

## PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAY UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR KETRAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS

**Lukman Hakim**

SMP Muhammadiyah 27 Paciran Lamongan

Email : [lukman099hakim99@gmail.com](mailto:lukman099hakim99@gmail.com)

**Abstract :** *The aim of this research is to improve learning outcomes of speaking ability and response in English through “Role Play” in SMPM 27 Paciran Lamongan. The subject of the research is grade IX students of the first semester in the academic year of 2018/2019 consisting of 21 pupils. To collect the data, the researcher uses observation sheet and the result of speaking test. The research proses was conducted into two cycles, each cycle consisting of four phases : preparation, implementation, obeservation and reflection. The findings of the research show that Role Play method is effective to improve the students’ activities and the result of speaking test. From the result of the analysis showed that there is an increase of students’ activities in cycle 1 from 76% into 88% on second cycle. The result of speaking test in English increase from the completeness of learning from 57% in cycle 1 into 81% in cycle 2.*

**Key words :** *Speaking Ability, Learning Activity, Role Play, Learning Outcome.*

**Abstrak :** Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar berbicara dan respon siswa dalam Bahasa Inggris melalui metode pembelajaran “Role play” di SMP Muhammadiyah 27 Paciran Lamongan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IX (Sembilan) pada semester satu tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 21 siswa. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan lembar observasi dan hasil penampilan tes berbicara. Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus terdiri dari empat tahap ; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penemuan dalam pengamatan ini menunjukkan bahwa metode Role Play efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil tes berbicara. Dari hasil analisis menunjukkan ada peningkatan aktivitas siswa dari siklus satu 76% menjadi 88% di siklus dua. Hasil tes berbicara dalam bahasa Inggris meningkat dari ketuntasan belajar 57% pada siklus 1 menjadi 81% pada siklus 2.

**Kata kunci :** Kemampuan Berbicara, Aktivitas Belajar, Metode Role Play, Hasil Belajar.

### PENDAHULUAN

Kurikulum bahasa Inggris KTSP dan suplemennya menekankan ketrampilan membaca (Reading) pada pembelajaran bahasa Inggris di SMP (Kurikulum Bahasa Inggris, 2006). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas banyak difokuskan pada ketrampilan membaca (Reading). Sementara itu, ketrampilan lain utamanya ketrampilan berbicara (Speaking) tidak banyak mendapatkan

perhatian. Apalagi adanya kenyataan bahwa ketrampilan berbicara tidak diujikan dalam ulangan bersama atau dalam UN. Yang terjadi selanjutnya, banyak guru yang memberi porsi secara berlebihan pada keterampilan membaca (Reading), sementara kemampuan speaking siswa sangat tidak kompeten.

Keadaan ini menjadikan mereka enggan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Rumusan masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah

sebagai berikut : Apakah metode role play dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada ketrampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas IX (Sembilan) SMP Muhammadiyah 27 Paciran Lamongan. Dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam ketrampilan berbicara (Speaking), metode yang tepat yaitu menggunakan metode role play. Bermain peran (Role Play) diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia (Mulyasa, 2006).

Role Play adalah adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam Role play siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi didalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu Role Play sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa Inggris (Basri Syamsu, 2000). Melalui bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa sambil kita antarkan dunia kita (Bobby Deporter, 2000).

Lebih lanjut prinsip pembelajaran bahasa Inggris menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa, siswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan menggunakan bahasa dengan melakukan berbagai kegiatan bahasa. Bila mereka berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi (Sardiman, 2001). Menurut Slameto

(1991: 104), gunakan *Role Play* : a). Jika peserta perlu mengetahui lebih banyak tentang pandangan yang berlawanan, b). Jika peserta mempunyai kemampuan untuk memakainya, c). Pada waktu membantu peserta “memahami” suatu masalah, d). Jika ingin mencoba mengubah sikap, e). Jika pengaruh emosi dapat membantu dalam penyajian masalah, f). Untuk pemecahan masalah.

## METODE

Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian melalui beberapa tahapan : Perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan speaking test. Penggunaan metode observasi untuk mengetahui sejauh mana keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode role play.

Tahap observasi ini dilaksanakan secara dua siklus, yaitu untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 dan 20 September 2018. Sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 26 dan 27 September 2018. Observasi ini dibantu oleh teman sejawat sekaligus guru Bahasa Inggris SMP Muhammadiyah 27 Paciran Lamongan pada saat pembelajaran berlangsung.

Performance Test digunakan untuk mengukur ketrampilan berbicara siswa meliputi: Intonation (Intonasi), Pronunciation (Pengucapan), Fluency (Kelancaran), dan Performance (Penampilan). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Dalam penerapan metode role play.

Adapun untuk menganalisa hasil performance siswa dalam test speaking menggunakan rumus sebagai berikut :

$$S = \frac{R}{100} \times 100$$

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$S = \text{Skor yang dicari}$$

$$R = \text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}$$

$$N = \text{Skor maksimum (Ngalim, 1986)}$$

Suatu kelas dikatakan memenuhi ketuntasan belajar klasikal, penulis menentukan bahwa jika terdapat lebih dari atau sama dengan 80% siswa yang tuntas dari seluruh siswa yang mengikuti test.

Ada dua ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Adapun untuk menghitung prosentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

Sedangkan hasil belajar siswa 66%. Berdasarkan data observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh data sebagai berikut :

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 19 dan 20 September 2018. Pada siklus I , hasil pembelajaran menggunakan metode “Role Play” diperoleh hasil aktivitas siswa 62%.

Sedangkan hasil belajar siswa 66%. Berdasarkan data observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 1.**  
Distribusi Aktivitas Siswa

| No.       | Aktivitas Siswa   | Frekwensi | Prosentase |
|-----------|---|-----------|------------|
| 1.        | Siswa memperhatikan guru dengan seksama                               | 11        | 52%        |
| 2.        | Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi | 15        | 71%        |
| 3.        | Siswa menirukan ucapan guru dengan antusias                           | 12        | 57%        |
| 4.        | Siswa bekerja sama dalam kelompok                                     | 13        | 62%        |
| 5.        | Siswa semangat dalam melakukan Role play                              | 14        | 67%        |
| Rata-rata |   |           | 76%        |

Dari data aktivitas siswa diperoleh hasil rata-rata pada siklus I adalah 76%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa masih belum aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode Role play.

### Tabel 2.

Sedangkan hasil belajar yang diperoleh dari data test akhir siswa dengan menilai performance (Penampilan) siswa dalam Role play dengan skor tertinggi 100 diperoleh data seperti tabel berikut :

### Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Peserta Didik pada Siklus I

| No. | Uraian                       | Hasil Siklus I |
|-----|------------------------------|----------------|
| 1.  | Nilai rata-rata tes formatif | 66%            |

|    |                                  |     |
|----|----------------------------------|-----|
| 2. | Jumlah siswa yang tuntas belajar | 12  |
| 3. | Prosentase ketuntasan belajar    | 57% |

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa baik aktivitas maupun hasil belajar siswa masih belum memenuhi target. Sehingga perlu dilakukan pembelajaran lebih lanjut pada siklus II.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 dan 27 September 2018 dengan langkah-langkah yang sama dengan siklus I. Pada siklus II berdasarkan data observasi aktivitas siswa diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 3.**

Distribusi Aktivitas Siswa

| No.       | Aktivitas Siswa   | Frekwensi | Prosentase |
|-----------|---|-----------|------------|
| 1.        | Siswa memperhatikan guru dengan seksama                               | 19        | 90%        |
| 2.        | Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi | 15        | 71%        |
| 3.        | Siswa menirukan ucapan guru dengan antusias                           | 18        | 86%        |
| 4.        | Siswa bekerja sama dalam kelompok                                     | 21        | 100%       |
| 5.        | Siswa semangat dalam melakukan Role play                              | 20        | 95%        |
| Rata-rata |   |           | 88%        |

Dari data aktivitas siswa diperoleh hasil rata-rata pada siklus II adalah 88%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa sudah aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode Role play. Sedangkan hasil belajar yang diperoleh dari data test akhir siswa dengan

menilai performance (Penampilan) siswa dalam Role play dengan skor tertinggi 100 diperoleh data seperti tabel berikut :

**Tabel 4.**

Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Peserta Didik pada Siklus I

| No. | Uraian                           | Hasil Siklus I |
|-----|----------------------------------|----------------|
| 1.  | Nilai rata-rata tes formatif     | 71%            |
| 2.  | Jumlah siswa yang tuntas belajar | 17             |
| 3.  | Prosentase ketuntasan belajar    | 81%            |

## PEMBAHASAN

### Siklus I

Kegiatan pada siklus I dapat didiskripsikan sebagai berikut : 1). Pada awal pelaksanaan siklus I tampaknya sebagian besar siswa masih merasa

canggung (Tidak percaya diri) melakukan praktik bahasa (Bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris). Kondisi yang demikian ini terjadi karena siswa belum terbiasa melakukan Role Play. Kemungkinan lain, kurangnya penekanan pada latihan

melafalkan ungkapan-ungkapan dan kosa kata yang dipakai dalam Role Play sehingga siswa merasa malu. Masalah ini (Percaya diri siswa) akan mendapat perhatian peneliti untuk pelaksanaan siklus berikutnya. 2). Disamping itu, untuk mendapatkan dan memberi informasi yang semestinya dilakukan dengan cara bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris, banyak siswa yang masih menggunakan bahasa daerah

Padahal, untuk tujuan ini mereka sebenarnya dapat saja melakukan dalam bahasa Inggris dengan cara melihat ungkapan-ungkapan itu yang masih tertera di papan tulis. Keadaan seperti ini banyak dipengaruhi oleh ketidakbiasaan mereka berbicara dalam bahasa Inggris sehingga mereka enggan melakukannya. Pada pelaksanaan siklus selanjutnya agar keadaan ini tidak terulang lagi siswa banyak dibekali cara melafalkan ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam Role Play, dan siswa sering diingatkan agar mereka tidak canggung dan ragu-ragu lagi. 3). Sebagian besar siswa merasa sulit beradaptasi dengan setting Role Play yang dipersiapkan sepenuhnya oleh peneliti.

Keadaan ini akan mendapat perhatian peneliti pada pelaksanaan siklus berikutnya. Misalnya : Dengan memberitahukan terlebih dahulu tentang setting Role Play untuk pertemuan berikutnya, kemudian memberi penugasan kepada siswa untuk membuat persiapan-persiapan setting Role Play sebagaimana yang dikehendaki. 4). Pada hasil tes masih banyak nilai dibawah KKM. Rata-rata kesalahan siswa karena pronunciation (Pengucapan) dan intonation (Intonasi) yang kurang tepat serta performance (Penampilan) yang masih canggung.

## Siklus II

Pada siklus II sudah ada peningkatan pada setiap tahap kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode "Role Play". Secara umum siklus II didiskripsikan sebagai berikut :

- 1). Rasa percaya diri siswa selama pelaksanaan siklus II sudah tampak lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Banyak siswa yang tidak lagi melihat pekerjaan temannya untuk mendapatkan dan memberi informasi. Melainkan mereka lakukan dengan bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris kendatipun cara melafalkannya (Fluency) masih belum baik. Ini dikarenakan sikap peneliti yang sering membantu siswa melafalkan dan sekaligus menjelaskan fungsi ungkapan-ungkapan yang dipakai. Perpanjangan waktu untuk mempraktikkan Role Play ternyata dapat mempengaruhi rasa percaya diri siswa karena siswa merasa lebih leluasa dan lebih lama melakukan praktik bahasa .
- 2). Jumlah siswa yang menggunakan bahasa daerah saat mereka mempraktikkan Role Play berkurang. Sementara untuk ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam Role Play, mereka tidak ragu lagi menggunakannya walaupun pronunciation (Pengucapan) nya masih belum baik. Ini dikarenakan siswa sudah mulai terkondisi betul dengan permainan Role Play.
- 3). Role Play yang dimainkan dalam kelompok besar, lebih dari 6 siswa, suasananya tampak lebih meriah dari pada jika dimainkan dalam kelompok kecil, yang dimainkan hanya 2 siswa atau kurang dari 6 siswa.

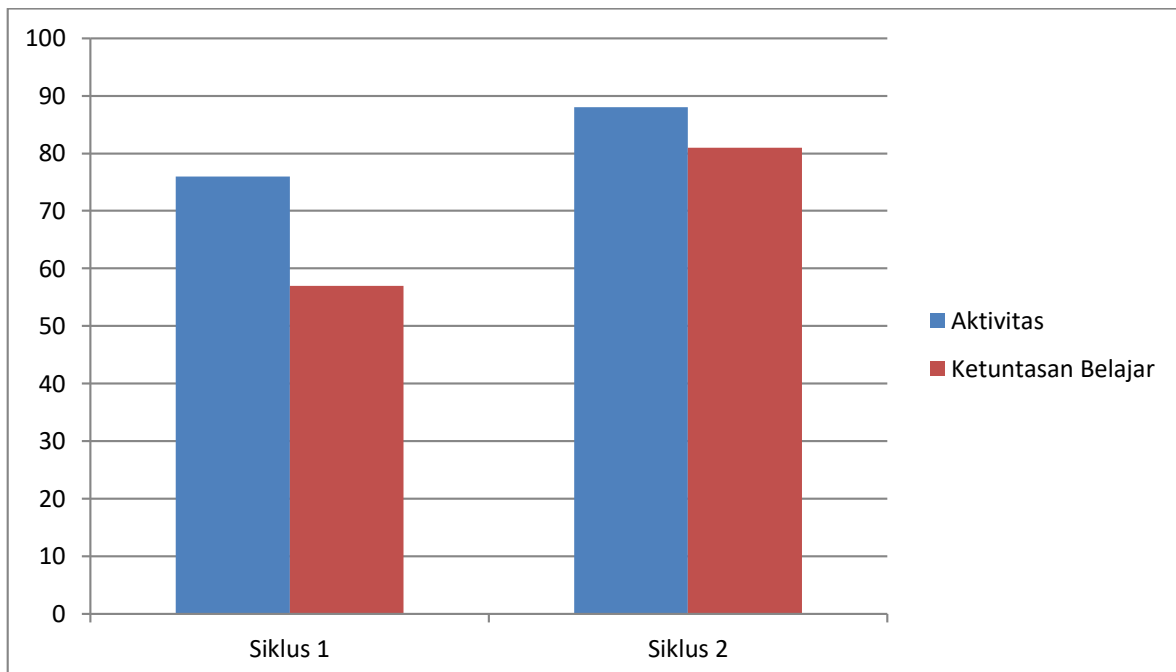
Faktor ini ternyata dapat mempengaruhi keberanian dan rasa percaya diri siswa sekaligus dapat

mempertahankan siswa untuk tetap melakukan praktik (Bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris). Ini dikarenakan bila Role Play di mainkan dalam kelompok besar, siswa dapat memilih parthner mereka sesuka hati. Berbeda dengan jika dimainkan dalam kelompok kecil. Dalam kelompok kecil, siswa melakukan hanya terbatas kepada teman sebangkunya saja

- 4). Hasil belajar siswa secara umum sudah mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari semakin bertambahnya jumlah siswa yang tuntas KKM.

### Grafik 1.

Grafik Perbandingan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II



### SIMPULAN

Hasil penelitian ini, peneliti mengambil kesimpulan bahwa melalui penggunaan metode Role Play dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada ketrampilan berbicara (Speaking) materi meminta dan memberi kepastian dan ketidakpastian/keraguan (Asking and giving certainty and uncertainty) di kelas IX (Sembilan). Dari 76% keaktifan siswa dan 57% ketuntasan belajar siswa pada siklus I, ada peningkatan yang signifikan menjadi 88% keaktifan siswa dan 81% ketuntasan belajar siswa pada siklus II.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sadiman, Arief, dkk. 1996. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Boby De Porter, dkk. 2000. *Quantum Teaching*. Bandung : Kaifa.

Hadfield, J. 1986. *Harap's Communication Games*. Australia : Thomas Nelson and Son Ltd.

Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi : Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung : Remaja Rosda Karya.

Ngalim, Purwanto M. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineksa Cipta.

Sudirman A.M, 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.

Slameto. 1991. *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*. Jakarta : Bumi Aksara.

Syamsu, Basri. 2000. *Teaching Speaking*. Makalah disajikan dalam Penataran Instruktur Guru Bahasa Inggris SMA Swasta tanggal 8 – 19 Pebruari 2000 di Jakarta