

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VII SMP NEGERI HELIBAUK PADA MATERI *GREETING AND LEAVE TAKING* MELALUI METODE *ROLE-PLAY*

I Ketut Wardana¹, Ni Made Muliani², Maria Sovia Ima³

^{1,2,3}Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: ketutwardana71@unmas.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh aspek perkembangan bahasa pada anak yang membosankan dan kurang menarik. Apalagi peserta didik cenderung mengalami kesulitan saat berbicara baik dengan temannya, gurunya dan lingkungannya. Dalam pelaksanaan aspek perkembangan bahasa menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik dalam kategori sangat rendah. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan metode *role play*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan *role play* dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dan untuk mengetahui apakah metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, subjek penelitian ini ialah peserta didik dengan jumlah 18 orang. Berdasarkan data hasil penelitian, ketuntasan peserta didik dalam keterampilan berbicara pada siklus I mengalami peningkatan dari 20% menjadi 44%. Hal tersebut terjadi karena adanya partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, pada siklus I peserta didik tidak hanya menjadi pendengar saja, tetapi mereka ikut terlibat dalam pelaksanaan belajar mengajar. Dengan adanya kekurangan-kekurangan pada siklus I peneliti melakukan perbaikan-perbaikan yang diterapkan pada siklus II. Berdasarkan data hasil penelitian, ketuntasan peserta didik dalam keterampilan berbicara pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan dari 44% menjadi 94%. Hal tersebut terjadi karena adanya kerjasama antara kelompok sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika ada salah satu peserta didik ada yang tidak aktif mereka dapat termotivasi oleh teman kelompoknya. Selain itu pada siklus II guru dan peneliti melakukan perbaikan-perbaikan sehingga pada siklus II ini kategori keterampilan berbicara pada anak tergolong sangat baik.

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Metode *Role Play*.

ABSTRACT

This research is based on boring and uninteresting aspects of language development in children. Moreover, students tend to experience difficulties when talking to their friends, teachers and their environment. In implementing the language development aspect, it shows that students' speaking skills are in the very low category. The solution to overcome this problem is the role play method. The aim of this research is to determine the use of role play in improving students' speaking abilities and to find out whether the role playing method is effective in improving students' speaking abilities. The method used in this research is PTK (Classroom Action Research). This research consisted of 2 cycles, the subjects of this research were 18 students. Based on research data, students' mastery in speaking skills in cycle I increased from 20% to 44%. This happens because of student participation during the learning process. Apart from that, in cycle I the students were not only listeners, but they were also involved in the implementation of teaching and learning. Given the shortcomings in cycle I, the researcher made improvements which were implemented in cycle II. Based on research data, students' mastery in speaking skills in cycle I and cycle II also increased from 44% to 94%. This happens because there is cooperation between groups so that they are more active in the learning process. When one of the students is not active, they can be motivated by their group friends. Apart from that, in cycle II the teachers and researchers made improvements so that in cycle II the children's speaking skills category was classified as very good.

Keywords: *Speaking Skills, Role Play Method*

PENDAHULUAN

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 SMP Negeri Helibauk 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, 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.

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.

Hal dasar sebagai penanaman kebiasaan menulis bagi anak SMP adalah dengan menginstruksikannya untuk praktek berbicara. Karenanya, berbicara merupakan materi yang terdapat pada salah satu kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Inggris yang wajib diterima oleh siswa di SMP. Pembelajaran menulis di SMP merupakan upaya guru, sehingga siswa memiliki kompetensi dasar berbicara. Berbicara menggunakan Bahasa Inggris adalah hal yang sangat sulit bagi anak SMP terutama di pedesaan karena mereka baru mendapatkan pelajaran Bahasa Inggris di SMP. Bagi sebagian orang dewasa pun, berbicaramenggunakan Bahasa Inggris bukanlah hal yang mudah. Siswa tingkat SMP sering kali mengalami kebingungan dan kejenuhan saat mempelajari Bahasa Inggris tentang memahami percakapan. Kebingungan yang sering muncul adalah ketika siswa dihadapkan untuk menghafal kosa kata, sedangkan mereka sangat bingung menentukan kata apa saja yang dipakai dalam topic pembelajaran.

Kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri Helibauk dari tahun ke tahun masih rendah. Hal ini diindikasikan dengan mengekspresikan ide dalam Bahasa Inggris secara lisan sering terhenti di tengah pembicaraan, durasi bicara rata-rata di bawah 5 menit, menggunakan kosa kata sangat terbatas, kurang keberanian untuk memulai bicara dalam Bahasa Inggris baik kepada guru maupun ke teman sekelas. Temuan peneliti sebagai guru Bahasa Inggris pada semester sebelumnya di kelas VII yang berfokus pada *transactional interpersonal* dan *functional* menunjukkan bahwa siswa hanya menjawab pada pokok gagasan saja, kurang dapat mengembangkan jawaban bahkan bertanya dalam Bahasa Inggris. Singkatnya jawaban yang diberikan siswa bukan menunjukkan keterbatasan ide, akan tetapi lebih pada kemampuan berbicara Bahasa Inggris yang masih rendah.

Untuk memecahkan masalah kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Role Play*. Menurut Hamzah (2011:25) metode pembelajaran bermain peran dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Dalam kehidupan nyata, setiap individu memiliki cara yang berbeda dan unik ketika berhubungan dengan orang lain. Masing-masing dalam kehidupan memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Oleh karena itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain sangat penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana melakukan peran tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut, Hamzah (2011:25) juga berpendapat bahwa proses psikologis dalam metode pembelajaran bermain peran melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Dalam pembelajaran diskusi dengan metode *Role Play* diharapkan dapat memberi pengalaman peserta didik dalam berekspresi dan memerankan sesuatu, yang akhirnya peserta didik dapat melakukan kegiatan diskusi dengan baik. *Role Play* sebagai salah satu keterampilan Bahasa Inggris harus dapat dibudidayakan sejak siswa di bangku SMP dan yang tidak kalah penting adalah meningkatkan motivasi belajar berbicara siswa agar mereka dapat terus berlatih secara mandiri di luar pembelajaran bahasa di dalam kelas. Bermain peran atau *role play* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasi dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, getrak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Berdasarkan latar belakang paparan di atas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul : “ **MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VII SMP NEGERI HELIBAUK PADA MATERI *GREETING AND LEAVE TAKING* MELALUI METODE *ROLE-PLAY*”**

METODE PENELITIAN

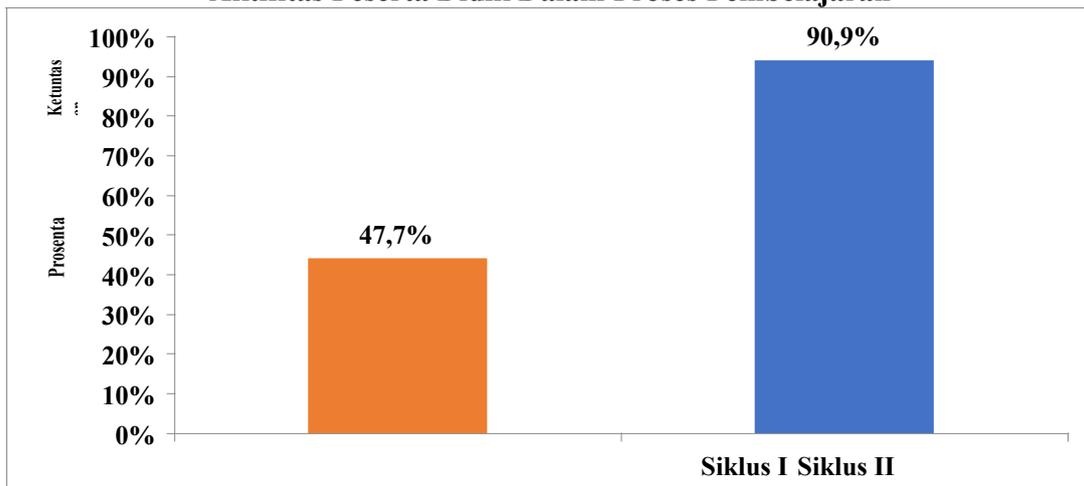
Penelitian ini dilakukan dengan pengolahan data secara kualitatif. Subjek pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII di SMP Negeri Helibauk, dengan jumlah siswa dalam kelas 18 siswa yang terdiri dari 11 perempuan dan 7 laki-laki. Metode pengumpulan data diperoleh dari nilai tugas siswa keterampilan berbicara kelas VII (yang penulis ajar) tahun pelajaran 2023/2024. *Scoring sheet* (lembar nilai berbicara) siswa dalam mendeskripsikan sesuatu melalui permainan *rolle play*. Hasil ulangan harian berupa nilai lisan dalam bentuk wawancara. Peneliti yang diobservasi oleh observer. Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. Metode analisis data yang diperoleh melalui lembar observasi pengamatan oleh observer, kemudian dianalisis bersama untuk mendapatkan persentase yang menggambarkan peningkatan pada kemampuan berbicara siswa setelah diberi tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

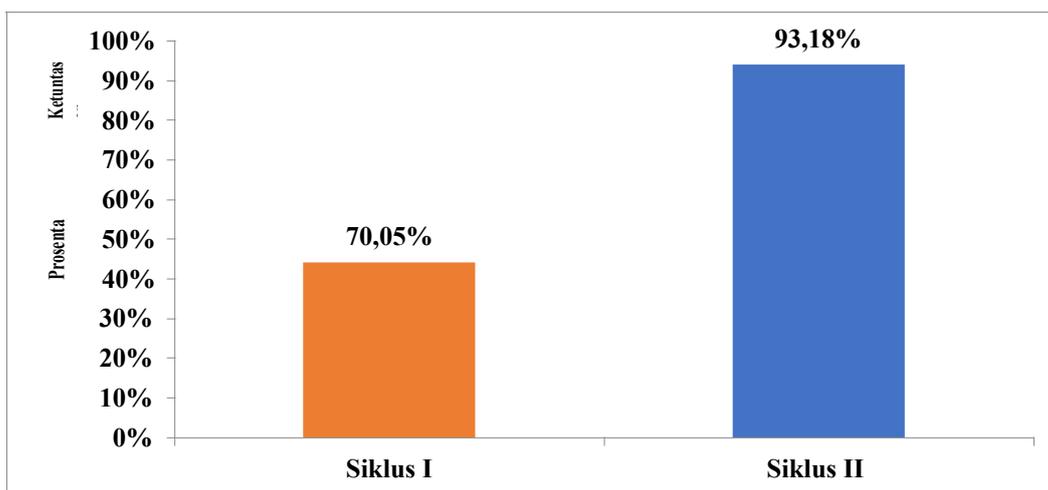
Hasil

Dari hasil unjuk kerja peserta didik mulai dari siklus I sampai siklus II diperoleh data tentang keterampilan berbicara peserta didik, dengan menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

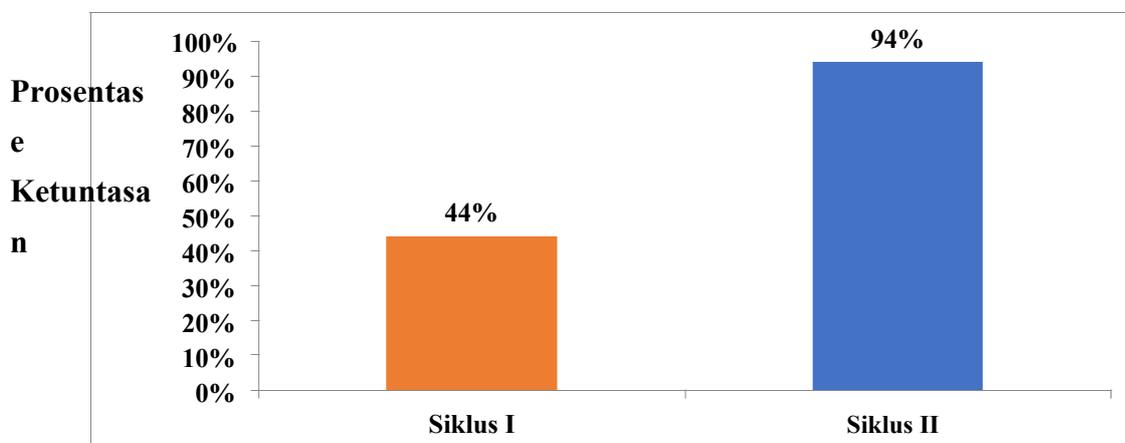
Gambar 4.1: Grafik Observasi Aktifitas Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran



Gambar 4.2: Grafik Observasi Aktifitas Guru Dalam Proses Pembelajaran



Gambar 4.3 : Grafik Peningkatan Keterampilan Berbicara



Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya guru harus mengemukakan kekurangan yang dirasakan pada saat pembelajaran berlangsung. Guru mengatakan bahwa masih belum terbiasa menggunakan metode *role play*, guru memerlukan waktu untuk mengingatkan kembali langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam pembelajaran *role play* pada materi *greeting and leave taking*, di samping kekurangan yang guru rasakan pada saat pembelajaran berlangsung, guru juga merasakan kelebihan menggunakan metode *role play* yaitu siswa lebih bersemangat menerima pelajaran dan tampak lebih aktif dibanding sebelum dilakukan tindakan penggunaan metode *role play*.

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa kualitas meningkatnya keterampilan berbicara, siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi siklus I. Bertumbuh dari perbaikan pada siklus I dibuktikan bahwa penggunaan metode bermain peran pada siklus II ini juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik. Secara garis besar peserta didik merasa senang dan antusias dalam melakukan kegiatan karena peserta didik belajar sambil bermain peran dengan temanya. Oleh karena itu penelitian dapat dinyatakan berhasil. Keberhasilan penerapan metode bermain peran ini juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru. Pelaksanaan metode bermain peran bisa membantu dalam meningkatkan kepercayaan diri serta dalam kemampuan berbicara peserta didik. Sebelum diterapkannya metode bermain peran peserta didik merasa malu-malu ketika diminta guru untuk berbicara, namun ketika diterapkannya metode bermain peran peserta didik merasa senang karena dapat mengekspresikan dirinya secara utuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran terlihat dari siswa yang lebih memperhatikan guru dalam penjelasan dan meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pemberian kesempatan kepada siswa sebagai moderator mempermudah guru dalam mengontrol pembelajaran dan memperhatikan siswa. Hasil pengamatan ini maka dapat diketahui bahwa pembelajaran berhasil sesuai dengan tahapan perencanaan yang didasarkan.

Hasil penelitian ini akan disajikan dalam bentuk peningkatan dari hubungan antar siklus. Berdasarkan pengamatan dari analisis data yang ada, dapat dilihat adanya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik melalui metode bermain peran Pada kegiatan siklus I terlihat jelas bahwa keterampilan berbicara peserta didik masih dalam kategori sangat rendah, ini disebabkan karena metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode bercerita, meskipun dalam hal ini peran guru sudah maksimal, namun tidak mendukung peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran karena peserta didik hanya berperan sebagai pendengar saja. Jadi tidak heran jika peserta didik merasa bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan di atas dapat dilihat dengan besarnya prosentase keterampilan berbicara peserta didik hanya sebesar 20% dengan jumlah 3 peserta didik. Berdasarkan data hasil penelitian, ketuntasan peserta didik dalam keterampilan berbicara pada pra siklus dan siklus I mengalami peningkatan dari 20% menjadi 44%. Hal tersebut terjadi karena adanya partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, pada siklus I peserta didik tidak hanya menjadi pendengar saja, tetapi mereka ikut terlibat dalam pelaksanaan belajar mengajar. Dengan adanya kekurangan-kekurangan pada siklus I peneliti melakukan perbaikan-perbaikan yang diterapkan pada siklus II. Berdasarkan data hasil penelitian, ketuntasan peserta didik dalam keterampilan berbicara pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan dari 44% menjadi 94%. Hal tersebut terjadi karena adanya kerjasama antara kelompok sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika ada salah satu peserta didik ada yang tidak aktif mereka dapat termotivasi oleh teman kelompoknya. Selain itu pada siklus II guru dan peneliti melakukan perbaikan-perbaikan sehingga pada siklus II ini kategori keterampilan berbicara pada anak tergolong sangat baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut bisa berasal dari pihak guru, siswa, alat atau media bahkan metode pembelajaran yang digunakan. Kemampuan guru dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, mengelola kelas, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta teknik yang digunakan oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi supaya siswa lebih antusias dan mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Faktor dari siswa yaitu, minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, ketersediaan alat/media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa, dengan penggunaan metode *Role Play* dapat meningkatkan proses pembelajaran *Greeting and Leave Taking*. Penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin merubah atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran *Greeting and Leave Taking* dengan menggunakan metode *Role Play* dirasa sangat efektif karena usia anak SMP cenderung masih suka bermain, dan model-model bermain juga banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti melalui penggunaan metode *Role Play* dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak dapat disimpulkan sebagai berikut: Penggunaan metode *Role Play* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik berjalan dengan baik, siklus I nilai akhir aktivitas guru diperoleh sebesar 70,5% dengan kategori baik, sedangkan nilai akhir peserta didik pada siklus I diperoleh 47,7% dengan kategori tidak baik, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada kegiatan siklus II. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I yakni 70,5% (baik) menjadi 93,18 (sangat baik) pada siklus II. Nilai akhir aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dari siklus I yakni 47,7 (tidak baik) menjadi 90,90% (sangat baik) pada siklus II. Efektifitas dalam penggunaan metode *Role Play* pada peserta didik mengalami peningkatan. Siklus I diperoleh nilai rata-rata 70,44% dan hasil presentasi ketuntasan keterampilan berbicara peserta didik ialah 44% (rendah) hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I peserta didik belum memenuhi kriteria presentasi ketuntasan keterampilan berbicara yang ditentukan. Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pada siklus II, dan diperoleh nilai rata-rata 89,38% dan presentasi ketuntasan keterampilan menjadi 94% (sangat baik).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal antara lain sebagai berikut. Pertama Guru Bahasa Inggris, hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas pengajarannya. Serta guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode yang sesuai dengan tingkat kemauan siswa supaya pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton menggunakan paradigma lama sehingga anak tidak bosan. Kedua bagi siswa, agar supaya selalu fokus dalam mengikuti pelajaran supaya hasilnya lebih optimal. Ketiga bagi sekolah, hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Brown, Douglas 1994, *Teaching by Principles*, New Jersey

Djiwandono, M. Soenardi. 2008. *Tes Bahasa: Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: P.T. Indeks.

Dirjen Dikdasmen, 2002, *Contextual Teaching and Learning*, Jakarta

Directorate of Junior High School Development, 2007, *Teachers' Self – Learning Materials of English for Mathematics*, Jakarta

Dirjen Dikdasmen, 2007, *Kurikulum Sekolah Menengah Pertama Bertaraf Internasional Mata Pelajaran Bahasa Inggris*, Jakarta

Dirjen Dikdasmen, 2004 *Materi Pelatihan Terintegrasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris*, Jakarta

Euis, Lasmini, 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung

Kokom, Komalasari, 2005, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung

Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.