching learning process is speaking skill. The aim of this research was to describe the process, result, and factors that influence the improvement of speaking skill by using Riddle game. The research was classified into classroom action research. The sample was students at tenth grade MAS-TI Tabek Gadang, Lima Puluh Kota Regency. The data were collected by using observation, questionnaire, field note, and test. The data were quantitatively and qualitatively analyzed. The findings of the research revealed that the riddle game could improve the students' speaking skill. The students were asking and answering questions actively, moreover they could expressed the idea and give some explanation precisely. It was valuable in the sense that it helped the students to improve their speaking skill.*

Kata kunci: *keterampilan berbicara, metode bermain teka-teki*

PENDAHULUAN

Pembelajaran berbicara di MAS-TI Tabek Gadang belum terlaksana dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil observasi pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Tarbiyah Islamiyah Tabek Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota untuk selanjutnya disingkat menjadi (MAS-TI), dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia serta pengalaman mengajar di tempat bersangkutan. Dapat disimpulkan bahwa siswa belum terampil berbicara seperti yang tertera di bagian pengantar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). SKM (Standar Kelulusan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah masih belum bisa dicapai oleh siswa lebih dari 50%. Hal ini menjelaskan

bahwa tujuan pembelajaran keterampilan berbicara belum tercapai.

Pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dijelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Dari sini bisa dilihat bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah menciptakan anak didik yang terampil berbicara. Keterampilan berbicara akan digunakan untuk berkomunikasi dalam kesempatan formal maupun informal.

Selain masalah-masalah yang ditemukan pada siswa, hasil belajar

yang tidak mencapai KKM juga terdapat dari pihak guru, guru kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ceramah, sedangkan pembelajaran menuntut siswa untuk berbicara, bukan guru. Guru menggunakan metode yang kurang menarik, guru sebelumnya menggunakan, sehingga respon dari siswa kurang baik. Pembelajaran menjadi *teacher center*, guru menjadi pusat pembelajaran, atau transfer ilmu. Seharusnya proses pembelajaran itu *student center*, pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Guna membantu guru dalam mengajarkan keterampilan berbicara dan membantu siswa untuk tertarik dalam keterampilan berbicara, maka dalam penelitian ini akan digunakan metode bermain teka-teki dalam pembelajaran berbicara di Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah. Di samping itu, juga membantu guru dalam mengefisienkan waktu, sehingga tidak ada lagi alasan guru kekurangan waktu untuk mengajarkan keterampilan berbicara pada siswa. Selain itu, siswa bisa belajar dengan situasi santai dan menyenangkan, namun tujuan pembelajaran tetap tercapai. Hendri Guntur Tarigan (2009:31) mengemukakan bahwa kompetensi komunikatif adalah kemampuan untuk menerapkan kaidah-kaidah gramatikal suatu bahasa untuk membentuk kalimat-kalimat yang benar secara gramatikal dan untuk mengetahui apabila dan di mana menggunakan kalimat tersebut dan kepada siapa.

Menurut Tarigan (1991:132) berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasan lisan. Menurut Mukhsin (dalam

Carolina, 2001:18) berbicara adalah keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan pada orang lain.

Menurut Tarigan (2007:15) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, semantik, dan lingkungan sedemikian ekstensif secara luas sehingga dapat dikatakan sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial. Berbicara adalah proses berpikir dan bernalar.

Menurut Suhendar dan Pien Supinah (1997:118—131) dalam penelitian keterampilan berbicara ada enam hal yang harus diperhatikan yaitu: (1) lafal dan ucapan. Lafal adalah cara seseorang atau sekelompok orang dalam suatu masyarakat bahasa mengucapkan bunyi bahasa. Melafalkan berarti mengucapkan, melafalkan kata-kata bahasa Indonesia berarti mengucapkan kata-kata bahasa Indonesia. Huruf yang dipakai dalam bahasa Indonesia adalah huruf latin dari A sampai Z. Tiap huruf itu telah ditentukan nama dan cara melafalkannya. Dengan sendirinya lafal itu dijadikan salah satu indikator penilaian berbicara maka, lafal yang sesuai dengan nama huruf itulah yang benar, dan kalau tidak sesuai itulah yang tidak benar. Demikian juga tekanan, sesuai dengan standar pengucapan tiap-tiap huruf bahasa Indonesia. Pengucapan standar bahasa Indonesia adalah pengucapan bahasa Indonesia yang tidak terlalu jelas unsur

kedaerahannya atau dipengaruhi bahasa asing; (2) Tata bahasa, struktur kebahasaan yang sesuai dengan ragam bahasa yang dipakai. Struktur adalah cara bagaimana suatu disusun atau dibangun. Struktur sebagai komponen tolak ukur keterampilan berbicara, merupakan tolak ukur susunan bahasa lisan si pembicara. (3) kosakata/diksi pilihan kata yang tepat sesuai dengan makna informasi yang akan disampaikan. Kosakata sebagai tolak ukur keterampilan berbicara merupakan tolak ukur perbendaharaan kata yang dipakai serta ketepatan pemakaiannya dalam konteks kalimatnya. Pendengar akan lebih paham dan teransang kalau kata-kata yang digunakan adalah kata-kata yang sudah didengar oleh pendengar. Dalam hal ini hendaknya menyadari siapa pendengarnya dan apa pokok pembicaraannya. (4) kefasihan, kemudahan dan kecepatan berbicara. Fasih berarti lancar, bersih, dan lafalnya tentang berbahasa, bercakap-cakap, mengaji dan sebagainya. Kefasihan sebagai tolak ukur kemampuan berberbicara merupakan tolak ukur kelancaran seseorang dalam bertutur apakah yang bersangkutan itu lancar atau tidak dalam mengemukakan pokok-pokok pikirannya, di dalam mengekspresikan perasaannya melalui bahasa lisannya.

Seseorang pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Seringkali kita mendengar seorang pembicara berbicara terputus-putus, bahkan bagian yang terputus-putus itu diselipkan bunyi-bunyi tertentu yang sangat mengganggu penangkapan pendengar. (5) isi pembicaraan. Isi pembicaraan berarti gagasan yang

disampaikan, ide-ide yang dikemukakan dalam suatu proses pembicaraan. Isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara harus dimengerti oleh pendengar dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda pada setiap orang yang mendengarkannya. (6) pemahaman. Pemahaman berarti proses pembuatan, cara memahami atau memahamkan sesuatu. Pemahaman mengandung arti memahamkan dan memahami. Faktor pemahaman sebagai tolak ukur keterampilan berbicara. Apakah bisa tuturannya itu cukup komunikatif atau tidak. Pemahaman yang dimaksud di sini adalah pembicara paham dengan apa yang dibicarakannya, dan pendengar paham dengan apa yang dibicarakannya.

Menurut Arief dan Munaf, (2003: 207—208) metode adalah suatu cara yang dipilih dan digunakan seorang guru untuk menyajikan dan melaksanakan proses belajar mengajar. Untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara, metode yang cocok dan sesuai dengan prinsip serta tujuan pembelajaran antara lain: metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan metode bermain serta penugasan.

Beberapa contoh jenis permainan dalam Arief dan Munaf (2003:243) yaitu: (1) apakah di dalamnya (*what's in it?*); (2) silakan terka (*please guess*); (3) permainan teka-teki (*riddles*); (4) anda terka (*charades*); (5) mari kita bercerita (*let's tell a story*). Permainan pertama, apakah di dalamnya (*what's in it?*), dengan cara anak menerka dan menceritakan tentang sesuatu benda dalam kotak. Bahan yang diperlukan adalah beberapa kotak dan beberapa benda atau gambar benda. Permainan

kedua silahkan terka (*please gues*) dengan cara siswa menerka dengan kalimat sebaik-baiknya. Bahan yang diperlukan kartu-kartu berisikan daftar/ istilah. Permainan ketiga teka-teki (*riddles*) dengan cara siswa menampilkan suatu teka-teki, siswa yang lain menerka, kalau bisa dengan kalimat. Bahan yang diperlukan kertas/kartu yang berisikan sejumlah teka-teki. Permainan keempat tanya-terka (*twenty question*). Siswa mengarahkan teman-temannya untuk menerka, tetapi sebelumnya teman-temannya harus bertanya, maksimal 20 pertanyaan mengarah pada hal yang diterka. Bahannya kartu-kartu kecil yang berisikan kata/istilah yang harus diterka siswa. Permainan kelima anda terka (*charades*) dengan cara siswa menirukan gerakan-gerakan yang dilakukan temannya, mungkin gerakan tukang jual sate, tukang sepatu dll. Bahannya hanya daftar gerakan yang akan diperagakan. Permainan keenam mari kita bercerita (*let's tell a story*) cara permainannya ialah siswa dilatih untuk mampu mengarang lisan, mungkin meneruskan cerita guru, atau menulis/menyusun kalimat-kalimat menjadi karangan pendek.

Menurut Abrahams dan Dundes dalam Im Young Ho (2002:4), teka-teki adalah "suatu kerangka dengan tujuan untuk membingungkan atau menguji kecerdasan berbahasa. Menurut Danandjaja (1984:33) teka-teki adalah "ungkapan lisan tradisional yang mengandung satu atau lebih unsur deskripsi, sepasang daripadanya dapat saling bertentangan dan jawabannya harus diterka". Jansen dalam Im Young Ho (2002:16) mencoba memberi batasan mengenai teka-teki sebagai sebuah pertanyaan, yang langsung ataupun tidak langsung,

lengkap ataupun tidak lengkap, dalam bentuknya yang tradisional penanya menantang pendengar (penjawab) untuk mengenali dan mengidentifikasi ketepatan, keutuhan, atau kebenaran dalam pernyataan yang biasanya tampak tidak mungkin, atau saling bertentangan, tetapi hal itu memiliki kebenaran yang unik.

Menurut Tarigan (1980:12-13) teka-teki sebagai sastra lisan memperlihatkan beberapa sifat yakni: (1) bersifat perbandingan hubungan. Teka-teki biasanya membandingkan hal yang sangat berbeda untuk kemudian dihubungkan; (2) bersifat pedagogis. Bersifat pedagogis maksudnya adalah mengandung unsur mendidik, disamping berfungsi menghibur, teka-teki menyimpan pesan-pesan yang bernilai pendidikan. Mendidik anak untuk bisa berpikir kritis dan melihat satu hal dari berbagai sisi. (3) bersifat satuan semantis yang merupakan wacana dialog yang unik. (4) bersifat menciptakan ungkapan bahasa yang estetik. Teka-teki menciptakan ungkapan bahasa yang indah, misalnya, 'yang membuat tidak membutuhkan, yang membeli tidak memakainya, yang memakai tidak memesannya, apakah itu? Jawabannya adalah 'batu nisan'. (5) bersifat sindiran. Sebagian jenis pteka-teki bertujuan untuk menyindir suatu daerah tertentu ataupun tokoh.

Im Young Ho (2002:34) mengelompokkan teka-teki menjadi lima kelompok yakni: (1) teka-teki permainan kata, yaitu teka-teki yang penuturnya memperlihatkan menggunakan dan menemukan kata-kata secara kreatif. Contoh, apa beda matahari dengan bulan? Jawabannya, matahari ada diskon, sedangkan bulan

bisa bicara; (2) teka-teki terkaan, yaitu teka-teki yang menggambarkan suatu benda dengan menggunakan metafora. Contoh, apakah yang banyak di Surabaya? Jawabannya, huruf A. (3) teka-teki soalan, yaitu teka-teki yang cenderung bertumpu pada permainan kata suatu bahasa berupa permainan bunyi, permainan suku kata. Contoh, buah apa yang bijinya di luar? Jawabannya jambu monyet; (4) teka-teki permainan wacana, yaitu teka-teki yang umumnya menyuguhkan atau mendeskripsikan masalah untuk dideskripsikan. Contoh, mayatnya banyak, petinya satu apakah itu? Jawabannya, korek api; (5) teka-teki plesetan, yaitu teka-teki yang memperlihatkan hadirnya plesetan dalam unsur jawaban. Contohnya, diskon bahasa Jepang nya apa? Jawabannya, takasihmurah.

Arief dan Munaf (2003:250) mengemukakan bahwa permainan teka-teki merupakan salah satu permainan untuk aspek berbicara, dan tergolong dalam permainan menerka. Peserta didik diajak bermain teka-teki, dalam rangka berlatih berani berbicara. Pada tahap awal sebaiknya guru memberikan sebuah teka-teki, sedangkan guru sebagai pengawas dan pembimbing mereka.

Selain itu, Atmazaki (2003:20), mengatakan bahwa teka-teki mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, karena sebagian teka-teki mengandung humor. "Rangsangan yang diberikan oleh deskripsi teka-teki dengan mudah membakar node-node yang menghubungkan rangsangan itu dengan file leksikal yang ada dalam syaraf otak responden. Dengan saling terhubungnya node-node tersebut maka akses leksikal yang merupakan

jawaban teka-teki dengan cepat terjadi: teka-teki terjawab dan humor mengemuka, jadilah senyum atau tertawa".

Apabila suasana pembelajaran sudah menyenangkan, diharapkan nanti hasil pembelajaran menjadi lebih baik. Karena keadaan psikologi siswa akan mempengaruhi cara penerimaan pembelajaran di kelas.

Dari uraian di atas maka penelitian ini penting dilaksanakan untuk mengetahui: (1) bagaimanakah proses peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain teka-teki siswa kelas X MAS-TI Tabek Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota; (2) bagaimanakah hasil peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain teka-teki siswa kelas X MAS-TI Tabek Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota; (3) faktor-faktor apa saja yang menyebabkan peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain teka-teki siswa kelas X MAS-TI Tabek Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota. Alasan penggunaan metode teka-teki digunakan karena metode bermain teka-teki belum pernah diterapkan dalam pembelajaran berbicara di kelas X MAS-TI tabek Gadang, dengan harapan penggunaan metode bermain teka-teki mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) bagaimanakah proses peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain teka-teki siswa kelas X MAS-TI Tabek Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota; (2) bagaimanakah hasil peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain teka-

teki siswa kelas X MAS-TI Tabek Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota;(3) faktor-faktor apa saja yang menyebabkan peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain-teki siswa kelas X MAS-TI Tabek Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan mengenai hal berikut:(1) mendeskripsikan proses peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain-teki siswa kelas X MAS-TI Tabek Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota;(2) mendeskripsikan hasil peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain-teki siswa kelas X MAS-TI Tabek Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota;(3) mendeskripsikan faktor-faktor penyebab peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain-teki siswa kelas X MAS-TI Tabek Gadang Kabupaten Lima Puluh Kota.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reasearch*) yang termasuk ke dalam penelitian kualitatif.Arikunto (2007:3) menyimpulkan kalau penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang belajar berupa sebuah tidakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.Arikunto (2007:11) mengemukakan empat langkah utama dalam penelitian tindakan kelas yakni: (1) perencanaan;(2) pelaksanaan, pengamatan; dan (4) refleksi.

Hal yang senada juga disimpulkan oleh Kunandar (2008:44-

45) bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan (*action research*)yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi), dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus. Selanjutnya Kunandar (2008:45) mengemukakan PTK adalah penelitian tindakan yang dikukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas.

Tabel 1. Jenis, Alat, dan Teknik Pengumpulan Data

N o	Jenis Data	Alat Pengu mpulan Data	Teknik Pengu mpulan Data	Sumb er Data
1	Skor berbicara	Tes berbicara	Pengujian	Siswa
2	siswa Penda pat siswa tentang pembe lajaran	Angket Pedom an wawan cara	Survei Wawa ncara	Siswa
3	Aktivi tas guru-siswa	Pedom an observ asi	Obser vasi	Guru/ siswa
4	Hal-hal khusus selama penelit ian	Forma t catatan lapang an	Obser vasi	Kolab orator
5			Doku mentas i	Reka n dan guru

Peristiwa-peristiwa yang terjadi sewaktu dilakukan tindakan	Pedoman dokumentasi		
---	---------------------	--	--

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan terhadap keterampilan berbicara melalui metode bermain teka-teki siswa kelas X MAS-TI Tabek Gadang dilakukan dalam dua siklus. Pelaksanaan kedua siklus tersebut, berlangsung dari tanggal 3-24 November 2012. Setiap siklus berlangsung dua kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I dan siklus II berpedoman pada temuan yang terdapat pada prasiklus.

Hasil prasiklus menunjukkan keterampilan berbicara siswa masih rendah. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 66,67. Nilai 66,67 yang didapat merupakan hasil rata-rata nilai masing-masing siswa, dari 12 siswa kelas X terdapat 8 orang siswa yang nilainya di bawah KKM atau tidak tuntas.

Pada siklus satu terdapat peningkatan keterampilan berbicara siswa. Namun demikian, masih ada duaorang siswa yang nilainya masih di bawah KKM yaitu 72 dan 64, sedangkan KKM kelas adalah 75. Dari 12 orang siswa tersebut sudah mengalami peningkatan pada nilai siklus I bila dibandingkan dengan nilai

prasiklus. Dengan demikian proses pembelajaran ini perlu lebih ditingkatkan lagi agar siswa yang belum tuntas bisa mencapai nilai yang lebih baik.

Tindakan pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Penilaian keterampilan berbicara dilakukan pada setiap siswa secara bergantian. Siswa tampil ke depan kelas menceritakan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan ekspresi yang tepat. Sebelumnya siswa ditugaskan untuk membuat garis-garis besar cerita sebelum disampaikan ke depan kelas. Ketika siswa menceritakan pengalamn, guru bersama murid lainnya melakukan penilaian.

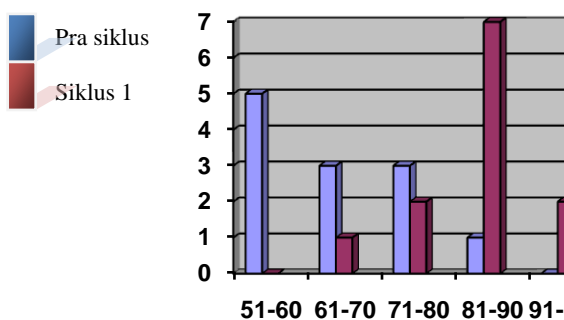
Secara klasikal, persentase ketuntasan yang berhasil diperoleh oleh 12 siswa yang hadir pada prasiklus adalah seperti berikut ini.

$$\begin{aligned}
 \text{KK} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{10}{12} \times 100\% \\
 &= 83,67 \%
 \end{aligned}$$

Tabel 2. Hasil Penilaian Tes Kemampuan Awal Berbicara

Prasiklus	Persentase dan Jumlah Siswa yang Mencapai Nilai ≥ 75	Persentase dan Jumlah Siswa yang Mencapai Nilai ≤ 75	Rata-rata Nilai
I	4 orang (33,3%)	8 orang (76,7 %)	66,67 %

Data hasil belajar yang diperoleh melalui tes unjuk kerja pada prasiklus dan siklus I terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1: Perbandingan Nilai Hasil Belajar Prasiklus dengan Siklus I

Berdasarkan pertimbangan terhadap dampak positif dan dampak negatif selama proses pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II yang merupakan penyempurnaan dari yang telah dilakukan pada siklus I.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, disusun sebuah perencanaan pada siklus II dengan menggunakan metode bermain teka-teki yang lebih menarik. Tindakan pada siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan sesuai rencana yang telah disiapkan. Bentuk kegiatan dimodifikasi sedemikian rupa sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran lebih meningkat. Upaya yang dilakukan yaitu dengan menyerahkan kepada siswa untuk membuat teka-tekinya sendiri agar nanti lebih sesuai dengan siswa.

Siklus II dilaksanakan selama dua kali pertemuan atau 2x45 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 17 November 2012. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 24 November 2012.

Data hasil tes berupa tes unjuk kerjaterlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Tindakan pada Siklus II

Siklus	Persentase dan Jumlah Siswa yang Mencapai Nilai ≥ 75	Persentase dan Jumlah Siswa yang Mencapai Nilai ≤ 75	Rata-rata Nilai
II	12 orang (100%)	0 orang (0%)	88,33 %

Hasil tindakan pada siklus II mencapai (100%). Semua siswa memperoleh nilai lebih dari 75 atau telah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hasil ini terjadi karena guru (peneliti) memberikan penegasan kepada siswa, bahwa dengan bermain teka-teki mampu memantapkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini terjadi karena sebelumnya siswa sudah terbiasa berbicara dalam berteka-teki dengan suasana yang menyenangkan. Selain itu, guru (peneliti) merubah strategi pembelajaran dengan menggunakan teka-teki dari siswa. Karena sudah semua siswa mampu mencapai KKM maka siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (0%).

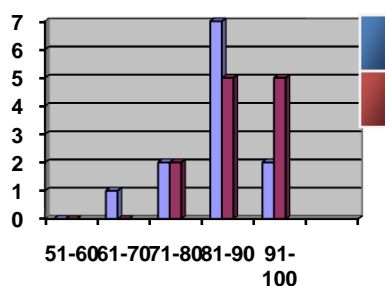
Nilairata-rata keterampilan berbicara siswa adalah 89,17. Artinya, seluruh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang diberikan pada siklus II mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan, yaitu dari (33,3%) pada siklus I meningkat

menjadi (83,33%). Dengan perkataan lain, semua siswa telah mencapai KKM. Pencapaian kriteria ketuntasan belajar (89,17%) dan nilai ini berada dalam kategori baik sekali.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa hasil tindakan pada siklus II secara umum meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pada pertemuan pertama, aktivitas siswa dalam pembelajaran rata-rata (81%) meningkat pada pertemuan kedua menjadi (93%). Hasil ini membuktikan bahwa siswa telah memiliki persepsi bahwa bermain teka-teki dapat meningkatkan keterampilan berbicara, sehingga aktivitas pembelajaran meningkat. Aktivitas terendah (50%) ketepatan siswa dalam mengemukakan pendapat. Hasil ini disebabkan oleh faktor psikologis siswa, sehingga terdapat keraguan atau kurang percaya diri dalam mengajukan pendapatnya.

Setelah siklus II berakhir, diadakan evaluasi untuk melihat sejauh mana perencanaan dapat dilaksanakan. Secara umum, pelaksanaan tindakan pada siklus II melalui metode bermain teka-teki dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan aktivitas siswa dalam pembelajaran lebih optimal.

Data hasil belajar yang diperoleh melalui tes unjuk kerja pada siklus I dan siklus II terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2
Perbandingan Nilai Hasil Belajar pada Siklus I dan Siklus II

Hasil analisis data penelitian tindakan kelas dilakukan selama dua siklus tentang peningkatan keterampilan siswa dalam berbicara melalui metode bermain teka-teki. Hasil tindakan keterampilan berbicara melalui metode bermain teka-teki pada siklus I, dan siklus II, diperoleh data bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan.

Tabel 4: Hasil Tindakan Keterampilan Berbicara

Kemampuan Awal		Siklus I		Siklus II	
Ketuntasan		Ketuntasan		Ketuntasan	
Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
4	8	10	2	12	0
siswa	siswa	siswa	siswa	siswa	siswa
33,3	66,6	83,3	16,6	100	0%
3%	7%	3,%	7%	%	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara siswa. Hasil tes kemampuan awal menunjukkan bahwa ketuntasan belajar (33,3%) meningkat menjadi (83,33%) pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi (100%) pada siklus II. Mengingat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah tersebut untuk mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 75, dan ketuntasan belajar secara klasikal 80%, hasil tindakan pada siklus II dapat dikatakan telah melampaui target yang ditetapkan. Dengan perkataan lain, metode bermain teka-teki telah berhasil meningkatkan keterampilan berbicara

siswa kelas X MAS-TI Tabek Gadang, Kabupaten Lima Puluh Kota.

Data Hasil Angket

Hasil angket yang diberikan tentang persepsi siswa terhadap pembelajaran berbicara melalui metode bermain teka-teki terlihat pada tabel di bawah ini.

Perubahan persepsi siswa cukup besar tentang metode bermain teka-teki. Tanggapan terhadap pernyataan-pernyataan oleh responden berdasarkan kelompok kategori mengalami perubahan-perubahan. Responden yang memberikan tanggapan tidak setuju tentang metode bermain teka-teki (8,3%) pada siklus I menjadi (0%) pada siklus II. Responden yang menyatakan kurang setuju tentang metode bermain teka-teki (16,7%) pada siklus I menjadi (0%) pada siklus II. Responden yang menyatakan cukup setuju tentang metode bermain teka-teki (36,4%) pada siklus I menjadi hanya (18,9%). Responden yang menyatakan setuju tentang metode bermain teka-teki (30,3%) pada siklus I meningkat menjadi (50,8%) pada siklus II. Responden yang menyatakan sangat setuju tentang metode bermain teka-teki (8,3%) pada siklus I meningkat menjadi (30,3%) pada siklus II.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap pernyataan-pernyataan terkait dengan pembelajaran berbicara melalui metode bermain teka-teki dapat diterima siswa sebagai alternatif pembelajaran berbicara.

Analisis Data Hasil Nontes

Data yang diperoleh dari hasil nontes berupa pengamatan telah menunjukkan perubahan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Peningkatan perubahan aktivitas ini,

menjadi motivasi tersendiri bagi guru untuk selalu melakukan inovasi pembelajaran sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Hasil pengamatan sebagai mana dimaksud terlihat dalam tabel di bawah ini,

Tabel5. Hasil Pengamatan Kolaborator terhadap Aktivitas Siswa

No	Aktivitas	Siklus I		Siklus II		% peningkatan
		Pertemuan		Pertemuan		
		I	II	I	II	
1	Siswa mengerjakan tugas dengan antusias	8 (6 6, 7)	8 (6 6, 7)	9 (7 5, 0)	11 (9 1,7)	25,0
2	Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan serius	11 (9 1, 7)	11 (9 1, 7)	11 (9 1, 7)	12 (1 00, 0)	8,3
3	Siswa aktif dalam bertanya	7 (5 8, 3)	7 (5 8, 3)	7 (5 8, 3)	10 (8 3,3)	25,0
4	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan	4 (3 3, 3)	4 (3 3, 3)	11 (9 1, 7)	11 (9 1,7)	58,3
5	Siswa tepat	6 (5	6 (5	6 (5	10 (8	33,3

	dalam menge mukakan pendapat	0,0)	0,0)	0,0)	3,3)	
6	Siswa senang mengikuti PBM	11 (91,7)	11 (91,7)	12 (100)	12 (100)	8,3
7	Siswa aktif dalam berdiskusi	11 (91,7)	11 (91,7)	12 (100)	12 (100)	8,3

Metode bermain teka-teki mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa, khususnya siswa kelas X. Peningkatan hasil dan proses pembelajaran berbicara di dalam kelas merupakan dampak positif dari penerapan metode bermain teka-teki. Penggunaan metode permainan dalam kegiatan belajar mengajar dapat menjabarkan pengertian dalam bentuk praktik dan contoh-contoh yang menyenangkan. Metode permainan dalam kegiatan belajar mengajar dapat menanamkan nilai kejujuran pada diri siswa. Metode permainan dalam kegiatan belajar mengajar bisa menanamkan semangat dalam menyelesaikan masalah. Metode permainan dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan materi yang diajarkan. Bisa saja siswa yang tidak terbiasa berbicara, dengan menggunakan metode bermain menjadi mau berbicara. Metode bermain dalam proses belajar mengajar dapat memupuk dan mengembangkan rasa kerja sama antar siswa. Metode permainan dalam

pengajaran juga mampu mengembangkan kreativitas siswa. Artinya, mereka bisa menguasai pelajaran tidak hanya dengan cara membaca dan mendengarkan keterangan guru. melainkan dengan bermain dan bekerja keras. Metode permainan dalam pengajaran juga mampu menumbuhkan kesadaran siswa.

Faktor-faktor yang menyebabkan peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas X MAS-TI Tabek Gadang dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) penggunaan metode bermain teka-teki; (2) antusias siswa meningkat karena guru menjadi model dalam proses pembelajaran; (3) hasil belajar meningkat karena penilaian dilakukan oleh teman dan guru sehingga siswa merasa harus tampil dengan baik agar dinilai baik juga oleh teman sekelasnya.

Berdasarkan data-datadi atas terlihat peningkatan persentase keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berbicara melalui metode bermain teka-teki.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain teka-teki dalam pembelajaran berbicara dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, khususnya dalam menceritakan pengalaman dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat. Kesignifikan itu terlihat dari data hasil tes awal yang kurang baik, setelah pemberian tindakan, hasil tes siklus I meningkat dan seterusnya meningkat juga pada siklus II. Di samping itu, penggunaan metode bermain teka-teki juga dapat meningkatkan sikap dan perilaku positif siswa dalam proses pembelajaran berbicara.

Metode bermain teka-teki yang diterapkan terhadap pembelajaran berbicara dapat diimplikasikan oleh guru bahasa Indonesia pada setiap pembelajaran berbicara. Guru bahasa Indonesia dapat lebih mengembangkan variasi metode pembelajaran sesuai dengan kondisi sekolah pada satuan pendidikan. Guru bahasa Indonesia dapat membelajarkan siswa melalui metode bermain teka-teki. Pembelajaran berbicara melalui metode bermain teka-teki dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Implikasi logis dari hasil penelitian ini adalah pembelajaran berbicara melalui metode bermain teka-teki juga menuntut aktivitas siswa untuk banyak berbicara, serta guru kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran di dalam kelas. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran siswa tidak sekedar berperan sebagai penerima pembelajaran dari guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi siswa harus berperan aktif, partisipatif, dan dialogis. Guru memotivasi diri menghilangkan anggapan-anggapan negatif yang menghambat perkembangan siswa. Jadi guru mengaktifkan siswa melalui proses pembelajaran yang partisipatif, dialogis, dan argumentatif.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia atau mata pelajaran lain yang menuntut siswa untuk berbicara dikemukakan saran-saran berikut ini. Guru perlu merancang program pembelajaran secara sistematis dan komprehensif agar memberikan kesempatan belajar yang

cukup kepada siswa untuk mengembangkan potensi dirinya.

Catatan:

Artikel ini ditulis dari tesis penulis di Pascasarjana Universitas Negeri Padang dengan tim pembimbing Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd. dan Prof. Dr. Syahrul R, M.Pd.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief, Ermawati dan Yarni Munaf. 2003. "Pengajaran Keterampilan Berbicara" (*Buku Ajar*). Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBSS UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Putra.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Atmazaki. 2003. "Teka-teki dalam Bahasa Minangkabau, suatu Tinjauan Psikolinguistik", (*Bahtera, Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Vol.2 No.3/Januari).
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004, Kerangka Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Im Young Ho. 2002. "Teka-Teki dalam Bahasa Indonesia Sebuah Kajian Linguistik dan Pragmatik". *Disertasi*. Progra

- m Pascasarjana. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Universitas Indonesia: digital_82363-Teka-teki dalam-Full text (D 511). Diakses tanggal 20/08/2010.
- Pusat Bahasa Depertemen Pendidikan Nasional.2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Suhendar dan Pien Supinah. 1997. *Pengajaran dan Ujian Keterampilan Menyimak dan Keterampilan Berbicara*. Bandung: Pionir Jaya.
- Tarigan, Djago dkk. 1998. *Pengembangan Keterampilan*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, Henry Guntur. 2007. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. Bandung: Angkasa.