

Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019

LESTARI, PUJI

Guru pada *SMK Negeri 2 Selong*
Selong – Lombok Timur

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tersebut adalah Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan berbicara melalui teknik bermain peran (*Role Playing*) pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019. Metode role play, yaitu suatu cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Berbicara merupakan sebuah ujaran sebagai suatu sarana berkomonikasi untuk mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, perasaan, dan keinginan dengan bantuan lambang-lambang yang disebut kata-kata. Skripsi ini berjenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh peningkatan berkala dari siklus I dan II. Adapun peningkatan terlihat pada nilai rata-rata adalah: 63,85 siklus I; 74,66 siklus II. Demikian juga dengan persentasi yaitu 66,66 % siklus I; 85,18 % siklus II. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa 1) aktivitas pembelajaran dapat meningkatkan hingga mencapai nilai rata-rata cukup tinggi setelah dilaksanakan selama siklus II, 2) persentase ketuntasan belajar siswa dianggap baik dan meningkat signifikan setelah dilaksanakan siklus II. Melihat hasil penelitian tersebut, penulis menyarankan agar guru bahasa Inggris menggunakan metode *role playing* ini secara maksimal guna meningkatkan kemampuan berbicara di dalam kelas.

Kata kunci : Role Playing, Kemampuan Berbicara

ABSTRACT

Objective to be achieved from the study is to find out whether there is an increased ability to speak through the technique of playing the role (*Role Playing*) on the United Kingdom language subjects students Class XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Years Lesson 2018/2019. Role play method, i.e. a way of assigning materials lesson through the development of imagination and penghayatan students. Speaking is a speech as a means of berkomonikasi to express thoughts, opinions, ideas, feelings, and desires with the help of symbols called words. Skripsi-this class action research (PTK) consisting of two cycles. Based on the results of the research conducted, obtained an increase in recurring cycles I and II. As for the increase seen in the average rating is: 63.85 cycle I; 74.66 cycle II. As well as the percentage of 66.66% i.e. cycles I; 85.18% cycle II. Based on these results it can be concluded that 1) learning activity can increase the value until it reaches a high enough average after executed during the cycle II, 2) percentage of ketuntasan student learning is considered good and increasing significantly after the carried out cycle II. See the results of the study, the authors suggest that language teachers United Kingdom using this method of role playing to its full potential in order to increase the ability to speak in class.

Keywords: Role Playing, ability to talk

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan dirasakan sebagai kebutuhan bangsa yang ingin maju, dengan keyakinan bahwa pendidikan yang bermutu dapat menunjang pembangunan di segala bidang. Pendidikan telah memiliki rumusan formal dan operasional, sebagaimana termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, yakni : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kualitas manusia seutuhnya adalah misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional tiap guru. Pengembangan kualitas manusia ini menjadi suatu keharusan terutama dalam memasuki era globalisasi dewasa ini agar generasi muda tidak menjadi korban dari globalisasi itu sendiri. Peningkatan pendidikan yang berorientasi pada kualitas, menghadapi berbagai tantangan yang tidak bisa diatasi karena dipengaruhi oleh perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat dan tidak dapat dikejar dengan cara-cara lama yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Ibarat mengejar mobil yang melaju dengan kecepatan tinggi di atas tol dengan delman.

Mengajar bukan lagi usaha untuk menyampaikan ilmu pengetahuan melainkan juga usaha menciptakan sistem lingkungan yang membelajarkan siswa agar tujuan pengajaran dapat tercapai dengan optimal. Mengajar dalam pemahaman seperti itu perlu suatu strategi belajar mengajar yang tepat.

Keberhasilan pembelajaran tergantung pada pemilihan strategi yang tepat dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan, terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan belajar siswa. Untuk itu, perlu dibina dan dikembangkan kemampuan profesional guru dalam mengelola pengajaran dengan strategi belajar mengajar yang tepat. Karena itu, untuk mewujudkan hal tersebut guru perlu mengembangkan kreatifitas dan kemampuan dalam melaksanakan metode pembelajaran dengan menggunakan strategi dan metode mengajar yang sesuai dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

Dengan menggunakan bahasa Inggris mempermudah kita untuk berbicara atau berkomunikasi dengan orang lain yang berbahasa Inggris, memahami teks berbahasa Inggris. Bahkan pembawa acara dalam program televisi banyak menggunakan kosa kata dalam bahasa

Inggris sehingga kita bisa saling memahami apa isi pembicaraan tersebut.

Dalam proses pembelajaran, berbicara merupakan wujud dari aktivitas lisan dalam komunikasi. Berbicara adalah keterampilan performansi. "Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atas kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan" (Henry Guntur Tarigan, 2008: 16).

Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang perlu dimiliki oleh seseorang. Memiliki kemampuan berbicara tidaklah semudah yang dibayangkan orang. Kemampuan berbicara bukanlah kemampuan yang diwariskan secara turun-temurun, bahkan secara alamiah manusia dapat berbicara. Namun kemampuan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan atau bimbingan yang efektif. Keluhan terhadap kemampuan berbahasa banyak terjadi pada peserta didik khususnya kemampuan berbicara bahasa Inggris masih jauh dari memadai. Hal ini terlihat dari cara mereka mengemukakan pendapat, bertanya di dalam kelas, berdiskusi, berpidato, berceramah. Bahkan ada yang tidak berani berbicara sama sekali. Padahal berbicara sangat penting bagi pelajar.

Keterampilan berbicara akan dikuasai dengan baik kalau dilatih secara teratur dalam pengajaran berbicara yang terencana dan terarah. Keterampilan ini menuntut pelatihan dan praktik. Semakin sering berlatih akan semakin fasih dan terampil melaksanakan atau mempergunakannya (Henry Guntur Tarigan, 1986: 136).

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SMK Negeri 2 Selong pembelajaran khususnya berbicara pada mata pelajaran bahasa Inggris, guru masih fokus menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang tertarik atau tidak semangat belajar sehingga pembelajarannya kurang efektif.

Pada nilai akhir semester dalam rapor siswa Kelas XII TKJ 2, nilai mata pelajaran bahasa Inggris masih dibawah mata pelajaran lainnya. Khususnya nilai pada kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris masih rendah dibanding dengan kemampuan berbahasa lainnya. Hasil observasi dan wawancara pada studi awal keterampilan berbicara siswa Kelas XII TKJ 2 sebagian besar atau umumnya masih rendah. Hampir 90 % siswa Kelas XII TKJ 2 tidak mempunyai keberanian dan tidak mempunyai inisiatif untuk bertanya, menjawab, atau mengemukakan pendapat di dalam proses pembelajaran berlangsung. Gambaran ini dapat dilihat dari kegiatan sehari-hari. Mereka ibarat gong, berbunyi apabila dipukul. Artinya, mereka lebih banyak ditunjuk terlebih dahulu baru mau

berbicara, dan cara berbicara pun sering disertai tempo atau jeda tiap kata. Mereka cenderung lebih menjadi pendengar setia, serta kurang berminat mengikuti pembelajaran, siswa malas belajar, ini terbukti pada hasil wawancara dengan Kepala sekolah dan beberapa guru yang mengatakan bahwa kemampuan berbicara siswa diperoleh hanya 40,53 %. Kelemahan kemampuan berbicara siswa terdapat pada aspek kelancaran 25%, aspek banyaknya gagasan yang dikemukakan 30%, kemampuan menanggapi gagasan 37%, aspek kemampuan mempertahankan pendapat 35%.

Kurangnya kemampuan berbicara pada siswa ini antara lain disebabkan kurangnya pembinaan kemampuan berbicara bahasa Inggris mulai dari tingkat Sekolah Dasar, dalam pengajaran berbahasa Inggris sering ditekankan pada ketrampilan membaca, kemampuan yang lain termasuk kemampuan berbicara diabaikan. Rendahnya minat berbicara pada anak didik pada pengajaran bahasa Inggris hingga kini masih terus menjadi perbincangan hangat di kalangan pelaksana dan pemerhati pendidikan. Berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa telah dilaksanakan dengan jalan peningkatan sumber daya manusia (SDM) guru, peningkatan penggunaan media pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi,

Sudjana (2000 : 89) mengartikan bermain peran adalah pura-pura atau berbuat seolah-olah, melalui proses tingkah laku, imitasi, bermain mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya. Tujuan bermain peran adalah agar siswa dapat menghargai dan menghayati perasaan orang lain, memupuk rasa tanggung jawab pada diri siswa.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/ pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran /alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Dari fenomena itulah, maka perlulah diadakan suatu penelitian guna membantu menyelesaikan masalah yang ada dengan mengadakan penelitian dengan judul " Penerapan Metode Bermain peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun 2018".

LANDASAN TEORITIS

A. Konsep Berbicara

Perkembangan bahasa merupakan aspek perkembangan yang penting untuk dikuasai. Bahasa terdiri dari bahasa lisan dan bahasa tertulis. Bahasa lisan merupakan unsure penting dalam interaksi atau sosialisasi (Dardjowidjojo, 2003:17).

Tarigan (1990 : 3), berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan yang didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara mulai dipelajari.

Selanjutnya Tarigan (1990 : 15) mengatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan gagasan dan perasaan.

Berbicara merupakan tindakan penggunaan bahasa secara lisan. manusia, sebagai makhluk sosial selalu menggunakan bahasa dalam berkomunikasi dengan sesamanya dalam hidup bermasyarakat. Jadi dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah bagian dari keterampilan berbahasa oleh karena itu kemampuan berbicara harus diberikan kepada siswa agar siswa memiliki kemampuan berbicara.

Aspek kemampuan berbicara bukan hanya berbicara saja tetapi keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis juga termasuk dalam aspek keterampilan berbahasa. Untuk membentuk siswa yang terampil berbahasa, maka keempat aspek tersebut harus diberikan secara terpadu dalam pembelajaran bahasa dan di samping itu tiap aspek keterampilan tersebut juga harus diberikan dengan proporsi yang seimbang.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian (*junction*). Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka, ditambah lagi dengan gerakan tangan dan mimik pembicara (Arsyad Mukti, 2005 : 17).

B. Tujuan Berbicara

Gorys Keraf (dalam St. Y. Slamet, 2008:37) berpendapat bahwa tujuan berbicara adalah

1. Mendorong pembicara untuk memberi semangat,
2. Meyakinkan pendengar,

3. Berbuat atau bertindak,
4. Memberitahukan menyenangkan atau menghibur.

C. Langkah- langkah Berbicara

Adapun langkah-langkah dalam berbicara sebagai berikut:

- a. Percakapan
 1. Memulai percakapan seorang murid secara sukarela atau dengan ditunjuk guru membuka pembicaraan.
 2. Menjaga berlangsungnya percakapan apabila terjadi perbedaan selama mengadakan percakapan murid murid harus dapat mengatasinya dengan baik sehingga tidak terjadi pertengkaran.
 3. Mengakhiri percakapan murid-murid seharusnya dapat mencapai suatu persetujuan, sudah menjawab semua pertanyaan atau sudah melaksanakan tugas dengan baik.
- b. Berbicara Estetik (mendongeng)
 1. Memilih cerita hal yang paling penting dalam memilih cerita adalah memilih cerita yang menarik.
 2. Menyiapkan diri untuk bercerita murid-murid hendaknya membaca kembali dua atau tiga kali cerita yang akan diceritakan untuk memahami perwatakan pelaku-pelakunya dan dapat diceritakannya secara urut.
 3. Menambah barang-barang yang diperlukan tiga barang yang dapat digunakan untuk membuat cerita lebih menarik ialah gambar-gambar yang ditempelkan di papan, boneka dan benda-benda yang menggambarkan pelaku binatang atau barang-barang yang diceritakan.
 4. Bercerita atau mendongeng. dapat dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil sehingga penggunaan waktunya dapat efisien.
 5. Berbicara untuk menyampaikan informasi atau mempengaruhi ketiga macam bentuk kegiatan yang termasuk jenis kegiatan ini ialah melaporkan informasi secara lisan, melakukan wawancara dan berdebat.
- c. Kegiatan Dramatik.

Memiliki kekuatan sebagai teknik pembelajaran bahasa karena melibatkan murid- murid dan kegiatan berpikir logis dan kreatif.

D. Pembelajaran Metode Bermain Peran

1. Pengertian bermain peran
Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau

psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1964: 171).

“Istilah metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos* yang berarti cara atau jalan sehingga dapat dikatakan bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk memahami sebuah objek sebagai bahan ilmu yang bersangkutan” (Moch. Zamroni, 2006). Sedangkan menurut Cholid Narbuko dan Abu Achmadi (2005:1), “metode adalah cara yang tepat untuk melakukan sesuatu”.

Senada dengan pendapat tersebut, Herman J. Waluyo (2002: 171) berpendapat “metode, yaitu prosedur atau langkah-langkah yang dijabarkan ke dalam teknik mengajar yang benar-benar dilakukan guru di dalam kelas”.

Salah satu komponen dalam pembelajaran yang dapat menentukan efektivitas mengajar seorang guru adalah penggunaan metode mengajar. Guru memiliki peran besar dalam memilih dan menentukan metode maupun langkah-langkah pembelajaran, karena penggunaan metode yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Metode yang tepat adalah dengan metode bermain peran atau role playing.

Role play atau permainan peran menurut Kirana Wati (2007), menyebutkan “metode role play, yaitu suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan”. Sementara itu, Made Pidarta (1990: 81) mengungkapkan “role play bermain peran yaitu kegiatan melakukan suatu permainan dengan peran tertentu, misalnya peran sebagai orang tua, siswa, guru dan sebagainya

yang sedang melakukan kegiatan tertentu”.

“Metode role play termasuk dalam kategori pementasan drama yang sangat sederhana. Peran diambil dari kehidupan nyata sehari-hari. Dari role play dapat dicapai aspek perasaan, sikap, nilai, persepsi, keterampilan pemecahan masalah, dan pemahaman terhadap pokok permasalahan” (Herman J. Waluyo, 2002: 188). Namun, banyak guru yang tidak bisa membedakan antara role play dan drama. Meskipun keduanya tampak sama, tapi mereka sangat berbeda dalam gaya. Menurut Gangel, Kenneth O. Dalam Ratri (2008), “perbedaan yang paling menonjol antara role play dan dram adalah pada pelaksanaannya : drama biasanya menggunakan naskah, sedangkan role polaying menggunakan unsur spontan atau setidaknya reaksi yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode ajar efektif dimana peserta didik melakukan kegiatan bermain atau memainkan peran tokoh lain dengan penuh penghayatan dan kreatifitas berdasarkan peran suatu kasus yang sedang dibahas sebagai materi pembelajaran pada saat itu.

Sudjana (1989 : 61) menyatakan bermain peran/sosio drama adalah sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan lebih dulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial.

Hamalik (2006 : 214) menjelaskan bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya adalah bermain peran karena pada umumnya siswa menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain, peran guru menerima petan non interpersonal di dalam kelas, siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.

Metode sosio drama dan bermain peran merupakan salah satu metode dalam kegiatan belajar. Metode adalah suatu cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Makin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuan. Untuk menetapkan apakah suatu metode dapat disebut baik,

diperlukan patokan yang bersumber dari beberapa faktor (Surakhmad, 1986 : 75).

Lain halnya dengan Subari (1994 : 93) yang menjelaskan bahwa metode sosiodrama atau bermain peran adalah mendramatisasi cara bertingkah laku di dalam hubungan sosial dan menekankan penghayatan di mana para siswa turut serta dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah sosial.

Dalam metode bermain peran unsur yang menonjol adalah unsur hubungan sosial, dalam bermain peran menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu misalnya sebagai pahlawan, petani, dokter, guru, sopir, dan sebagainya (Semiawan, 1993 : 82).

Menurut pendapat dari Shaftel dalam Rianto (2000 : 107) menyatakan bahwa metode bermain peran diartikan sebagai suatu metode pemecahan masalah yang melibatkan dua orang atau lebih untuk mengambil keputusan secara terbuka dalam situasi yang dilematis. Pemeranan diakhiri pada saat mencapai titik dilema dan masing-masing pemeran bebas menganalisa apa yang terjadi melalui diskusi yang melibatkan para pengamat untuk mencari pemecahannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa bermain peran / sosiodrama adalah suatu metode dengan cara memainkan suatu peran yang menekankan penghayatan di mana para siswa turut serta dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah sosial.

Definisi metode bermain peran dikemukakan oleh Supriyati dalam Winda Gunarti, dkk, (2008:10.10) bahwa metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Tedjasaputra (1995:43) memili pendapat yang sejalan dengan Supriyati bahwa bermain peran merupakan salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi, dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Apa yang dilakukan anak melibatkan penggunaan bahasa yang dapat diamati dalam tingkah laku yang nyata.

Berdasarkan uraian diatas mengenai metode bermain peran, dapat

ditarik kesimpulan bahwa bermain peran merupakan permainan dimana anak memainkan peran dari tokoh yang dimainkannya untuk mengembangkan daya imajinasi anak serta keterampilan berbicara pada anak.

2. Tujuan Metode Bermain Peran

Menurut (Carciun, 2010), Tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut :

- a. Untuk memotivasi siswa
- b. Untuk menarik minat dan perhatian siswa
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak
- d. Menarik siswa untuk bertanya
- e. Mengembangkan komunikasi kemampuan siswa
- f. Melatih siswa untuk berperanan aktif dalam kehidupan nyata.

3. Jenis Metode Bermain Peran

Metode bermain peran dilihat dari jenisnya terdiri dari dua jenis yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Ericson (1963) dalam magfiroh (2011) bahwa metode bermain peran terdiri dari:

a. Metode Bermain Peran Mikro

Anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil, contoh kandang dengan binatang-binatangan dan orang-orangan kecil.

b. Metode Bermain Peran Makro

Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan.

Metode bermain peran terdiri dari dua jenis yang berbeda dalam pelaksanaannya. Kedua jenis tersebut adalah metode bermain peran makro dan mikro. Metode bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerjasama lebih dari dua orang dengan menggunakan alat-alat main berukuran sesungguhnya. Sedangkan dalam bermain peran mikro, anak menggunakan alat-alat main yang berukuran kecil yang dilakukan oleh dua orang bahkan sendiri.

4. Fungsi Metode Bermain Peran

a. Kreativitas

Dengan bermain peran kreativitas peserta didik dapat lebih terasah karena dalam dunia khayalan, anak bisa jadi apa saja dan melaukan apa saja sesuai dengan peran yang dimainkannya.

b. Disiplin

Saat bermain peran, biasanya ia mengambil peraturan dan pola hidupnya sehari-hari. Misalnya, saat ia bermain peran sebagai orangtua yang menidurkan anaknya, ia akan bersikap dan mengatakan seperti apa yang ia sering dilakukan dan dikatakan oleh orangtuanya. Sehingga secara tak langsung, ia pun membangun kedisiplinan dan keteraturan pada dirinya sendiri

c. Keluwesan

Saat bermain peran, secara tidak langsung anak-anak mulai belajar untuk mengatasi rasa takut dan hal-hal yang sebelumnya berbeda bagi mereka Dengan bimbingan dan perumpamaan ini, diharapkan rasa takut atau trauma si kecil akan lebih berkurang.

5. Langkah-langkah pembelajaran bermain peran

Menurut undang-undang no 26 tahun 2008, prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu :

- a. Persiapan atau pemanasan
- b. Memilih pemain (partisipan)
- c. Menata panggung (ruang kelas)
- d. Menyiapkan pengamat (observer)
- e. Memainkan peran
- f. Diskusi dan evaluasi
- g. Bermain peran ulang
- h. Diskusi dan evaluasi kedua
- i. Berbagi pengalaman dan diskusi

6. Metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMK.

Pembelajaran bahasa Inggris diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Bahasa Inggris sebagai bahasa nasional diajarkan pada setiap jenjang sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar, menengah, sampai ke perguruan tinggi. Oleh sebab itu, pembelajaran bahasa di SMK memiliki nilai strategis. Pada jenjang inilah pertama kalinya pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan secara berencana dan terarah.

Langkah awal yang harus dilalui oleh guru sebelum merencanakan dan melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris di SMK adalah memahami benar-benar pedoman petunjuk atau karakteristik mata pelajaran bahasa Inggris. Pedoman pelaksanaan tersebut bersumber pada Kurikulum 2013, Silabus, RPP, Progam Tahunan, program Semester, Kalender Pendidikan, Jadwal Pelajaran, serta perangkat lain yang wajib dipersiapkan oleh guru sesuai dengan pedoman teknis kurikulum tahun 2013 pada mata pelajaran bahasa Inggris tertera 2 jam pelajaran untuk setiap minggunya. Pengaturan jadwalnya secara otonomi diserahkan sepenuhnya kepada sekolah masing-masing.

E. Strategi Pembelajaran Berbicara Dengan Metode Bermain Peran.

Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat divisualisasikan pada gambar 1 sebagai berikut:



METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah suatu keseluruhan cara yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian yang dimulai dari perumusan masalah sampai dengan penarikan kesimpulan (Soedarso, 1988 : 24). Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif adalah pendekatan yang tidak berkenaan dengan ukuran jumlah dalam bentuk angka-angka.

kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dengan mengutip dari Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa (2003) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi :

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
2. Memilih peran
3. Menyusun tahap-tahap peran
4. Menyiapkan pengamat
5. Menyiapkan pengamat
6. Tahap pemeranan
7. Diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I
8. Pemeranan ulang; dan
9. Diskusi dan evaluasi tahap II; dan
10. Membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang berbasis kelas. Desain penelitian dengan model siklus yang tidak sulit dilakukan adalah model Kemmis dan MC. Taggart. PTK ini dilakukan melalui beberapa proses yaitu antara lain sebagai berikut:

- a. Perencanaan
- b. Tindakan
- c. Pengamatan atau Observasi
- d. Refleksi

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data Kemampuan Berbicara Siswa

Setelah dilakukan tes kemampuan berbicara dengan penerapan metode bermain

peran pada siklus II bahwa nilai tertinggi sebesar 84 dan nilai terendah sebesar 52.

Untuk lebih jelasnya berikut disajikan data hasil kemampuan berbicara dengan penerapan metode *Bermain Peran* pada siklus II adalah:

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai					Nilai	Ket
		1	2	3	4	5		
1	Agi Bagoes Permana	4	3	4	4	3	80	T
2	Alpian Zakadi	4	4	4	4	4	80	T
3	Ayu Febrianti	3	3	4	4	5	76	T
4	Dinda Miranda	3	3	3	3	3	60	TT
5	Fani Adi Sanjaya	3	4	5	4	4	80	T
6	Hadri Walid	4	4	4	4	4	80	T
7	Nandi Ofandi	5	4	4	3	3	76	T
8	Novi Arianti Pandani	4	3	5	4	4	80	T
9	Nurlina Handayani	3	4	3	5	4	76	T
10	Ramdhani Firdaus	3	4	4	4	5	80	T
11	Reza Haerizal	4	4	4	3	4	76	T
12	Rina Febriani	5	4	4	4	4	84	T
13	Rio Irwandi	3	3	4	4	4	72	T
14	Rudi Hartono	4	3	4	4	4	76	T
15	Siti Nurul Mi`Roji` Ah	2	2	3	3	3	52	TT
16	Suparman	4	3	4	4	4	76	T
17	Hamzan Mayani	4	4	3	4	4	76	T
18	Irfan Saputra	2	3	2	3	3	52	TT
19	Jayadi Kusuma	4	4	3	5	3	76	T
20	Jumiatul Noviani	3	4	3	5	5	80	T
21	Lalu Guspa Rizal	4	4	3	5	4	80	T
22	M. Irzannuari	4	5	3	3	4	76	T
23	Mardiani	4	4	4	5	3	80	T
24	Mita Ulfa	3	3	3	4	3	64	TT
25	Muh. Majedi	4	4	4	4	3	76	T
26	Muktinal Hirjan	5	4	4	3	4	80	T
27	Widiawati	4	3	4	4	3	72	T
Jumlah							2016	
Rata-rata							74,66	
Nilai Maksimal							84	
Nilai Minimal							52	
Jumlah Siswa yang Tuntas							23	
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas							4	
Ketuntasan Klasikal							85,18%	

Keterangan:

T = Tuntas

TT= Tidak Tuntas

Rentang Skor: 1 - 5

Aspek Penilaian 1: Lafal

2: Intonasi

3: Struktur kalimat

4: Tata bahasa

5: Kelacaran

Adapun mengenai nilai rata-rata siswa, persentase ketuntasan belajar, dan pengategorian kemampuan tinggi, sedang,

dan rendah diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

- a) Menurut *Nurkencana* (1990:337) untuk mencari nilai rata-rata siswa diperoleh dengan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

- M = Mean (nilai rata-rata)
 $\sum X$ = Jumlah skor keseluruhan siswa
 N = Jumlah siswa

$$\begin{aligned} M &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{2016}{27} \\ &= 74,66 \end{aligned}$$

- b) Menurut *M. Nazri* (2011:337) mencari pengatagorian kemampuan tinggi, sedang, dan rendah diperoleh dengan rumus:

$$\begin{aligned} MI &= \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{2} \times (84 + 52) \\ &= 68 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SDi &= \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{6} \times (84 - 52) \\ &= 5,3 \end{aligned}$$

$MI + SDi \rightarrow MI + 3 SDi =$ kategori tinggi	
$68 + 5,3 \rightarrow 68 + 3(5,3)$	
$73,3 \rightarrow 68 + 15,9$	
$73,3 \rightarrow 83,9$	
$MI - 1 SDi \rightarrow MI + 1 SDi =$ kategori sedang	
$68 - 1(5,3) \rightarrow 68 + 1(5,3)$	
$68 - 5,3 \rightarrow 68 + 5,3$	
$62,7 \rightarrow 73,3$	
$MI - 3 SDi \rightarrow MI - 1 SDi =$ kategori rendah	
$68 - 3(5,3) \rightarrow 68 - 1(5,3)$	
$68 - 15,9 \rightarrow 68 - 5,3$	
$52,1 \rightarrow 62,7$	

Jika dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II yaitu 74,66 maka dapat dikatakan bahwa kemampuan berbicara melalui metode bermain peran siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong berada pada kategori tinggi (73,3→83,9).

- c) Menurut *Moh Nasir* (1998:338) untuk mencari persentase ketuntasan belajar diperoleh dengan rumus:

$$KB = \frac{P}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

- KB = Ketuntasan belajar
 P = Jumlah siswa tuntas
 N = Banyaknya siswa

$$\begin{aligned} KB &= \frac{P}{N} \times 100 \% \\ &= \frac{23}{27} \times 100 \% \\ &= 85,18 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan penghitungan di atas dapat disampaikan hal-hal sebagai berikut.

1. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada siklus II yaitu 80 dan nilai terendah yaitu 52. Nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran berbicara dengan metode bermain peran pada siklus II sebesar 74,66
2. Pengatagorian kemampuan tinggi 73,3 sampai 83,9 pengatagorian kemampuan sedang 62,7 sampai < 73,3, pengatagorian kemampuan rendah 52,1 sampai < 62,3
3. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 23 orang sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang. Ketuntasan belajar secara klasikal (jumlah siswa yang tuntas) pada siklus II sebesar 85,18 %
4. Tingkat kemampuan berbicara siswa pada siklus II tergolong kategori baik. Nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa 85,18 berada pada kisaran 73,3 sampai < 83,9.

Berdasarkan hal di atas, dapat dikemukakan hasil pembelajaran kemampuan berbicara dengan metode bermain peran pada siklus II. Secara kuantitatif mengalami peningkatan dari siklus I. Pada pembelajaran siklus II, dari 27 orang siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat 23 orang siswa yang nilainya telah mencapai standar ketuntasan yaitu 70, tingkat kemampuan berbicara siswa pada siklus I, berada pada kategori sedang karena berada pada kisaran 57,34 sampai < 66,66, untuk persentase ketuntasan pada siklus II mencapai 85,18 % melebihi dari standar ketuntasan yang telah ditetapkan yakni sebesar 70%.

B. Pembahasan

Dari hasil analisis penelitian, baik secara kualitatif maupun kuantitatif menunjukkan bahwa dengan penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong dengan jumlah siswa 27 orang.

Secara kualitatif, proses pembelajaran pada siklus I belum dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan masih banyak aktivitas siswa maupun guru (peneliti) yang belum mencapai hasil yang maksimal dan harus ditingkatkan. Hal yang menyebabkan ketidak berhasilan

pembelajaran pada siklus I adalah peneliti belum dapat mengontrol kelas dan perilaku siswa, siswa belum terbiasa dan belum mempunyai pengalaman tentang cara kerja metode bermain peran serta kurangnya komunikasi antara guru dan siswa pada saat belajar mengajar berlangsung.

Dari permasalahan yang muncul pada siklus I, dilakukan upaya perbaikan tindakan pada pembelajaran siklus II. Adapun tindakan yang dimaksud adalah:

1. peneliti harus melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat;
2. peneliti harus lebih aktif dalam mengontrol siswa dan mengelola kelas;
3. peneliti harus lebih detail dalam menjelaskan teknik maupun prosedur pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah melaksanakan tugas-tugas yang diberikan;
4. peneliti harus benar-benar menguasai materi yang akan diajarkan.

Dengan demikian, penelitian ini akan berlanjut pada siklus II dengan tujuan agar secara kualitatif mutu proses pembelajaran dapat meningkat dan mencapai hasil maksimal.

Pada siklus II proses pembelajaran berjalan dengan kondusif karena kekurangan-kekurangan serta kendala-kendala yang muncul pada siklus I dapat diatasi dan telah mengalami perbaikan. Sehingga Pada siklus II proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena seluruh aktivitas siswa maupun guru (peneliti) telah mencapai hasil yang maksimal, proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan kondusif, siswa terlihat bersemangat dan serius mengikuti pembelajaran, aktif bertanya dan mengajukan pertanyaan serta telah mampu menjalin kerja sama dengan anggota kelompoknya. Hal ini karena guru telah mampu mengontrol siswa dan mampu mengelola kelas dengan baik.

Begitu juga secara kuantitatif, pada siklus I nilai rata-rata siswa hanya mencapai 63,85 dan pada siklus II meningkat menjadi 74,66, ketuntasan belajar pada siklus I hanya mencapai 66,66% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,18%. Begitu juga tentang tingkat kemampuan berbicara pada siklus I tergolong katagori sedang yang berada pada kisaran 57,34 sampai < 66,66, dan pada siklus II berada pada katagori baik karena berada kisaran 73,3 sampai < 83,7. Namun secara perseorangan meningkat dan berdasarkan

Indikator Keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini melebihi target 70%.

Dari data kualitatif dan kuantitatif di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara dengan metode bermain peran telah mencapai target yang ditetapkan, sehingga tidak perlu ada tindakan pada siklus berikutnya.

Dengan demikian dapat dikatakan penelitian ini telah menjawab permasalahan tentang lemahnya kemampuan berbicara siswa dengan penerapan metode bermain peran telah mampu meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang dipaparkan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses belajar mengajar dengan penerapan metode bermain peran pada siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019 berjalan dengan optimal dan mengalami peningkatan. Pada siklus I siswa tidak serius mengikuti pelajaran khususnya dalam menceritakan pengalamannya, masih pasif dalam bertanya, mengungkapkan pendapat dan gagasan, dan dalam memberikan tanggapan, sehingga dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II. Pada pembelajaran siklus II proses pembelajaran mengalami kemajuan, siswa terlihat lebih bersemangat dan serius dalam mengikuti pembelajaran, serta mulai aktif dalam bertanya dan memberikan komentar. Hal ini disebabkan suasana pembelajaran yang kondusif dan guru telah mampu mengontrol siswa dan mampu mengelola kelas dengan baik.
2. Hasil pembelajaran kemampuan berbicara, juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan hasil pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Yang mana nilai rata-rata siswa yaitu sebesar 63,85 pada siklus I meningkat menjadi 74,66 pada siklus II. Sedangkan persentase ketuntasan belajar siswa yaitu sebesar 66,66 % pada siklus I yang meningkat menjadi 85,18% pada siklus II yang artinya persentasenya melebihi indikator ketercapaian yang ditetapkan yakni 70%.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dalam kesempatan ini peneliti ingin mengemukakan

beberapa saran sehubungan dengan hasil penelitian.

1. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Inggris diharapkan mampu menggunakan metode belajar mengajar yang menarik bagi siswa, dengan tujuan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
2. Bagi sekolah, metode pembelajaran Bermain peran (*Role Playing*) ini dapat dijadikan alternatif metode belajar mengajar di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakim, Lukmanul, 2008, *Perencanaan pembelajaran*, Bandung, CV. Wacana Prima
- Hamalik. O, 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung, CV. Sinar Baru
- Nurkencana, W. 1986. *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Usaha Nasional.
- Poerwadarminta, W.J.S , 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali.
- Suharsimi Arikunto. Prof. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group.