

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA MENGUNAKAN METODE ROLE PLAY DI SMA NEGERI 1 RINDI

Elvis Willas Tamu Ama¹, Indrawati Pusparini²

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo
Elviswillas98@gmail.com , puspandra71@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 30- 08 - 2021 Diterima: 10 - 10 - 2021 Dipublikasikan: 26 - 10 - 2021	<p><i>One way to improve the student's speaking skill by giving Role-play as a form of English learning activities in the class. Barkley (2004:p.150) says that Role-play is a situation create where student act out or take character or their identity usually does not assume to achieve learning goals. The Role-play is very important in teaching English because students will practice communicating in a social role. The purpose of this study was to determine the application of role play method , improving learning outcomes, as well as the advantages and disadvantages of role play methods in senior high school. This research uses descriptive qualitative approach. Subjects in the study are the tenth-grades students that consist of twenty-six student. This type of research is classroom action research (CAR) with data collection through testing, observation and documentation. These data analysis and data collection activities using two cycles of the first cycle and the second cycle. The data was gathered from test and observation. The average score of test was Cycle 1 50,15. And Cycle II 58,61. After the implementation of role playing activities in every Cycle, the student's speaking score were getting better. It can be seen from the result of students. Average score Cycle 1 was 80,32. It can be concluded that role playing methods can improve students in speaking skill</i></p> <p>Keyword : role play, speaking, CAR</p>
Penerbit	ABSTRAK
IKIP Budi Utomo	<p><i>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode role play pada peningkatan hasil belajar siswa serta kelebihan dan kekurangan metode role play di kelas SMA Negeri 1 Rindi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subyek yang diteliti adalah adalah siswa kelas 10 yang berjumlah 26 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (CAR) dengan teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis serta kegiatan pengumpulan data menggunakan 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil pembelajaran bahasa inggris menggunakan metode pembelajaran role play dalam drama tentang keindahan alam pulau sumba. Data dikumpulkan dari tes dan observasi. Nilai rata-rata tes adalah siklus 1 50,15. Dan siklus 2 58,61. Setelah dilaksanakannya kegiatan role play di setiap siklus, nilai speaking siswa semakin baik. Hal itu terlihat dari hasil belajar siswa. Skor rata-rata siklus 1 adalah 80,32. Dapat disimpulkan bahwa metode role play dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.</i></p> <p>Kata Kunci: Role play, berbicara, PTK</p>

PENDAHULUAN

Akhir dari pembelajaran bahasa Inggris, para siswa dapat menggunakannya sebagai alat untuk berkomunikasi baik dengan ucapan maupun tulisan. Belajar bahasa Inggris bagi siswa adalah wajib karena penguasaan bahasa Inggris merupakan prioritas bagi siswa untuk belajar bahasa kedua atau bahasa asing. *Jack Ricard (1990)* mengatakan bahwa “penguasaan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris merupakan prioritas bagi banyak siswa bahasa kedua atau asing. Akibatnya siswa sering mengevaluasi keberhasilan mereka dalam studi bahasa serta efektivitas kursus bahasa Inggris atas dasar seberapa baik mereka merasa telah meningkat dalam kemampuan berbicara bahasa mereka, “Sebagai seorang guru bahasa Inggris, penulis dihadapkan pada dua pilihan dalam mengajar bahasa Inggris apakah untuk mencapai nilai UN yang baik (dalam tes tertulis) atau untuk melatih siswa berbicara bahasa Inggris sebagai sarana komunikasi dengan baik. Tampaknya pencapaian nilai UN yang baik (dalam tes tertulis) adalah target utama, karena ukuran keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris ditentukan oleh seberapa baik hasil nilai ujian nasional dalam tes tertulis. Proses siswa dan pengajaran di kelas saat ini hanyalah bagaimana mengerjakan tes secara tertulis.

Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan memberikan Role-play sebagai bentuk kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas. *Barkley (2004:p.150)* mengatakan bahwa Role-play adalah situasi dimana siswa berani bertindak atau mengambil karakter atau identitas mereka biasanya tidak dianggap untuk mencapai tujuan pembelajaran. Role-play sangat penting dalam pengajaran bahasa Inggris karena siswa akan berlatih berkomunikasi dalam peran sosial.

Untuk mengatasi masalah dalam mengajar berbicara di SMA Negeri 1 Rindi, penulis ingin melakukan penelitian tentang meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas sepuluh melalui metode bermain peran.

METODE

Arti permainan peran Menurut Ladousse dalam Allan Makey (1987: p. 7) permainan peran adalah salah satu ide yang baik untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan keseluruhan teknik komunikasi yang mengembangkan kefasihan dalam bahasa, yang mempromosikan interaksi dalam kelas, dan yang meningkat. Motivasi tidak hanya dalam peer learning didorong olehnya, tetapi juga berbagi tanggung jawab antara guru dan peserta didik untuk proses belajar mengajar.

Role play adalah kegiatan berbicara di mana peserta didik berpartisipasi baik sebagai diri mereka sendiri atau sebagai orang lain dalam situasi tertentu. Dengan cara ini mereka dapat bertindak dalam berbagai pola interaksi.

Menurut Ladousse (1989) situasi dapat berhubungan dengan:

- 1). kebutuhan nyata dalam kehidupan peserta didik (di dokter, di stasiun), peserta didik mungkin atau mungkin tidak memiliki pengalaman langsung;
- 2). peristiwa-peristiwa yang hanya dialami oleh sedikit pelajar tetapi mudah dimainkan seperti menjadi jurnalis;
- 3). peran fantasi yang imajiner, absurd dan tidak ada hubungannya dengan kenyataan.

Bermain peran adalah salah satu teknik komunikatif yang mengembangkan kefasihan dalam pembelajar bahasa, yang mendorong interaksi di dalam kelas, dan yang meningkatkan motivasi. Haycraft menyebutkan tiga elemen dalam permainan peran: apa yang diinginkan karakter, siapa mereka, dan suasana hati atau sikap mereka saat itu. Unsur-unsur ini sepuluh dipengaruhi oleh bagaimana situasi berkembang (Haycraft, 1978: 88). Permainan peran mencakup "segala macam kegiatan di mana peserta didik membayangkan diri mereka dalam situasi di luar kelas, kadang-kadang memainkan peran orang

lain selain diri mereka sendiri, dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks baru ini." (Ur, 2000: 131).

Role Play adalah contoh "belajar sambil melakukan" Kata peran menunjukkan bahwa siswa harus secara aktif menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk berhasil berbicara dan bertindak dari yang berbeda, ditugaskan. Perspektif. Istilah bermain menunjukkan bahwa siswa menggunakan imajinasi mereka dan bersenang-senang, memerankan bagian mereka di lingkungan yang tidak mengancam. Dengan demikian, Role Play melibatkan siswa dalam aktivitas partisipatif yang mengharuskan mereka untuk menerapkan konsep kursus seperti yang mereka asumsikan.

Ladousse dalam Allan Makey (1996: p. 9) mengatakan bahwa ada dua macam cara memandang kerja bahasa dalam role play. Entah siswa mengelola dengan bahasa yang mereka ketahui, atau mereka mempraktikkan struktur dan fungsi yang telah disajikan kepada mereka pada tahap awal pelajaran atau kursus, dengan cara yang bebas dan tidak terkendali.

Dalam situasi pertama, ketika siswa hanya mengatasi sebaik mungkin, tujuan guru adalah untuk membawa mereka ke titik kesadaran bahwa perlunya memperoleh bukti struktur tertentu, karena struktur ini relevan secara langsung. Siswa dapat melihat bagaimana mereka dapat memanfaatkannya dengan baik. Mereka akan lebih mudah mempertahankannya karena berakar dalam konteks yang bermakna.

Dalam situasi kedua, bermain peran adalah fase aktif belajar dan menawarkan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa yang telah disajikan secara formal kepada mereka secara pribadi. Permainan peran dapat digunakan dengan cara ini sejak awal di kelas dasar. Adapun jenis pekerjaan bahasa yang harus dilakukan, permainan peran cocok untuk hampir semua jenis: struktur, lexis, fungsi, pola intonasi, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis kemudian mengambil situasi kedua dimana siswa harus melakukan dialog menggunakan role play karena penelitian dilakukan di kelas X Program Immersion IPA SMA Negeri 1 Rindi. Pada akhirnya, dia ingin para siswa menjadi fasih dan akurat dalam cara mereka berbicara.

Tabel 1.1 Analisis Data Hasil Evaluasi Secara Luas

No	Subjek	Skor	Predikat	Keterangan
1	Apl	76	B	Baik
2	Apg	72	B	Baik
3	Dvn	68	B	Cukup
4	Emn	76	B	Baik
5	Edt	76	B	Baik
6	Thy	72	B	Baik
7	Fjg	60	B	Cukup
8	Jtr	76	B	Baik
9	Jtp	80	C	Sangat baik
10	mnc	72	C	Baik
11	Mml	80	A	Sangat baik
12	Mrp	68	C	Cukup
13	Mnr	68	C	Cukup
14	Mrt	64	C	Cukup
15	Mra	76	B	Baik

16	Mrn	68	C	Cukup
17	Mrl	68	C	Cukup
18	Srp	76	B	Baik
19	Std	76	B	Baik
20	Srd	76	B	Baik
21	Ysm	68	B	Cukup
22	Mrl	76	C	Baik
23	Srp	76	B	Baik
24	Std	68	C	Cukup
25	Srd	72	A	Baik
26	Ysm	80	C	Sangat baik
Rata-Rata		80,	B	Baik

Berdasarkan hasil validasi tahap kedua secara luas melibatkan 26 orang validator *user* (siswa) diperoleh rata-rata skor penilaian 3,47 dengan kriteria validasi *sangat valid* dan diperoleh skor rata-rata evaluasi hasil belajar 80 dengan predikat Baik (B).

PEMBAHASAN

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui proses belajar mengajar secara langsung sebelum dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Berdasarkan catatan observasi yang dilakukan pada hari Senin tanggal 10 maret 2020 pukul 09.00 diketahui bahwa dalam pembelajaran berbicara pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Rindi pada tahun ajaran 2020/2021, guru menggunakan teknik pembelajaran berbasis dialog, dimana guru memberikan dialog kepada siswa dan meminta siswa untuk membaca dialog tersebut kemudian meminta siswa untuk tampil di depan kelas. Dalam hal ini, siswa hanya membaca sebuah dialog, memberikan makna dan kemudian melakukan dengan pasangannya. Mereka tidak pernah menceritakan penggunaan ekspresi yang mereka latih. Selain itu, siswa tidak pernah diberi kesempatan untuk mengekspos kemampuan mereka berbicara dan mengembangkan percakapan yang lebih komunikatif dengan cara mereka sendiri.

Penggunaan strategi seperti ini akan menjadi masalah berkelanjutan siswa dalam belajar dan memahami penggunaan bahasa Inggris lisan. Apalagi siswa yang perbendaharaannya terbatas sehingga tidak mampu mengatakan apa-apa untuk berkomunikasi. Hal ini menimbulkan sikap diam terhadap siswa dan kurangnya kemampuan berbicara terutama dalam menggunakan ekspresi yang mungkin dalam komunikasi nyata.

Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa:

Penelitian tindakan ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan siswa setelah dilakukan role play. Peningkatan yang dipengaruhi oleh role-play terlihat dalam dua cara: pertama, dalam perbandingan antara hasil pre-test dan post-test, dan kedua dalam perbandingan antara skor dalam melakukan role play.

Adapun hasil data antara pre-test, dan post-test siklus 1 dan post-test siklus 2 adalah sebagai berikut :

Pada pre-test, nilai rata-rata siswa pada tes berbicara sebelum melaksanakan PTK adalah nilai berbicara siswa sebelum mereka menggunakan metode role play. Sedangkan persentase kelas yang lulus KKM adalah 50,15%. Artinya hanya 3 siswa yang lulus KKM (65) dan siswa 26 yang keluar dari target. Rerata skor post-test siklus 1 berikutnya adalah 58,61%. Artinya ada peningkatan skor dari tes sebelumnya (pre-test 62,52). Sedangkan persentase kelas yang lulus KKM pada post-test 1 adalah

80,32%. Hal ini menunjukkan beberapa siswa lulus KKM dan ada 25 siswa yang nilainya masih di bawah KKM. Namun masih perlu ditingkatkan lagi karena belum bisa mencapai target keberhasilan PTK. Yaitu 75% (atau minimal 26 siswa) dari persentase kelas. Oleh karena itu penulis dan guru bahasa Inggris melanjutkan ke siklus II sebesar 72,61%. Hal ini menunjukkan nilai peningkatan siswa adalah 96% (11,53-58,61) Dari post-test 1 adalah 58,61%. Sedangkan persentase kelas yang lulus KKM adalah 75%. Artinya, terdapat 26 siswa yang nilainya lolos KKM dan 3 siswa yang berada di bawah target KKM. Persentase kelas ini menunjukkan peningkatan 72,62% dari pre-test (11,53%) atau 58,61% dari post-test 1 (80,32%). Pada persentase kelas, post-test siklus 2 telah memenuhi target keberhasilan PTK yaitu diatas 75%. Siswa bisa lulus KKM. CAR dapat dikatakan berhasil dan siklus CAR tidak berlanjut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, penulis menyimpulkan pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan role play dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dibuktikan melalui beberapa data seperti: pre-test dan post-test. Hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa hanya 96, dan pada post-test 1 nilai rata-rata siswa adalah 65. Dan pada post-test II nilai rata-rata siswa adalah 93 dengan 84, siswa yang lulus KKM, sehingga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengajaran berbicara dengan menggunakan teknik bermain peran. Selain itu dengan menerapkan role play dalam pengajaran berbicara siswa memiliki kesempatan untuk aktif dan kooperatif dalam kegiatan berbicara, role play memiliki berbagai kegiatan yang dapat efektif untuk mengajar siswa di kelas besar, hal ini didukung dari data observasi dan angket. Selain itu keberhasilan tidak hanya diukur dengan pencapaian skor keterampilan berbicara siswa, tetapi juga teknik role play dapat memotivasi siswa dan mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Jika kriteria keberhasilan tindakan tercapai, berarti tindakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selanjutnya dihentikan, tetapi jika kondisi ini belum tercapai, tindakan alternatif akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan bahwa sehubungan dengan peningkatan kemampuan berbicara siswa melalui Role Play itu menyenangkan, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

a). Untuk Guru

Hasil penelitian ini dapat mendukung guru bahasa Inggris untuk menerapkan role play dalam mengajar. Mereka harus menempatkan diri sebagai fasilitator, pengontrol, dan membimbing semua siswa yang membutuhkan bantuan ketika mereka menghadapi masalah dalam belajar bahasa Inggris. Guru harus mempersiapkan materi dengan baik dan mereka dapat menciptakan suasana yang baik dengan pembelajaran yang menyenangkan dan membuatnya lebih menarik.

b). Untuk Siswa

Siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran, tidak malu dan takut untuk mengungkapkan ide terutama dalam berbicara. Mereka harus percaya diri untuk berbicara bahasa Inggris kepada guru atau teman mereka untuk meningkatkan kemampuan mereka dan menambah kosakata mereka selama proses pembelajaran.

c). Untuk peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan bahwa mereka harus mengambil pengetahuan yang lebih luas tentang penggunaan role play dalam pengajaran bahasa Inggris, tidak hanya dalam keterampilan berbicara, tetapi juga dalam keterampilan bahasa Inggris lainnya seperti membaca, menulis dan mendengarkan.

d). Untuk penelitian

Peneliti harus lebih memahami tentang role play. Kemudian, ia harus memperluas pengetahuannya dalam mengajar berbicara melalui teknik ini.

Rujukan

- Barkley. 200 p. 150. Improving the students speaking skill by Role-play. (<http://ade-naon . BlogSpot. Com>. Accessed 2 January 2018).
- Barkley. 2005:150 . improving the students speaking skill by Role-play.(<http://www.scribd.com/document/306755262>. Accessed 11 February 2018).
- Brown. 200. Benefit-of-Role-play.(<http://www.infomastery.com/2012/06>. Accessed 10 January 2018).
- Brown. 2001:92. Teaching English vocabulary using multisensory Approach to young learners. (<http://www.google.Co.id>. Accessed 5 January 2018).
- Brown. 2001:271. Improving speaking Ability (<http://www.scribd.com>. Accessed 1 February 2018).
- Harmer. 1978:88. Teacher's lessons plan level 9. (<http://www.scribd.com/document /355325521>. Accessed 14 April 2018).
- Haycraft, 1978:88. Improving the students speaking skill by Role-play.(<https://www.scribd.com/document/306755262/mini-thesis>. Accessed 11 February 2018).
- Hornby. 1995.1331.improving students speaking Ability Through Role-play method.(<http://ade-naon.blogspot.com>. Accessed 5 January 2018).
- Hornby. 1995:1331. Teaching English vocabulary using multisensory Approach to young learners. (<https://www.google.co.id>. Accessed 5 January 2018).
- Hornby. 1995:45. Teaching English vocabulary using multisensory Approach to young Learners.(<http://www.google.co.id>. Accessed in January 2018)