

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA (*SPEAKING SKILL*) BAHASA  
INGGRIS MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAY*) PADA SISWA  
KELAS V**

**(Penelitian Tindakan Kelas di SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi)**

**Karina Setiani  
1815125587**

(Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta)

**ABSTRAK**

**KARINA SETIANI**, Meningkatkan Keterampilan Berbicara (*Speaking Skill*) Bahasa Inggris Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Play*) Pada Siswa Kelas V. (Penelitian Tindakan Kelas di SDS Laboratorium PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta Setiabudi, Jakarta Selatan). Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2016. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa menggunakan metode bermain peran (*role play*) di kelas V SDS Laboratorium PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta Setiabudi, Jakarta Selatan. Penelitian ini dilaksanakan di SDS Laboratorium PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta Setiabudi, Jakarta Selatan khususnya di kelas V. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Hasil penelitian pada setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi ini menunjukkan bahwa diperoleh data yaitu pada akhir siklus I presentase keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa mencapai nilai rata-rata sebesar 51,03%. Pada akhir siklus II presentase nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa mengalami peningkatan menjadi 82,13%. Implikasi hasil penelitian ini adalah metode bermain peran (*role play*) dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa khususnya pada siswa sekolah dasar.

Katakunci : Metode Role Play, Keterampilan Berbicara, Siswa Sekolah Dasar

**Improving English Speaking Skills Using Role Play Method for Fifth Grade Student  
(Classroom Action Research in Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, South Jakarta)**

**ABSTRACT**

**KARINA SETIANI**, Improving English Speaking Skills Using Role Play Method for Fifth Grade Student. (Classroom Action Research in Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, South Jakarta). Research. Faculty of Education, State University of Jakarta, 2016. The purpose of this study is to improving students' English speaking skills using role play method in the fifth grade. This research was conducted at Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, South Jakarta, especially in fifth grade. The research was conducted in two cycles with each cycle consisting of 2 meetings. The results of this research in each cycle include of planning, acting, observing, and reflecting showed that the data obtained at the end of the first cycle is the percentage of English speaking skills of students achieving an average value is as much as 51,03%. At the end of the second cycle the percentage of English speaking skills of students has increased to 82.13%. The implication of this research is a method of role playing can be used as one of learning method to improve students' English speaking skills, especially in the elementary school students.

Keyword : Role Play Method, Speaking Skill, Elementary School Student

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan tempatnya berada, baik itu dengan melihat, mendengarkan, berkomunikasi, merasakan, dan lain sebagainya. Komunikasi dengan lingkungan bisa dilakukan baik oleh satu arah (melalui televisi, radio, dan sebagainya), dua arah, dan dalam berkelompok. Komunikasi biasa dilakukan untuk menyampaikan informasi dan menerima informasi.

Dalam berkomunikasi, manusia memerlukan bahasa agar informasi tersampaikan dengan tepat dan jelas, apabila salah satu dari pendengar atau pembicara tidak bisa saling memahami bahasa yang disampaikan, maka informasi tersebut tidak akan memiliki makna. Dalam berkomunikasi ada hal terpenting yang harus diperhatikan, yaitu penggunaan bahasa.

Bahasa diperlukan sebagai alat komunikasi, bahasa juga memiliki banyak perbedaan pada masing-masing daerah. Dari perbedaan ini, banyak ditemukan permasalahan ketika dua orang dari berbeda daerah bertemu dan saling berbicara, karena ada keterbatasan pemahaman dengan bahasa lain. Maka, dari permasalahan tersebut dibuatlah bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional bangsa Indonesia dan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional atau bahasa yang mendunia untuk mempermudah orang yang berasal dari berbagai daerah atau negara bisa saling berkomunikasi dan memahami suatu percakapan.

Seiring dengan globalisasi yang semakin meluas, keterampilan berbicara bahasa Inggris menjadi sangat krusial untuk dikuasai mengingat bahasa Inggris yang merupakan bahasa Internasional, karena tanpa bisanya berbahasa Inggris di negara yang tidak menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar, maka akan menyebabkan kehilangan arah dan petunjuk

di negara tersebut karena tidak bisa berkomunikasi dengan warga setempat. Pada saat itu juga perlu untuk bisa berbicara dengan tutur kata yang tepat agar mendapatkan informasi dengan benar.

Keterampilan dalam berbicara juga mempengaruhi berlangsungnya sebuah komunikasi, tanpa adanya keterampilan dalam berbicara dapat menyebabkan kesulitan untuk mengartikan komunikasi yang berlangsung. Keterampilan berbicara dapat dilihat dalam aspek kebahasaan maupun non kebahasaan, dengan menggunakan aspek-aspek tersebut secara tepat dan benar dapat memudahkan bagi pendengar maupun pembicara untuk memahami sebuah komunikasi yang berlangsung.

Dalam konteks belajar bahasa Inggris, diperlukan adanya guru pendamping yang sudah terlebih dahulu bisa menggunakan bahasa tersebut untuk membimbing orang yang baru belajar. Untuk menanamkan bahasa pada siswa sekolah dasar diperlukan sebuah pendekatan agar siswa bisa lebih memahami pembelajaran bahasa yang disampaikan. Siswa sekolah dasar masih merupakan tahap paling dasar dalam mempelajari bahasa asing, banyak siswa sekolah dasar yang masih baru sesekali mendengar kata-kata dalam bahasa Inggris. Untuk mempermudah siswa memahami kata dalam bahasa Inggris, baiknya dimulai menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan kegiatan yang sering dilakukan siswa sehari-hari dan diperagakan dalam bentuk nyata serta dilakukan secara berulang.

Salah satu metode pembelajaran yang menarik beratkan kepada siswa dan siswa menjadi aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar adalah metode bermain peran (*role play*). Bermain peran (*role play*) merupakan suatu perbaikan metode pembelajaran yang membuat siswa banyak beraktivitas. Metode bermain peran (*role*

*play*) bertujuan agar siswa menjadi lebih senang dan antusias dalam belajar, lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajarinya, dan hasil belajarnya pun meningkat.

Bermain peran (*role play*) juga merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. Siswa bermain peran (*role play*) dengan teman-temannya sesuai dengan tema/materi yang dipelajari, dan siswa lain mengamati dan mengevaluasinya.

Pembelajaran dengan metode bermain peran (*role play*) meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang sebenarnya. Pembelajaran dengan metode bermain peran (*role play*) dapat memenuhi salah satu asumsi penggunaannya, yaitu sebagai metode yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berinteraksi siswa terhadap orang lain.

Dengan metode ini diharapkan siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa bersama guru akan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif dan pada akhirnya siswa akan lebih bersungguh-sungguh, lebih memahami, dan menikmati proses pembelajaran khususnya pada pelajaran Bahasa Inggris di kelas sebagai kegiatan belajar sambil bermain.

## 2. ACUAN TEORITIK

### 2.1 Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

Berbicara merupakan alat komunikasi yang digunakan setiap manusia dalam berinteraksi dengan orang lain, seperti yang dikatakan Jean Miculka bahwa *spoken words are awesome tools. They flow together to provide messages that crackle*

*with information*. Dalam berbicara seseorang menyampaikan pesan dan informasi kepada pendengar menggunakan bahasa dan tutur kata yang baik agar pendengar dapat memahami maksud pesan yang disampaikan oleh pembicara tersebut.

Menurut Elizabeth anak mengetahui bahwa inti komunikasi adalah mampu mengerti apa yang dikatakan orang lain. Di sekolah dasar siswa berperan sebagai pendengar dan pembicara yang aktif di dalam kelas, guru berbicara untuk mentransfer ilmu, sedangkan siswa mendengarkan untuk menerima informasi tersebut dan juga menyampaikan saran dan aspirasi mereka masing-masing di kelas maupun dilingkungannya. Apabila siswa tidak memahami arti dari komunikasi, siswa tidak bisa memaksimalkan dirinya untuk mendapatkan ilmu baik di sekolah maupun dilingkungan sekitarnya.

Berbicara memiliki hubungan erat dengan mendengarkan. Menurut Brooks dalam Tarigan yang dikutip oleh Mulyati, berbicara dan mendengarkan merupakan kegiatan komunikasi dua arah yang langsung. Saat kegiatan komunikasi berlangsung, pembicara akan menyampaikan gagasan atau pendapatnya dengan lawan bicara yaitu pendengar baik secara tatap muka maupun menggunakan alat perantara media komunikasi. Ketika pembicara menyampaikan pikirannya, pendengar akan menyerap informasi yang disampaikan dan memproses makna dari pembicara tersebut lalu pendengar akan merespon ungkapan dari pembicara, begitu seterusnya antara pembicara dan pendengar dalam sebuah komunikasi.

Adapun elemen-elemen yang ada dalam berkomunikasi menurut Jean Miculka adalah: 1) *Sender*, 2) *Encoding*, 3) *Message*, 4) *Decoding*, 5) *Feedback*. Adapun penjelasan mengenai ke lima elemen tersebut yaitu, *Sender* (Pembicara), merupakan sumber pembicara yang

menyampaikan informasi, baik berupa informasi secara *verbal* (kata-kata) maupun *nonverbal* (tindakan, sikap, bisikan). *Encoding* (Pesan yang akan disampaikan), merupakan sebuah informasi yang diproses dari suatu ide atau pesan menjadi sebuah kalimat bersifat *verbal* maupun *nonverbal*. *Message* (Pesan), pesan yang terdiri dari kata-kata yang disampaikan oleh gelombang suara maupun gerakan-gerakan tertentu. *Decoding*, seperti halnya *encoding*, *decoding* merupakan proses penerimaan informasi menjadi sebuah pemahaman yang harus dimengerti oleh pendengar. 5) *Feedback* (Respon atau umpan balik), merupakan respon pendengar terhadap pesan yang telah disampaikan oleh pembicara.

Apabila ke-lima elemen tersebut dapat berlangsung dengan baik, maka dapat dikatakan komunikasi terjadi dengan tepat dan benar. Sebaliknya, jika ada salah satu elemen tersebut tidak berjalan sesuai proses maka pesan tidak akan tersampaikan dengan baik, dan akan menimbulkan kesalahan pemahaman terhadap pendengar dan pembicara. Zulela mengatakan jika seseorang menyimak pasti ada yang berbicara, begitu juga sebaliknya seseorang dapat berbicara jika ada penyimaknya. Ketika berbicara juga diperlukan seorang pendengar untuk menjadi penyimak pembicaraan yang disampaikan. Tanpa penyimak, pesan tidak akan tersampaikan dan tidak bisa disebut sebagai berkomunikasi.

Sementara Jean Miculka mengatakan *communicating is more complex than just speaking and listening*. Berkomunikasi tidak hanya sekedar berbicara dan mendengarkan, tetapi ada hal-hal yang harus diperhatikan seperti nada berbicara, intonasi berbicara, alur berbicara, gerakan tubuh, gerakan mata, jeda, dan lain sebagainya. Begitu pula dengan mendengarkan, tidak hanya sekedar mendengarkan tetapi juga harus dapat

menangkap dan memahami inti dari pembicaraan yang sedang berlangsung.

Arsjad menyebutkan bahwa faktor penunjang dalam keterampilan berbicara yaitu:

- (a) Faktor kebahasaan yang meliputi:
  - (1) Ketepatan ucapan, (2) Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, (3) Pilihan kata (diksi), (4) Ketepatan sasaran pembicaraan (pemakaian kalimat), dan (b) Faktor non kebahasaan yang meliputi: (1) Sikap wajar, tenang, dan tidak kaku, (2) Pandangan yang diarahkan kepada lawan bicara, (3) Kesediaan menghargai pendapat orang lain, (4) Gerak-gerak dan mimik yang tepat, (5) Kenyaringan suara, (6) Kelancaran, (7) Penalaran dan relevansi, (8) Penguasaan topik

Berdasarkan pernyataan di atas telah disimpulkan bahwa aspek-aspek yang terdapat dalam keterampilan berbicara mencakup aspek kebahasaan dan non kebahasaan yang dapat dijabarkan lagi sebagai berikut: A) Aspek kebahasaan yang terdiri dari; (1) Lafal, (2) Intonasi, (3) Pilihan kata (kosa-kata), dan (4) Struktur kalimat. B) Aspek non-kebahasaan yang terdiri dari; (1) Volume suara, (2) Gerak dan mimik wajah, (3) Keberanian berbicara, (4) Kelancaran, (5) Penguasaan topik.

Menurut David Langford *language use in spoken verbal interaction involves two or more participants each taking on at different times*. Berkomunikasi pasti dilakukan oleh lebih dari satu orang, baik itu dua orang, tiga orang, empat orang, maupun secara berkelompok. Masing-masing orang yang terlibat dalam suatu pembicaraan akan mendapat giliran untuk mendengarkan dan giliran untuk berbicara sesuai dengan keadaan dan kondisi orang-orang tersebut, berbicara tidak bisa dilakukan secara sekaligus karena akan membingungkan

pendengar, maka dari itu biasanya orang yang berbicara hanya dilakukan oleh satu orang, dan yang lainnya bisa sebagai pendengar dan dapat terjadi secara bergiliran. Namun, terkadang pembicara utama akan dipotong alur pembicaraannya oleh orang lain sebagai penambah informasi.

Jean Miculka mengatakan *speech is critical in gathering and exchanging information*. Tujuan utama berbicara untuk mengumpulkan dan bertukar informasi dengan orang lain. Dengan berbicara, manusia dapat saling berinteraksi untuk memberikan informasi - informasi yang diketahui kepada orang lain dan bagi pendengar bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum diketahui.

David Langford mengatakan *if you observe people talking to one another you are likely to find that people who are talking tend to be moving their hands as they are talking but return them to 'rest' position as they are about to stop talking*. Untuk mengetahui kapan saatnya berganti giliran ketika sedang berbicara biasanya dilakukan dengan cara 'mengistirahatkan' gerakan-gerakan yang sebelumnya terlihat sangat bersemangat perlahan-lahan mulai diam, atau dengan cara memperhatikan suara pembicara yang semakin lama semakin meredup dan memiliki jeda yang cukup lama, maka bisa dikatakan pembicara telah selesai menyampaikan informasi dan bisa direspon oleh pendengar.

Menurut Jean Miculka *words do not always flow easily*. Tidak seperti yang diharapkan, terkadang sebuah kata atau kalimat menjadi tidak berkesinambungan karena ada sedikit kesalahan dalam kalimat tersebut yang menjadikan kalimat tersebut sulit dipahami oleh pendengar bahkan oleh pembicara itu sendiri yang disebabkan beberapa faktor seperti berbicara terlalu terburu-buru, keadaan pembicara yang tidak memungkinkan, perasaan terdesak, grogi, dan sebagainya.

Dalam berkomunikasi, berbicara dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai oleh pembicara maupun lawan bicara. Sumantri menyebutkan tujuan-tujuan berbicara yakni sebagai berikut:

- (1) Sebagai pemuas kebutuhan dan keinginan,
- (2) Sebagai alat untuk menarik perhatian orang lain,
- (3) Sebagai alat untuk membina hubungan sosial,
- (4) Sebagai alat untuk mengevaluasi diri sendiri,
- (5) Untuk dapat mempengaruhi pikiran dan perasaan orang lain, serta
- (6) Untuk mempengaruhi perilaku orang lain.

Seseorang melakukan kegiatan komunikasi tentulah memiliki tujuan tertentu. Begitu pula tujuan dari setiap orang yang melakukan kegiatan komunikasi berbeda-beda. Adapun tujuan berbicara untuk siswa sekolah dasar adalah agar siswa mampu mengungkapkan gagasan, pikiran, pendapat, maupun perasaannya terhadap orang lain.

Berbicara dapat dibedakan menjadi 4 (empat) jenis berdasarkan tujuan, situasi, cara penyampaian, dan jumlah pendengarnya. Berikut perincian dari jenis-jenis berbicara:

- (1) Berbicara berdasarkan tujuannya meliputi:
  - (a) Berbicara menginformasikan, melaporkan,
  - (b) Berbicara menghibur, dan
  - (c) Berbicara membujuk;
- (2) Berbicara berdasarkan situasinya meliputi:
  - (a) Berbicara formal, dan
  - (b) Berbicara non-formal;
- (3) Berbicara berdasarkan cara penyampaiannya meliputi:
  - (a) Berbicara mendadak,
  - (b) Berbicara berdasarkan catatan, dan
  - (c) Berbicara berdasarkan hafalan, dan
  - (d) Berbicara berdasarkan naskah;
- (4) Berbicara berdasarkan jumlah pendengarnya meliputi:
  - (a) Berbicara antarpribadi,
  - (b) Berbicara dalam kelompok kecil, dan
  - (c) Berbicara dalam kelompok besar.

Jadi, kegiatan berkomunikasi juga dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis tergantung dari maksud dan tujuan pembicara, serta keadaan yang sedang dialami oleh pembicara maupun lawan bicara dalam komunikasi tersebut.

Semakin pandai orang berbicara, semakin banyak orang yang ingin bersosialisasi dengan orang tersebut. Dikatakan seperti itu karena, orang yang pandai dalam berbicara tidak akan mengatakan hal - hal yang sembarang, orang yang pandai dalam berbicara biasanya pandai memilah kata yang akan diucapkan dan mudah untuk dimengerti oleh orang lain. Didalam suatu kelompok, orang yang pandai berbicara akan mendapatkan perhatian yang lebih dibandingkan yang tidak memiliki keterampilan dalam berbicara yang baik.

Menurut David Langford *a first problem is that things happen very quickly and no sooner is something said than our attention switches to what a speaker is going on to say. There is simply no time to focus on details.* Masalah yang sering terjadi ketika sedang dalam pembicaraan adalah ketidakpahaman lawan bicara yang dialami baik itu oleh pendengar maupun dari pembicara. Terkadang pembicara berbicara dengan sangat cepat yang mengakibatkan lawan bicara tidak bisa fokus terhadap inti dari topik pembicaraan. Ketidak fokusan lawan bicara bisa disebabkan oleh beberapa hal seperti, pembicara menggunakan kata-kata yang sulit untuk dipahami sehingga fokus pendengar tidak bisa mengikuti jalannya pembicaraan, adanya hal-hal menarik yang dilihat pendengar yang menyebabkan hilangnya fokus pendengar, cepatnya pembicara dalam berbicara tanpa diselingi jeda-jeda. Jean Miculka berpendapat *it is annoying not to be able to hear a speaker.* Akan sangat tidak menyenangkan apabila tidak bisa mendengar dan mengerti alur dalam sebuah pembicaraan, merasa

tertinggal dalam sebuah topik pembicaraan akan membuat pendengar tidak mengerti apa yang sedang dibicarakan, hal yang mempengaruhi pendengar tidak bisa terlibat dalam sebuah topik pembicaraan bisa juga dikarenakan kesalahan pembicara yang berbicara dengan suara terlalu kecil dan tidak adanya pengulangan, terkadang seorang pembicara akan sangat malas untuk mengulangi hal-hal yang telah diceritakan atau dikatakan, karena menurut pembicara itu merupakan kesalahan pendengar yang tidak bisa fokus dalam sebuah topik pembicaraan, padahal itu semua bukanlah murni kesalahan pendengar, sangat dimungkinkan itu juga adalah kesalahan pembicara.

David Langford mengatakan bahwa *punctuation marks such as capital letters, full stops, question mark, commas etc., were introduced to go some way to represent the pauses, rhythms and tunes that are such a feature of the way people talk.* Ketika menulis, penulis akan sering menjumpai tanda-tanda baca seperti tanda koma (,), tanda titik (.), tanda tanya (?), tanda seru (!), dan lain-lain. Begitu juga dengan berbicara, ketika sedang berbicara pasti akan menemui jeda-jeda atau nada tertentu untuk menegaskan suatu kalimat, tanda koma biasanya ditandai dengan jeda sebentar ketika berbicara, tanda titik ditandai dengan berhentinya suatu kalimat, tanda tanya sebagai kalimat untuk bertanya atau bisa juga untuk memastikan sesuatu pada seseorang, tanda seru sebagai kalimat perintah, dan sebagainya.

## **2.2 Pengertian Metode Bermain Peran (Role Play)**

Metode adalah cara yang dilakukan oleh para guru dalam proses belajar agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Metode merupakan hal terpenting dalam sebuah pembelajaran agar pembelajaran

berjalan dengan menyenangkan dan siswa tidak merasa jenuh saat dalam pembelajaran.

Metode bermain peran (*role play*) merupakan metode yang menitik beratkan aktivitas terhadap siswa, siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran apabila menggunakan metode bermain peran (*role play*). Melalui bermain peran (*role play*), siswa dapat mengekspresikan perasaannya, memahami sikap dan nilai-nilai yang terkandung dalam suatu cerita. Metode bermain peran (*role play*) ini berupaya untuk membantu siswa menemukan makna dari peran dan cerita yang dibawakannya. Dalam aspek sosial, bermain peran (*role play*) dapat membantu siswa untuk bekerja sama menganalisis situasi sosial.

Aktivitas bermain peran (*role play*) menumbuhkan kreativitas siswa untuk menerapkan keterampilan berbahasanya. Kegiatan bermain peran (*role play*) menumbuhkan hubungan antara siswa bersama rekan dalam sekelompoknya, rasa bertanggung jawab untuk memegang satu peran, rasa kerja sama untuk membuat sebuah naskah bersama, dan sebagainya.

Dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), pembelajaran menjadi bersifat fokus terhadap murid (*student center*). Pembelajaran akan menjadi lebih aktif apabila siswa menjadi objek utama dalam jalannya pembelajaran.

Gillian Porter Ladousse mengatakan *when students assume a 'role', they play a part (either their own or somebody else's) in a specific situation. 'Play' means that the role is taken on in a safe environment in which students are as inventive and playful as possible.* Dalam bermain peran (*role play*), siswa ditanggung jawabkan sebagai pemeran (orang dalam cerita) dalam keadaan tertentu. Siswa berperan menjadi orang tersebut, maka siswa perlu untuk mengetahui apa isi dari cerita itu, bagaimana watak tokoh yang akan dimainkan siswa. Siswa harus dapat mengikuti alur pada

sebuah cerita dan memperagakan tokohnya sesuai dengan cerita, siswa juga dapat improvisasi dalam cerita tersebut apabila diperlukan dan dapat membuat cerita menjadi semakin menarik. Menurut Gillian Porter Ladousse *the teacher should insist on evaluation rather than criticism, and make sure that the students talk about what went well before they get on to what went badly.* Saat kegiatan bermain peran (*role play*) selesai, guru sebaiknya mengevaluasi dan tidak mengkritik kesalahan-kesalahan yang terjadi selama proses bermain peran (*role play*) berlangsung, pastikan membandingkan hasil akhir dari sebuah pelatihan selama bermain peran (*role play*) menghasilkan perubahan yang menjadi semakin baik dari sebelum-sebelumnya.

Bermain peran (*role play*) pada dasarnya merupakan metode untuk melatih diri siswa menjadi lebih berani untuk mengekspresikan dirinya didepan banyak orang, melatih keterampilan berbicara siswa melalui peran yang dibawakannya ke dalam suatu pertunjukkan, dan untuk lebih memahami sikap-sikap moral yang dibawakan siswa ketika memainkan peran yang dibawakannya.

### **Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran (*Role Play*)**

Sebagaimana dengan metode-metode lain, metode bermain peran (*role play*) juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Sanjaya, terdapat beberapa kelebihan dalam menggunakan metode simulasi yang salah satunya merupakan metode bermain peran (*role play*) sebagai metode pembelajaran antara lain:

- (1) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal dalam menghadapi situasi sebenarnya, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja,
- (2) Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa

diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan, (3) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa, (4) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis, (5) Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana pernyataan di atas kelebihan dari metode bermain peran (*role play*) bisa dijabarkan sebagai berikut: (1) Dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa antusias mengikuti pembelajaran, (2) Akan membuat kesan yang lebih terhadap siswa, karena siswa mengalami sendiri berperan sebagai orang lain sehingga pembelajaran dapat tahan lama dalam ingatan siswa, (3) Membangkitkan gairah dan motivasi siswa serta menumbuhkan rasa kerjasama dan kesetiakawanan terhadap diri siswa, (4) Lebih mudah menanamkan pesan-pesan yang terkandung selama kegiatan bermain peran (*role play*) melalui penghayatan siswa itu sendiri, (5) Mengembangkan bakat siswa dalam memainkan peran sebagai orang yang berbeda dari diri siswa tersebut, (6) Siswa dapat mengekspresikan dirinya secara utuh.

Berdasarkan kelebihan di atas, dapat dijabarkan kelemahan-kelemahan dari metode bermain peran (*role play*) adalah sebagai berikut: (1) Demi kelancaran, diperlukan kelompok yang saling terbuka, saling bekerjasama agar tercapainya kegiatan bermain peran (*role play*) dengan baik, (2) Bermain peran (*role play*) membutuhkan pelatihan dan waktu yang relatif lebih panjang/banyak, (3) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid agar kegiatan bermain peran (*role play*) menjadi menarik dan tersampaikan pesan

yang terkandung dalam cerita, (4) Ada beberapa siswa yang akan merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu, (5) Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan melalui metode bermain peran (*role play*).

### **Persiapan dan Langkah-langkah Metode Bermain Peran (*Role Play*)**

Dalam metode bermain peran (*role play*) diperlukan waktu yang panjang dan banyak agar tercapainya tujuan dalam bermain peran (*role play*) tersebut. Bermain peran (*role play*) memerlukan persiapan yang matang agar tidak banyak terjadi kesalahan dan siswa terbiasa memerankan peran yang akan dibawakan sehingga dapat menampilkan dengan maksimal.

Langkah-langkah pembelajaran bermain peran (*role play*) yang dikemukakan oleh Hamdayama adalah sebagai berikut:

- (1) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik maupun yang sedang dipelajari, agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari pemecahan masalahnya, (2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain, (3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog sendiri, (4) Menyiapkan pengamat, dalam hal ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain/peran, (5) Pemeranan, pada tahap ini siswa mulai bereaksi dengan peran masing-masing sesuai dengan skenario, (6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah serta pertanyaan dari siswa, (7) Pengambilan kesimpulan dari kegiatan bermain peran.

Dari kutipan di atas dapat dijabarkan langkah-langkah bermain peran (*role play*), yaitu: (1) Guru mempersiapkan rencana dan materi pembelajaran, (2) Guru mempersiapkan peran dan mendeskripsikan karakter sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas (3) Guru membuat skenario yang akan dibawakan, (4) Guru dan siswa yang tidak menjadi pemain/pemeran mengamati jalannya pertunjukkan tersebut, (5) Siswa mensimulasikan kegiatan bermain peran (*role play*), (6) Guru berdiskusi bersama siswa mengenai tanggapan terhadap pertunjukkan yang telah ditampilkan, (7) Siswa bersama dengan guru menarik kesimpulan dari cerita yang dibawakan.

### **3. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* merupakan suatu penelitian yang dilaksanakan dan dikembangkan di dalam kelas. Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Dalam penelitian tindakan kelas, guru menilai kinerja siswa dalam keikutsertaan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran, guru menilai apakah ada peningkatan dalam hasil belajar siswa atau tidak, apabila masih ada kekurangan dalam keikutsertaan dan pemahaman siswa, maka perlu ditingkatkan lagi melalui penelitian tindakan kelas.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Pemeriksaan Keabsahan Data**

Setelah sejumlah data yang diperlukan diperoleh dan dianalisis, proses selanjutnya adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan

data. Teknik pemeriksaan keabsahan data siklus I dan siklus II dengan melaksanakan keabsahan pemeriksaan data dengan cara sebagai berikut.

#### **4.2 Data Proses**

Seperti yang diuraikan pada bab III, diperoleh melalui observasi yang diisi oleh observer yaitu guru bahasa Inggris kelas V, teman sejawat, dibandingkan dan diuji dengan dokumentasi. Data yang dikumpulkan pada pengamatan selama kegiatan pembelajaran bahasa Inggris berlangsung, khususnya dalam keterampilan berbicara siswa yang diuji menggunakan metode bermain peran (*role play*).

#### **4.3 Data Hasil**

Pemeriksaan keabsahan data diperoleh dari hasil pengamatan oleh peneliti dan pengamat dalam proses pembelajaran pada setiap siklusnya. Hasil pengamatan tersebut didapat melalui tes berbicara berupa instrumen keterampilan berbicara, instrumen tindakan kelas metode bermain peran (*role play*) yang mencakup indikator aktivitas guru dan siswa. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik triangulasi melalui persetujuan dosen ahli pada instrumen-instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, instrumen pemantau tindakan, dan naskah dialog siswa diperiksa serta disetujui oleh ahli bahasa Inggris melalui lembar persetujuan.

#### **4.4 Analisis Data**

Data hasil penelitian diperoleh dari 17 responden siswa kelas V SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan. Dari data hasil penelitian yang terkumpul dianalisis kemudian dilakukan pengecekan keberhasilan dalam penelitian dengan standar keberhasilan yang telah ditentukan yaitu terjadi peningkatan terhadap keterampilan berbicara siswa mencapai skor rata-rata  $\geq 68\%$ . Kategori ketercapaian standar keberhasilan dapat didapatkan

melalui penghitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase Pencapaian Skor} = \text{Nilai rata-rata} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

#### 4.5 Interpretasi Hasil Analisis

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada tindakan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris pada kelas V menggunakan metode bermain peran (*role play*) telah menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa yang meningkat. Mencermati hasil intervensi tindakan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti melalui tindakan pada siklus I dan siklus II, hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan presentase pencapaian keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas V SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan dengan nilai rata-rata nilai akhir pada siklus I sebesar 44,78 sedangkan pada siklus II mencapai nilai 71,77.

Berikut ini tabel yang menunjukkan data hasil analisis dan pengamatan tes keterampilan berbicara instrumen tindakan antar siklus.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Analisis Data Keterampilan Berbicara dan Pemantau Aktivitas Guru dan Siswa**

No	Jenis Data	Siklus I (Presentase)	Siklus II (Presentase)
1	Pertemuan 1 (P1)	38,53	61,40
2	Pertemuan 2 (P2)	51,03	82,13
3	Rata-rata Kelas (P1+P2 : 2)	44,78	71,77

4	Pemantauan Tindakan Aktivitas Guru dan Siswa	70%	95%
---	--	-----	-----

Dari hasil yang dicapai tersebut membuktikan bahwa metode bermain peran (*role play*) yang digunakan peneliti untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa sudah cukup dan sudah baik. Karena hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan pada setiap nilai dan presentase instrumen pemantau tindakan penelitian dalam pembelajaran pada setiap siklusnya. Implementasi penggunaan metode tersebut tidak lepas dari upaya guru dalam meningkatkan dan mengembangkan inovasi serta kreativitas dalam merancang proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*).

Dilihat dari nilai yang diperoleh siklus I dan siklus II, dapat dikatakan bahwa pada siklus I proses pembelajaran keterampilan berbicara dipengaruhi oleh persiapan metode yang akan digunakan, sehingga dapat mempengaruhi aktivitas guru dan siswa, sedangkan pada siklus II sudah ada gambaran dan pengalaman dari pembelajaran sebelumnya sehingga guru dapat menyiapkan pembelajaran menjadi lebih baik lagi dan dapat sesuai dengan harapan yang ingin dituju.

#### 4.6 Pembahasan

Dari hasil analisis data setiap siklus mengalami peningkatan keterampilan berbicara siswa menggunakan metode bermain peran (*role play*) pada akhir siklus I rata-rata skor siswa baru mencapai 51,03% hal ini dikarenakan siswa masih belum memahami sepenuhnya perintah dari guru dan guru belum bisa mempersiapkan hal-hal diluar dugaan yang dapat terjadi dalam pembelajaran sedangkan pada akhir siklus II

rata-rata skor siswa telah mencapai 82,13% hal tersebut dikarenakan guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran lebih detail dan lebih baik lagi guna menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan guru bersama siswa saling bersepakat dalam pembelajaran agar tetap dalam kondisi pembelajaran yang kondusif. Aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan dari 70% menjadi 95%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa identifikasi dan analisis peneliti bersama kolaborator terhadap temuan-temuan permasalahan yang terjadi pada setiap siklus ditemukan pemecahannya dan menunjukkan hasil yang optimal. Peningkatan keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Inggris disebabkan oleh beberapa faktor. Antara lain, terbiasanya siswa dalam pembelajaran, guru memberikan contoh yang sesuai dengan pengalaman siswa, penjelasan guru yang secara tepat, aspek-aspek dalam keterampilan berbicara yang dapat membantu siswa sehingga keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa juga dapat meningkat.

Pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*) membuat siswa lebih dapat mengekspresikan dirinya dalam berbicara. Metode bermain peran (*role play*) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris karena siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan nyata siswa. Siswa juga merasa antusias selama kegiatan pembelajaran karena siswa menjadi pelaku utama dalam sebuah pembelajaran, penggunaan metode bermain peran (*role play*) dikatakan cukup berhasil untuk mengajak siswa belajar secara kondusif dan meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa serta kemampuan siswa bekerja secara berkelompok.

## 5. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan tentang meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris (*speaking skill*) pada siswa kelas V menggunakan metode bermain peran (*role play*) pada semester II tahun ajaran 2015/2016 dapat ditemukan kesimpulan bahwa, siswa menjadi terbiasa dengan kegiatan bermain peran (*role play*) menggunakan bahasa Inggris, efek yang terjadi pada siswa yaitu keberanian siswa, kepercayaan diri siswa, volume suara siswa, kosakata, pemahaman, kelancaran dan aspek lainnya dalam diri siswa meningkat, rasa kerja sama bersama teman kelompok lebih terlihat di siklus ke-dua dibandingkan siklus pertama karena siswa mulai terbiasa bekerja dalam kelompok, hal ini terlihat dari hasil pengamatan peneliti dan observer di setiap siklusnya mengalami peningkatan.

Guru juga dapat mengevaluasi diri sendiri dan lebih mempersiapkan diri untuk pembelajaran selanjutnya agar kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan karena sebelumnya guru akan mengalami dan mengetahui kekurangan-kekurangan atau permasalahan yang terjadi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain dari kesimpulan sebelumnya, penggunaan metode bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran bahasa Inggris juga dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mendatangkan antusias siswa karena siswa terlibat secara langsung sehingga siswa mengalami sendiri proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan mengembangkan potensi pada diri siswa, siswa dapat lebih bekerjasama dalam kelompok, menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa, dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Pelajaran menjadi

lebih bermakna dan daya ingat siswa bertahan lebih lama, karena siswa terlibat secara langsung dan berperan aktif dengan materi yang dipelajari melalui kegiatan bermain peran (*role play*).

Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil pengamatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diperoleh menggunakan metode bermain peran (*role play*) menunjukkan peningkatan yang signifikan. Ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa pada pertemuan 1 dalam siklus I yaitu sebanyak 38,53%, pertemuan 2 dalam siklus 1 yaitu sebanyak 51,03% sedangkan seiring berjalannya kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa semakin meningkat, dapat dilihat dari pertemuan 1 dalam siklus I yaitu sebanyak 61,40% dan pertemuan 2 dalam siklus II yaitu sebanyak 82,13%.

Berdasarkan hasil kesimpulan maka, telah terjadi peningkatan baik itu dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris diri siswa dalam aspek-aspek sebagai berikut: A) Aspek kebahasaan yaitu berupa; (1) Pemahaman (*Comprehension*), (2) Kelancaran (*Fluency*), (3) Kosakata (*Vocabulary*), (4) Pengucapan (*Pronunciation*), dan (5) Tata Bahasa (*Grammar*). B) Aspek non-kebahasaan yaitu berupa; (1) Volume suara (*Intonation*), (2) Gerak dan mimik wajah (*Gesture*), dan (3)

Keberanian (*Bravery*), hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan presentase dalam siklus I dan siklus II yang telah mencapai dan melampaui target penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti. Selain dari itu aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan disetiap siklusnya dilihat dari hasil pengamatan observer bahwa dalam siklus I aktivitas guru dan siswa mencapai 70% dan dalam siklus II aktivitas guru dan siswa mengalami kenaikan menjadi 95%.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan dan implikasi dari penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi para pendidik, hendaknya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu menyiapkan segala hal dengan matang yang akan menunjang keberhasilan pada pembelajaran yang ingin dicapai. Terapkan berbagai pendekatan dan pemanfaatan penggunaan metode lebih maksimal, karena dengan menerapkan pembelajaran yang sesuai maka hasil yang akan dicapai pun akan maksimal. Periapkan segala perlengkapan yang dibutuhkan untuk lebih menanamkan lagi pengetahuan yang akan ditransfer kepada siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhafidz. 2010. *Metode Sosiodrama dan Bermain Peran Role Playing Method*., [https://www.academia.edu/8982073/Metode\\_Role\\_Playing](https://www.academia.edu/8982073/Metode_Role_Playing). Diunduh pada 19 Desember 2015.
- Arifin. 2006. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Aktifitas Guru dan Hasil Belajar Murid*, Majalah Ilmiah Ukhuwah, Volume 1, No. 4.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Siswa*. Bandung:Rosda.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Iskandar, Denny. 2015. *Berbicara dan Pembelajarannya*. <http://file.upi.edu>. Diunduh tanggal 10 Januari 2016.
- <https://www.learner.org/workshops/artsineveryclassroom/>. Diunduh pada 11 Januari 2016.
- Hurlock, Elizabeth B. 2002. *Psikologi Perkembangan*, edisi kelima. Jakarta: Erlangga.
- Jalil, Jasman. 2014. *Panduan Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Ladousse, Gillian Porter. 2009. *Role Play, twentieth edition*. New York: Oxford University Press.

Ladousse, Gillian Porter. 2009. *Role Play*. <https://www.teachingenglish.org.uk/article/role-play>. Diunduh pada 11 Januari 2016 pukul 21:35.

Lampiran peraturan dari Depdiknas dalam Permendiknas RI nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKLSP) dasar dan menengah. 2006.

Langford, David. 2002. *Analysing Talk, second edition*. London: Palgrave Macmillan, Basingstoke.

Masitoh, Dewi dkk. 2010. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article>. Diunduh pada 11 Januari 2016.

McKay, Penny. 2006. *Assesing Young Language*. London: Cambridge University Press.

Miculka, Jean. 2007. *Speaking for Success, second edition*. Ohio: South-Western Educational Publishing.

Mulyati, Yeti dkk. 2007. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nurhayati, Eti. 2011. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Nursisto. 2000. *Kiat Menggali Kreativitas, edisi ke-dua*. Yogyakarta: Mitra Gama Media.

Saleh, Zulela H. M. 2013. *Terampil Menulis di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Mandiri.

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Santosa, Puji dkk. 2011. *Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sumantri, Mulyani dan Nana Syaodih. 2009. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Surna, I Nyoman dan Olga D. Pandeiro. 2014. *Psikologi Pendidikan 1*. Jakarta: Erlangga.

- Tarigan, H.G. 2008. *Berbicara Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- T.W, Solchan. 2008. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wilkin. 2012. *Pengaruh Metode Pembelajaran Group Teaching Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SMA*. <http://www.infodiknas.com/pengaruh-metode-pembelajaran-group-teaching-terhadap-keterampilan-berbicara-siswa-sma.html>. Diunduh pada 11 Januari 2016

