

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
SPEAKING SISWA**

Nasyatul Aisyah¹⁾

¹⁾**SMA Negeri 3 Lahat**

¹⁾aisyahnoviandi@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan *speaking* siswa. Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Responden dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 15 perempuan. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dengan 6 aspek yang dinilai yaitu: lafal, tata bahasa, kosa kata, kefasihan, isi pembicaraan dan pemahaman. Analisis data yang digunakan adalah rata-rata (mean) dan induktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan *speaking* siswa.

Kata kunci : *model pembelajaran, role playing, speaking*

APPLICATION OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENT SPEAKING

Nasyatul Aisyah¹⁾

¹⁾**SMA Negeri 3 Lahat**

¹⁾aisyahnoviandi@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the application of role playing learning models in improving students' speaking. The design of this study is classroom action research consisting of three cycles. each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. Respondents in this study were 25 students consisting of 10 men and 15 women. Data collection uses observation sheets with 6 aspects assessed, namely: pronunciation, grammar, vocabulary, fluency, content of speech and understanding. The data analysis used is mean and inductive. The results showed that the application of role playing learning models can improve students' speaking.

Keywords: *learning models, role playing, speaking*

PENDAHULUAN

Berbicara secara umum dapat dimaksudkan sebagai sebuah keterampilan guna menyampaikan ide, gagasan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan. Menurut Tarigan (2008:16) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi – bunyi artikulasi atau kata – kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan orang tersebut. Brown dan Yule (dalam Nunan, 1989:26) berpendapat bahwa berbicara adalah menggunakan bahasa lisan yang terdiri dari ucapan yang pendek, tidak lengkap atau terpisah-pisah dalam lingkup pengucapan.

Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Sty Slamet (2007:12) menjelaskan bahwa berbicara adalah kegiatan mengekspresikan gagasan, perasaan, dan kehendak pembicara yang perlu diungkapkan kepada orang lain dalam bentuk ujaran. menurut Sabarti (1992:3) berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah kemampuan untuk mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata secara lisan sebagai alat untuk berkomunikasi untuk menyampaikan gagasan-gagasan.

Guru sebagai fasilitator tidak hanya merencanakan pembelajaran tetapi juga mengembangkan keahlian dan metode baru untuk membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Guru hendaknya tidak hanya berfokus pada satu aspek pembelajaran tetapi juga pada setiap aspek, karena keterampilan satu aspek akan mendukung keterampilan aspek lainnya. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara sangatlah

penting untuk mempermudah berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan berbicara yang terbatas (tidak terampil) akan mengganggu kelangsungan proses berkomunikasi antara pemberi pesan dan penyimak (orang yang menerima informasi). Dengan berbicara yang baik dan benar maka maksud pesan yang ingin disampaikan pemberi pesan dapat diterima dengan baik oleh penyimak.

Keterampilan berbicara tidak datang begitu saja, tetapi perlu dilatih secara berkala agar berkembang dengan maksimal. Menurut Tarigan (2008:1) keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Oleh karena itu cepat atau lambatnya seorang siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris harus banyak diberikan praktek berbicara atau *speaking*.

Oleh karena itu saat belajar Bahasa Inggris, siswa perlu menggunakan kegiatan atau interaksi yang efektif dan menyenangkan agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran. Banyak siswa yang sudah merasa bosan dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran. Hal itu menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan berbicara dan penguasaan kosa kata siswa untuk belajar Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, proses pembelajaran yang dilakukan khususnya pada pembelajaran bahasa Inggris pada aspek keterampilan berbicara (*speaking*) masih belum optimal.

Dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran, kemudian guru kurang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan akibatnya siswa menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Keterampilan *speaking* Bahasa Inggris bukan merupakan suatu hal yang mudah untuk dipelajari bagi siswa karena masih

merupakan bahasa yang asing bagi mereka. Butuh waktu yang lebih untuk mempelajarinya agar kemampuan *speaking* menjadi meningkat karena Bahasa Inggris bukanlah bahasa sehari-hari siswa. Siswa masih terpengaruh dengan kebiasaan menggunakan bahasa sehari-hari yang mereka gunakan untuk berbicara, mempunyai pelafalan yang berbeda menyebabkan perbedaan arti atau makna. Karena itulah banyak siswa masih takut untuk melakukan praktek *speaking* Bahasa Inggris. Hal tersebut menyebabkan kemampuan *speaking* Bahasa Inggris menjadi rendah.

Dalam rangka mengembangkan pembelajaran *speaking* pada pelajaran Bahasa Inggris perlu adanya metode yang menarik. Salah satunya yaitu metode pembelajaran *Role Playing*.

Menurut Sanjaya (2006:159) bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Metode *Role Playing* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah, mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif.

Dengan menggunakan metode *Role Playing*, siswa menjadi aktif karena terlibat langsung dalam mata pelajaran, hal tersebut akan membuat siswa tertarik pada materi atau suatu mata pelajaran.

Rumusan penelitian ini yaitu bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan *speaking* siswa? tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan *speaking* siswa.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan guru untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelasnya. Menurut Arikunto (2002:3) PTK merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata, penelitian, tindakan, dan kelas.

Penelitian dilakukan dalam 3 siklus, setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 pada SMAN 3 Lahat Tahun Pelajaran 2018/2019 terdiri dari 25 siswa yaitu 10 laki-laki dan 15 perempuan.

Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dengan 5 aspek penilaian yaitu sangat baik, baik, tidak baik dan sangat tidak baik. Untuk aspek yang dinilai terdiri dari lafal, tata bahasa, kosa kata, kefasihan, isi pembicaraan dan pemahaman.

Analisis data yang digunakan adalah dengan statistik rata-rata dan secara kualitatif dengan diobservasi secara langsung dan diberikan argumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *role playing* yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan yang terdiri dari tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Langkah *Role Playing* menurut Bruce Joyce (2011:345) yaitu: 1) memanaskan suasana kelompok, 2) memilih partisipan, 3) mengatur setting atau tempat kejadian, 4) menyiapkan peneliti, 5) pemeranan, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memerankan kembali, 8) berdiskusi dan mengevaluasi, 9) saling berbagi dan mengembangkan pengalaman.

Siklus 1

Persiapan awal yang dilakukan oleh peneliti untuk melaksanakan tindakan selama kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris adalah menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan silabus K-13, kemudian kompetensi dasar ini dijabarkan atau dikembangkan menjadi indikator-indikator serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi pada siklus pertama mengenai keterampilan berbicara siswa menunjukkan hasil yang tidak baik hal ini dikarenakan masih banyak ditemukan permasalahan atau kendala yang dilakukan siswa. Masalah-masalah tersebut yaitu, (1) kesalahan pengucapan; (2) kesalahan penggunaan tata bahasa saat berdialog, anak-anak masih belum memahami pola kalimat didalam bahasa Inggris (3) kata-kata yang digunakan siswa saat berdialog masih banyak yang salah; (4) kelancaran berbicara.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh dua penilai pada saat proses pembelajaran bahwa rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa pada proses pembelajaran pada siklus pertama adalah 2,34 dan dikategorikan "Tidak Baik". Hal ini terlihat dari masih besarnya beberapa aspek yang belum terpenuhi dengan baik.

Untuk merefleksikan kelemahan yang ditemukan pada siklus 1 yaitu pada indikator lafal atau pengucapan menurut penilai 1 rata-ratanya adalah 1,92 sedangkan penilai 2 adalah 1,84 dengan kategori "sangat tidak baik". Selanjutnya menurut penilai 1 untuk indikator tata bahasa dan kefasihan rata-ratanya adalah 2,44 dan 2,24 dengan kategori "tidak baik". Sedangkan menurut penilai 2 tata bahasa, kefasihan dan kosa kata rata-ratanya adalah 2,36, 2,16 dan 2,44 kategori "tidak baik".

Siklus 2

Pada siklus kedua ini, Persiapan awal adalah menganalisis Kompetensi Inti (KI)

dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan silabus K-13, kemudian kompetensi dasar ini dijabarkan atau dikembangkan menjadi indikator-indikator serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi pada siklus kedua mengenai keterampilan berbicara siswa menunjukkan hasil yang baik, dikarenakan permasalahan atau kendala yang ditemukan pada saat siklus pertama telah mengalami banyak peningkatan, (1) tinggal sedikit kesalahan pengucapan; (2) siswa sudah mulai memahami kesalahan penggunaan tata bahasa saat berdialog, (3) kata-kata yang digunakan siswa saat berdialog sudah tidak banyak yang salah; (4) berbicara sudah mulai lancar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh dua penilai pada saat proses pembelajaran bahwa rata-rata nilai *speaking* siswa pada siklus kedua adalah 2,87 dan dikategorikan "Baik". Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan model *Role Playing* sudah mulai mengalami peningkatan. Peningkatan keterampilan berbicara antara siklus 1 dan siklus 2 yaitu pada siklus 1 nilai rata-rata keterampilan berbicara adalah 2,34, sedangkan nilai rata-rata siklus kedua adalah 2,87.

Refleksi kegiatan keterampilan berbicara siswa pada siklus kedua dari hasil penilaian 2 orang penilai dari proses bermain peran masih ditemukan kelemahan yang perlu diperbaiki yaitu pada indikator lafal atau pengucapan menurut penilai 1 rata-ratanya adalah 2,48 dengan kategori "tidak baik"

Siklus 3

Pada siklus ketiga, Persiapan awal adalah menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan silabus K-13, kemudian kompetensi dasar ini dijabarkan atau dikembangkan

menjadi indikator-indikator serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi pada siklus ketiga mengenai keterampilan berbicara siswa menunjukkan hasil yang sangat baik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh dua penilai pada saat proses pembelajaran bahwa rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa pada proses pembelajaran pada siklus ketiga adalah 3,42 dikategorikan Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris mengalami kenaikan dalam kegiatan penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.

Peningkatan keterampilan berbicara antara siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 yaitu pada siklus pertama nilai rata-rata keterampilan berbicara adalah 2,34, nilai rata-rata siklus kedua adalah 2,87, sedangkan nilai rata-rata siklus ketiga adalah 3,42.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* mengalami peningkatan dari siklus pertama sampai siklus ketiga secara berurutan kearah yang lebih baik.

Syihabuddin (2009:197) mengungkapkan ada enam hal yang harus diperhatikan ketika menilai kemampuan berbicara seseorang, yaitu: a) lafal dan ucapan; b) tata bahasa, stuktur kebahasaan yang sesuai dengan ragam bahasa yang dipakai; c) kosakata, pilihan kata yang tepat sesuai dengan makna informasi yang disampaikan; d) kefasihan, kemudahan, dan kecepatan bicara; e) isi pembicaraan, topik pembicaraan, gagasan yang disampaikan, ide-ide yang dikemukakan, dan alur pembicaraan; f) pemahaman, menyangkut tingkat keberhasilan

komunikasi, dan kekomunikatifan.

Keterampilan berbicara siswa yang paling menonjol atau meningkat secara signifikan dari siklus ke siklus adalah kosa kata, isi pembicaraan dan pemahaman siswa terhadap materi. Hal itu dibuktikan dengan persentase perolehan nilai keterampilan berbicara siswa yang semakin meningkat dari siklus ke siklus.

Keterampilan berbicara siswa pada siklus pertama belum optimal karena dari hasil observasi selama proses pembelajaran berada pada kategori tidak baik, hal ini dipengaruhi karena belum maksimalnya penerapan model *role playing* yang dilakukan oleh guru.

Siswa yang memiliki kemampuan akademik yang lebih rendah merasa kurang percaya diri, tidak bersemangat, malu-malu karena mereka belum begitu paham dan belum mendapatkan bimbingan yang maksimal dari guru, selain itu karena ini adalah pelajaran bahasa Inggris siswa mengalami kesulitan saat pengucapan dan hal ini mengganggu kelancaran berbicara mereka.

Setelah beberapa kali dibimbing dan diberikan penjelasan secara terarah kemampuannya menjadi meningkat, pengucapan sudah dapat dipahami walaupun masih dipengaruhi bahasa daerah, dari segi tata bahasa siswa sudah jarang membuat kesalahan, penggunaan kosa kata sudah banyak yang tepat, karena beberapa hal ini maka pada siklus kedua keterampilan berbicara siswa sudah mengalami peningkatan dengan kategori baik.

Pada siklus ketiga, keterampilan berbicara siswa sudah menunjukkan hasil yang sangat baik. Hasil observasi keterampilan berbicara siswa selama proses pembelajaran siklus ketiga berada pada kategori sangat baik.

Pada hasil siklus pertama hingga siklus ketiga, keterampilan siswa mengalami peningkatan yang signifikan

selama proses pembelajaran dan membuktikan bahwa penerapan *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Menurut Prasetyo (2001:72) pembelajaran dengan *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Metode *role playing* banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Hal ini mendukung penelitian Huda (2015) bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa, yang dilihat dari nilai tes keterampilan berbicara siswa yang mengalami peningkatan. Nilai rata-rata keterampilan berbicara pada pra siklus adalah 71,5 yang tergolong kategori cukup, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 84,1 tergolong kategori baik dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 91,5 tergolong kategori sangat baik. Sehingga rata-rata dari pra siklus ke siklus I meningkat sebesar 12,6%, dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 7,4%.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Mat Soleh, Ujang Suparman dan Herpratiwi (2014) tentang pembelajaran *speaking* dengan metode *role play* menggunakan teks berbentuk *narrative*. Penelitian ini menggunakan model PTK yang terbagi menjadi tiga siklus. Siklus I dengan media naskah cerita berbentuk *fable*, siklus II dengan media naskah cerita

berbentuk *fairy tales*, dan siklus III dengan media naskah cerita berbentuk bebas.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam berbicara pada teks berbentuk *narrative* dengan menggunakan metode *role play* meningkat, yakni pada siklus I sebesar 58%, pada siklus II sebesar 74,5%, dan pada siklus III sebesar 86,5%.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan model *role playing* dapat meningkatkan *speaking* siswa. Hal ini berdasarkan pada sintak model pembelajaran *role playing* yaitu memanas-kan suasana kelompok (*warming up*), memilih pemain atau partisipan, menata panggung, mempersiapkan pengamat atau peneliti, pemeranan, mendiskusikan dan mengevaluasi tampilan, peragaan ulang, mendiskusikan dan mengevaluasi tampilan kembali, membagi pengalaman. Penerapan model *role playing* dalam pembelajaran bahasa Inggris mengalami peningkatan setiap siklusnya atau kenaikan yang signifikan dari penerapan siklus pertama hingga siklus ketiga.

Saran

Berdasarkan hasil, maka di sarankan sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya melakukan inovasi pembelajaran salah satunya menggunakan model pembelajaran *role playing*.
2. Siswa sebaiknya memperhatikan aspek-aspek penilaian dalam berbicara yang dapat menunjang keefektifan berbicara dalam kegiatan bermain peran.
3. Kepala sekolah hendaknya memberikan dukungan kepada guru dalam melakukan inovasi dalam pembelajaran.
4. Peneliti selanjutnya melakukan penyempurnaan penelitian ini dengan berpedoman pada kekurangan-kekurangan yang ada agar diperoleh

hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah. Sabarti, dkk. 1992. Bahasa Indonesia III. Jakarta. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Anang Prasetyo. 2001. Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas II SLTP N 3 Driyono Gresik. Buletin Pelangi Pendidikan. Edisi IV Tahun II
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta
- Joyce, Bruce; Weil Marsha dan Calhoun Emily. 2011. *Models of Teaching, Model-Model Pengajaran*: Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nunan, D. 1989. *Designing Tasks for The Communicative Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- St.Y. Slamet. 2007. *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Syihabuddin. (2009). *Evaluasi Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Tarigan, H.G. 2008. *Pengajaran Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa