



Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris Pada materi *Date, Day, Time, Ordinal Numbers, and Preposition of Time* pada siswa kelas VII 1 MTsN 3 Rokan Hulu Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020

Yulianti, ✉, MTsN 3 Rokan Hulu

✉yuliantilubis01@gmail.com

Abstract: The aim of this study is improving students's english speaking skill on the subject Date, Day, Time, Ordinal Numbers, and Preposition of Time by using Role Playing Method. This study is classroom action research conducted during two cycles and each cycle in three times meet. The subject of this study is student in class VII 1 MTsN 3 Rokan Hulu. The result of this study indicate that: (1) The Role Playing method can improve student's speaking skill on the subject Date, Day, Time, Ordinal Numbers, and Preposition Of Time, (2) There was an increase student's speaking skill from cycle I with a percentage 71% to 86,2 % in cycle II. The result of this study describe that the target percentage of students completeness has exceeded the minimum limit value. The result of this study that by using Role Playing method can improve student's speaking skill on subject Date, Day, Time, Ordinal Number and preposition of time in clas VII 1 MTsN 3 Rokan Hulu.

Keywords: Role Playing, English Speaking Skill

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa pada materi *Date, Day, Time, Ordinal Numbers, and Preposition of Time* melalui penerapan metode *Role Playing*. Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII 1 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan, yaitu: (1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa pada materi *Date, Day, Time, Ordinal Numbers, and Preposition of Time* (2) Kemampuan siswa dalam berbicara Bahasa Inggris meningkat, yaitu pada siklus 1 sebesar 71%, pada siklus II sebesar 86,2%. Hasil yang diperoleh pada akhir siklus II telah melampaui minimal ketuntasan belajar siswa yang telah ditetapkan yaitu 80%, maka disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa pada materi *Date, Day, Time, Ordinal Numbers, And Preposition of Time* di kelas VII 1 MTsN 3 Rokan Hulu.

Kata kunci: *Role Playing*, Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris

Received 14 Maret 2022; **Accepted** 19 April 2022; **Published** 20 Mei 2022

Citation: Yulianti. (2022). Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris Pada materi Date, Day, Time, Ordinal Numbers, and Preposition of Time pada siswa kelas VII 1 MTsN 3 Rokan Hulu Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 190-199.



Copyright ©2022 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris pada era digitalisasi saat ini berperan sangat penting. Bahasa Inggris menjadi sarana komunikasi internasional yang digunakan pada mayoritas bidang kehidupan pada berbagai negara maju di dunia. Mempersiapkan generasi yang memiliki kemampuan berbicara Bahasa Inggris yang baik sudah seharusnya dimulai dari Pendidikan formal. Kurikulum 2013 memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dan bakat siswa termasuk dalam pelajaran Bahasa Inggris. Dalam dunia Pendidikan dan kerja saat ini, kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya bersifat pasif atau tertulis tetapi lebih daripada itu yaitu kemampuan berbicara dalam berbahasa Inggris karena komunikasi yang paling sering digunakan adalah komunikasi secara lisan.

Berbicara bertujuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud berupa ide, pikiran dan isi hati seseorang kepada orang lain dengan menggunakan Bahasa lisan sehingga orang lain dapat memahami maksud yang disampaikan (Depdikbud, 1984/1985). Menurut Tarigan (2008), "Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Berbicara adalah kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial yang selalu berhubungan dengan orang lain. Kebutuhan tersebut akan terpenuhi apabila komunikasi berlangsung secara efektif dan efisien. Hal yang terpenting dalam berkomunikasi adalah pendengar dan pembicara harus saling memahami maksud dari pembicaraan.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VII1 MTsN 3 Rokan Hulu, diperoleh temuan bahwa kemampuan berbicara peserta didik saat pembelajaran Bahasa Inggris masih rendah. Hal ini ditandai dengan peserta didik yang pasif dalam berbicara Bahasa Inggris, peserta didik yang memilih diam saat diberi kesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan, peserta didik yang mengeluh saat diwajibkan berbicara Bahasa Inggris selama jam pelajaran. Hal-hal tersebut disebabkan karena kurangnya penguasaan kosakata, dan kurangnya kesempatan berbicara dan metode pembelajaran yang digunakan kurang memberikan kesempatan siswa dalam memunculkan dan mengembangkan minat dan keberanian siswa dalam berbahasa Inggris secara aktif.

Permasalahan yang terjadi membutuhkan penyelesaian dan perbaikan oleh guru bidang studi yang mengajar dalam hal ini adalah peneliti. Siswa membutuhkan proses pembelajaran yang bermakna dan berkesan dimana fokus utama pembelajaran adalah siswa bukan guru (*student centre*). Pembelajaran yang memberikan posisi siswa sebagai pemeran utama dalam pembelajaran dapat memberikan banyak kesempatan kepada siswa agar secara aktif untuk mencoba, dan memperbaiki kesalahan dalam waktu yang bersamaan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penerapan metode *Role Playing*. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Mat Soleh, Ujang Suparman dan Herpratiwi di kelas XI SMA Negeri 1 Kotabumi Lampung Utara, diperoleh salah satu kesimpulan bahwa terdapat peningkatan keterampilan siswa dalam berbicara pada *teks narrative* dengan menggunakan metode *Role Playing meningkat*, yaitu pada siklus I sebesar 58%, pada siklus II sebesar 74,5% dan siklus III sebesar 86,5%.

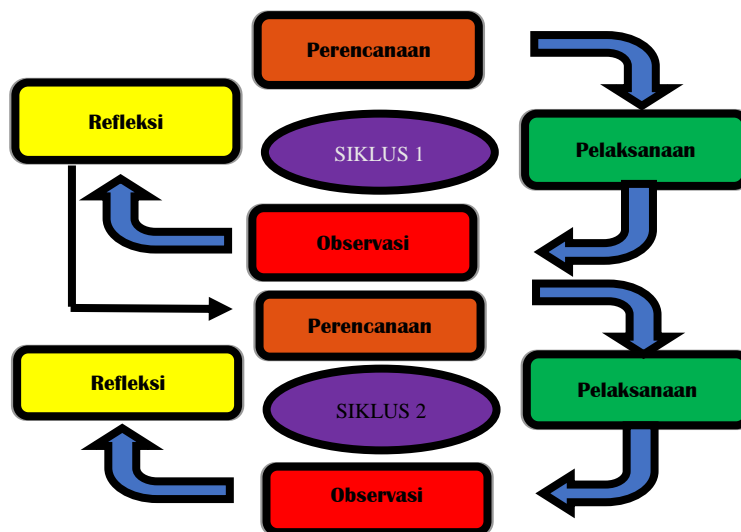
Metode *Role Playing* adalah sebuah metode pembelajaran dimana guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan, memainkan peran tertentu. Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah cara penugasan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh peserta didik dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati (Yaumi, 2013). Metode pembelajaran *Role Playing* dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong peserta didik dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Uno, 2012). Melalui penerapan metode *Role Playing*, diharapkan siswa dapat mengeksplor

kemampuan berbicara Bahasa Inggris, memperbanyak kosakata melalui percakapan yang terjadi selama proses pembelajaran. Dalam penerapan metode ini, siswa akan diberikan tugas untuk memerankan seorang tokoh beserta panduan atau tema percakapan yang akan dilakukan, dalam hal ini yaitu pada materi *Date, Day, Time, Ordinal Numbers, and Preposition of Time*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas di Madrasah tempat peneliti bertugas. Judul penelitian yang akan dilaksanakan adalah "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Materi *Date, Day, Time, Ordinal Numbers, and Preposition of Time* di Kelas VII 1 MTsN 3 Rokan Hulu".

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, karena ruang lingkupnya adalah pembelajaran di sekolah yang dilaksanakan guru di dalam kelas, maka penelitian ini disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, yang menggunakan model yang diadaptasi dari Suharsimi Arikunto: "Penelitian Tindakan kelas secara garis besar terdapat empat tindakan yang lazim dilalui yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi" dan pelaksanaan penelitian minimal dalam dua siklus. Tindakan yang berurutan dan informasi dari siklus terdahulu menentukan bentuk siklus berikutnya" (Arikunto, S. 2006:16). Langkah-langkah pada penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus. Setiap siklus akan dievaluasi untuk menentukan tindakan atau perbaikan pada siklus berikutnya. Prosedur pelaksanaan penelitian Tindakan kelas ini pada setiap siklus adalah meliputi Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Implementation*), Pengamatan (*Observation*) dan Refleksi (*Reflection*). Alur penelitian yang dilaksanakand dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Prosedur Penelitian

Subjek dari penelitian adalah peserta didik kelas VII 1 MTsN 3 Rokan Hulu Tahun Pelajaran 2019/2020 sebanyak 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes untuk mengukur kemampuan berbahasa Inggris siswa dan lembar observasi selama proses penelitian berlangsung untuk mengukur keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa menggunakan metode *Role Playing*. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila nilai masing-masing siswa sudah berada di atas KKM yaitu 74 dan rata-rata kelas di atas 80.

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, berdasarkan hasil penelitian ini dapat dijelaskan kegiatan penelitian dari kedua siklus, yaitu sebagai berikut:

1. Siklus 1

Pada siklus 1 penelitian dilaksanakan sesuai prosedur penelitian yang terdiri dari 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Siklus 1 dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yaitu pada tanggal 13-30 September 2019 dengan materi *Days, Date dan Time*.

a. Perencanaan

Tahapan perencanaan dimulai dengan menggali informasi mengenai keadaan siswa, kemampuan berbicara Bahasa Inggris, dan merencanakan solusi yang dapat diberikan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Pada tahapan ini peneliti juga menentukan tujuan pembelajaran, membuat rancangan pembelajaran pada materi *Days, date dan Time*, menyusun instrumen penelitian berupa soal tes untuk mengukur kemampuan siswa dan lembar observasi untuk mengukur keaktifan siswa dan keterlaksanaan metode pembelajaran *role playing*. Pada tahapan perencanaan peneliti yang bertindak sebagai guru pada kelas yang akan diteliti, memperoleh data nilai Bahasa Inggris siswa berdasarkan nilai dari pretest dan nilai Penilaian Harian. Selain itu peneliti juga mengumpulkan informasi dengan melaksanakan wawancara terhadap beberapa orang siswa mengenai kendala yang sering dialami saat berlangsung pelajaran Bahasa Inggris dan penyebab siswa pasif berbicara dalam Bahasa Inggris.

b. Pelaksanaan

Pada tahapan pelaksanaan, peneliti melaksanakan yang telah direncanakan dan disusun pada proses perencanaan. Tahapan pelaksanaan pada siklus 1 dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran kemudian guru memberikan apersepsi untuk menggali dan mencari informasi mengenai kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris, penguasaan kosakata dan tata Bahasa. Guru memberikan apersepsi dengan cara bertanya kepada siswa, apa saja kegiatan yang mereka lakukan selama liburan, tempat apa saja yang telah dikunjungi dan dengan siapa saja pergi liburan. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus ini, sesuai dengan Langkah pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran), yaitu:

- 1) Memotivasi peserta didik agar tertarik pada materi yang akan dipelajari dan menjelaskan kepada siswa Langkah-langkah pembelajaran menggunakan *role playing*
- 2) Peneliti membentuk kelompok belajar yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang peserta didik
- 3) Pembagian peran dipilih oleh peserta didik dan memberikan daftar kosakata dan tema pembicaraan yang akan diperankan siswa Mempersiapkan pengamat
- 4) Melaksanakan pemeranan
- 5) Melaksanakan diskusi dan evaluasi
- 6) Membagi pengalaman dan penarikan kesimpulan

c. Observasi

Observasi dilaksanakan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti memperhatikan semua aktivitas yang dikerjakan oleh siswa. Agar observasi berjalan dengan lancar dan terstruktur, maka peneliti membuat lembaran observasi sebagai pedoman ketercapaian pelaksanaan Tindakan yang diterapkan. Selain itu guru juga meminta teman sejawat untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan disimpulkan beberapa hal, yaitu:

- 1) Pembelajaran yang berlangsung masih terdapat beberapa kendala, siswa masih bingung memilih kosakata bahasa Inggris yang digunakan dalam percakapan
- 2) Hasil evaluasi belajar pada siklus ini masih belum maksimal

Berikut ini adalah hasil observasi dan evaluasi pada siklus I

Tabel 1 Hasil Observasi Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor				Modus
		1	2	3	4	
1	Semangat	9	15	6	0	2
2	Kerja sama	14	15	1	0	2
3	Ketepatan kosakata	12	18	0	0	2
4	Ketepatan memerankan tokoh	13	16	1	0	2
5	Kepercayaan diri	13	17	0	0	2

Keterangan skor

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = tidak baik

Skor maksimal = 20

Kategori skor

Skor dibawah 6, kategori kurang baik

Skor 6-10 kategori cukup baik

Skor 11-15 kategori baik

Skor 16-20 kategori sangat baik

Dari tabel observasi siklus 1 di atas, dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

- 1) Sebanyak 9 orang atau sebesar 30% dari total peserta didik termasuk dalam kategori kurang baik dalam mengikuti dan melaksanakan kegiatan bermain peran (*Role Playing*)
- 2) Sebanyak 13 orang siswa atau sebesar 43 % berada pada kategori cukup baik dalam mengikuti dan melaksanakan kegiatan bermain peran (*role playing*) dan juga dalam berbicara Bahasa Inggris
- 3) Terdapat sebanyak 8 orang atau 27 % sudah berada pada kategori Baik, peserta didik yang berada pada kategori ini sudah mulai memiliki kepercayaan diri yang baik dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris dan memainkan peran yang diberikan
- 4) Aspek semangat, kerja sama, ketepatan kosakata, ketepatan memerankan tokoh dan kepercayaan diri siswa pada siklus I secara keseluruhan berada pada kategori kurang baik.

Untuk melihat peningkatan kemampuan Bahasa Inggris siswa, maka dilakukan evaluasi terhadap siklus 1 yaitu dengan memberikan sebanyak 5 soal. Dari hasil evaluasi tersebut, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 Nilai Siswa Pada Siklus 1

No	Rentang nilai	Ketuntasan	Jumlah
1	65-68	Tidak	3
2	69-72	Tidak	16
3	73-76	Tidak	11
4	77-80	Tidak	0
Total			30

Berdasarkan evaluasi pada siklus I, diperoleh data bahwa nilai rata-rata nilai siswa pada adalah 71. Nilai ini masih berada di bawah batas nilai KKM yaitu 74 dan dibawah nilai minimum ketuntasan yang ditetapkan dalam penelitian yaitu 80.

d. Refleksi

Pada tahapan ini, peneliti merefleksi pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, maka masih perlu diadakan perbaikan dalam penerapan metode *Role Playing* terutama untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam mendalami peran yang diperoleh sehingga komunikasi yang terlaksana dalam bermain peran lebih maksimal. Pada tahapan ini peneliti memberikan tes sebagai evaluasi pelaksanaan pembelajaran dan diperoleh skor rata-rata adalah 71. Karena skor yang diperoleh belum mencapai kriteria ketuntasan minimum dan pelaksanaan proses pembelajaran juga masih terdapat banyak kendala dan kekurangan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

2. Siklus 2

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II penelitian lebih fokus kepada usaha untuk meningkatkan kualitas dan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus 1. Pembelajaran pada siklus 2 direncanakan untuk dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam berbicara dan memahami serta bertanggung jawab terhadap peran yang diberikan. Peserta didik diharapkan dapat memahami dan menggunakan kosakata dan tata Bahasa dengan benar pada saat bermain peran sesuai tema materi *Ordinal Numbers, and Preposition of Time*.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 1-16 Oktober 2019 dengan materi *Ordinal Numbers, and Preposition of Time* dan menggunakan metode *Role Playing*. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dimulai dengan memberikan motivasi kepada peserta didik dan menjelaskan kesalahan dan kekurangan yang terjadi pada pertemuan sebelumnya serta rencana perbaikan yang akan dilaksanakan. Serta, guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut.
- 2) Kelompok yang digunakan adalah daftar kelompok pada siklus 1
- 3) Pembagian peran dipilih oleh peserta didik dan memberikan daftar kosakata dan tema pembicaraan yang akan diperankan siswa mempersiapkan pengamat
- 4) Melaksanakan pemeranan
- 5) Melaksanakan diskusi dan evaluasi
- 6) Membagi pengalaman dan penarikan kesimpulan
- 7) Melaksanakan tes sebagai evaluasi akhir siklus 2

c. Observasi

Observasi dilaksanakan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti memperhatikan semua aktivitas yang dikerjakan oleh siswa. Tindakan yang diterapkan. Selain itu guru juga meminta teman sejawat untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan disimpulkan beberapa hal, yaitu:

- 1) Pembelajaran yang berlangsung sudah sesuai dengan langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*
- 2) Terjadi peningkatan aktivitas dan keaktifan siswa dalam melaksanakan peran yang diberikan
- 3) Terjadi peningkatan kuantitas kosakata Bahasa Inggris yang digunakan

Berikut ini adalah hasil observasi pembelajaran pada siklus II

Tabel 3 Hasil Observasi Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor				Modus
		1	2	3	4	
1	Semangat	0	4	18	8	3
2	Kerja sama	0	8	15	7	3
3	Ketepatan kosakata	0	9	17	4	3
4	Ketepatan memerankan tokoh	0	11	12	7	3
5	Kepercayaan diri	0	12	14	4	3

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = tidak baik

Kategori skor

Skor dibawah 5, kategori kurang baik

Skor 6-10 kategori cukup baik

Skor 11-15 kategori baik

Skor 16-20 kategori sangat baik

Dari tabel observasi siklus II di atas, dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

- 1) Sebanyak 3 orang atau sebesar 10% dari total peserta didik termasuk dalam katogori cukup baik dalam mengikuti dan melaksanakan kegiatan bermain peran (*Role Playing*)
- 2) Sebanyak 17 orang siswa atau sebesar 57 % berada pada kategori baik dalam mengikuti dan melaksanakan kegiatan bermain peran (*Role Playing*) dan juga dalam berbicara Bahasa inggris
- 3) Tedapat sebanyak 10 orang atau 33 % sudah berada pada kategori sangat Baik, peserta didik yang berada pada kategori ini sudah mulai memiliki kepercayaan diri yang baik dalam berkomunikasi dalam bahasa inggris dan memainkan peran yang diberikan
- 4) Aspek semangat, kerja sama, ketepatan kosakata, ketepatan memerankan tokoh dan kepercayaan diri siswa pada siklus II secara keseluruhan berada pada kategori Baik.

Pada akhir siklus II Kembali dilaksanakan evaluasi untuk melihat apakah sudah terjadi perbaikan dan peningkatan kemampuan Bahasa inggris siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model *role playing*. Evaluasiterhadap siklus II yaitu dengan memberikan sebanyak 5 soal. Dari hasil evaluasi tersebut, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 Nilai Siswa Pada Siklus 1

No	Rentang nilai	Ketuntasan	Jumlah
1	70-73	Tidak	0
2	74-77	Tuntas	3
3	78-81	Tuntas	3
4	82-85	Tuntas	10
5	86-89	Tuntas	5
6	90-93	Tuntas	4
7	94-97	Tuntas	3
8	98-100	Tuntas	2
Total			30

Berdasarkan evaluasi pada siklus II, diperoleh data bahwa nilai rata-rata nilai siswa pada akhir siklus 1 adalah 86,2. Nilai yang diperoleh siswa sudah terdapat peningkatan dibandingkan siklus 1 dan sudah berada di atas nilai KKM dan minimal rata-rata kelas yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

d. Refleksi

Pada pelaksanaan penelitian di siklus II, penelitian telah melaksanakan perbaikan-perbaikan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pada siklus II banyak siswa yang sudah mendalami peran yang diberikan dengan baik, siswa juga sudah menggunakan banyak kosakata dalam percakapan, serta kejelasan kata-kata dan suara siswa juga sudah meningkat. Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II juga terlihat siswa sudah lebih antusias dan bersemangat dalam belajar. Nilai hasil evaluasi yang diperoleh siswa pada siklus II juga sudah terjadi peningkatan yang cukup baik. Berdasarkan temuan yang diperoleh pada pelaksanaan penelitian di Siklus II dalam disimpulkan bahwa pembelajaran di siklus II dianggap sudah berhasil. Sehingga penelitian berakhir pada siklus ke II.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan dimulai dengan merencanakan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode *role playing*. Selama penelitian dilaksanakan observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran. Pada akhir setiap siklus dilakukan mengumpulkan data dan dilakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh. Pada saat observasi di siklus I terdapat 5 aspek yang diamati saat penerapan metode *role playing* yaitu semangat, kerja sama, ketepatan kosakata, ketepatan memerankan tokoh dan kepercayaan diri. Kelima aspek yang diamati tersebut berada pada kategori kurang baik. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran, siswa yang baru pertama kali menggunakan metode *role playing* terlihat bingung dalam memerankan tokoh yang diberikan. Pemilihan kosakata yang digunakan siswa masih banyak yang tidak sesuai tema yang diberikan, dan sangat terlihat siswa tidak percaya diri untuk berbicara.

Setelah pembelajaran pada siklus I berakhir, guru mengadakan evaluasi berupa tes yang terdiri dari 5 soal. Dari hasil analisis diperoleh rata-rata skor siswa hanya 71 dan masih berada di bawah nilai KKM. Hal ini dikarenakan siswa belum memahami dengan baik petunjuk yang dijelaskan guru, siswa belum dapat mendalami peran yang diberikan sehingga kosakata yang digunakan sangat sedikit, dan guru juga belum dapat mengatasi sepenuhnya kendala yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran bermain peran. Pada akhir pelaksanaan guru juga memberikan pujian kepada siswa yang sudah memerankan tokoh dengan baik. Guru memberikan penguatan terhadap hal-hal yang sudah terlaksana dengan baik dan memberikan sarana perbaikan kepada hal-hal yang masih kurang agar siswa dapat memperbaiki pada pertemuan berikutnya.

Pelaksanaan pada siklus I masih terdapat banyak kendala dan kekurangan serta nilai yang belum mencapai batas nilai minimal yang ditetapkan, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan tujuan memperbaiki proses penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Inggris sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa. Pada siklus II, juga dilaksanakan observasi yang dilakukan teman sejawat dengan kelima aspek yang sama dengan siklus I. Dari hasil observasi dapat diperoleh informasi bahwa kelima aspek mengalami peningkatan yaitu aspek semangat, kerja sama, ketepatan kosakata, ketepatan memerankan tokoh dan kepercayaan diri. Siswa terlihat lebih aktif, bersemangat dalam mengikuti setiap tahapan pelaksanaan pembelajaran serta kosakata yang digunakan juga sudah lebih banyak dan beragam. Nilai yang diperoleh dari observasi mengalami peningkatan yaitu dari kategori cukup baik menjadi baik. Dalam proses pembelajaran terlihat bahwa siswa lebih aktif, lebih bersemangat dalam berkomunikasi. Pada saat bermain peran, siswa dengan percaya diri menggunakan berbagai kosakata yang sudah sesuai dengan tema dan tokoh yang

diperankan. Bahasa yang digunakan siswa juga lebih baik dari siklus I yaitu lebih mudah dimengerti oleh orang lain. Siswa terlihat lebih bertanggung jawab untuk menyelesaikan setiap pelaksanaan bermain peran.

Pada akhir siklus II juga dilaksanakan evaluasi berupa tes tertulis sebanyak 5 soal. Rata-rata skor siswa yang diperoleh siswa adalah 86,2%. Nilai yang diperoleh terjadi peningkatan dan berada di atas batas nilai KKM dan rata-rata minimal yang ditetapkan dalam penelitian. Hal ini dikarenakan sebelum pelaksanaan siklus II, guru telah merefleksikan temuan-temuan yang terjadi pada siklus I dan melaksanakan perbaikan dan meningkatkan persiapan sebelum memulai pembelajaran. Hal-hal yang dilakukan guru adalah merancang pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih lengkap dan detail, guru memotivasi siswa untuk berani berbicara dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris dalam berbicara. Pada akhir pembelajaran guru juga memberikan reward kepada siswa yang terbaik dalam melaksanakan peran yang telah diberikan berupa tambahan nilai praktek.

Dari hasil yang diperoleh dari siklus II, terlihat pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sudah dapat dikatakan berhasil, sehingga penelitian diakhiri pada siklus II. Keberhasilan penggunaan metode *role playing* yang diperoleh dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa sejalan dengan beberapa kelebihan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang diungkapkan oleh Djamarah (2010), yaitu: a. Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. b. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. c. Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah. d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaiknya. e. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. f. Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus, diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Penerapan metode *role playing* pada materi *Date, Day, Time, Ordinal Numbers, And Preposition of Time* dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas VII 1 MTsN 3 Rokan Hulu
2. Metode *role playing* dapat melatih siswa untuk dapat berkomunikasi dengan baik, agar Bahasa lisan yang digunakan dapat dimengerti oleh orang lain dan bertanggung jawab untuk dapat dalam menjalankan peran yang diperoleh dengan baik
3. Metode *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif perbaikan pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Inggris
4. Penelitian ini dibatasi pada populasi siswa kelas VII, sehingga memberikan kesempatan kepada peneliti lain untuk melanjutkan penelitian dengan memilih populasi dan subjek pelajaran yang lain

DAFTAR PUSTAKA

1. Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Depdikbud. (1984/1985). *Pendidikan keterampilan Berbahasa: Buku Materi Pokok Berbicara*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
3. Djamarah dan Zain (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
4. Hamzah, B. Uno. (2012). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

5. Tarigan, Hendry Guntur. 2008. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa. Bandung: Angkasa
6. Muhammad Yaumi. Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Diseuaikan dengan Kurikulum 2013; Edisi ke Dua. Jakarta : Kencana. 2013

PROFIL SINGKAT

Yulianti adalah seorang guru Bahasa Inggris di MTsN 3 Rokan Hulu, Provinsi Riau. Penulis menyelesaikan Pendidikan S1 pada program studi Bahasa Inggris di STKIP PGRI Padang pada tahun 2002. Pada tahun yang sama penulis mulai menjadi guru di SMP 1 dan SMA PDRI Rao Pasaman, Sumatera Barat. Kemudian pada tahun 2006 menjadi PNS dan memperoleh tempat tugas di MTs Nurul Hidayah Simatorkis Rao Pasaman. Pada tahun 2010 pindah tugas ke MTsN 3 Rokan Hulu Provinsi Riau sampai sekarang, penulis juga merupakan anggota aktif MGMP tingkat MTs Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau.