

**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 Universitas Negeri Jakarta Setiabudi Jakarta Selatan)**



**KARINA SETIANI**

**1815125587**

**Skripsi**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2016**

**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 Universitas  
Negeri Jakarta Setiabudi Jakarta Selatan)**

**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

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Karina Setiani

No. Registrasi : 1815125587

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Berbicara (*Speaking Skill*) Bahasa Inggris Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Play*) Pada Siswa Kelas V” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dan hasil penelitian atau pengembangan pada bulan November 2015 - Januari 2016.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 27 Januari 2016

Yang membuat pernyataan

Karina Setiani

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis Ayah dan Ibu tercinta yang selalu mendukung, memotivasi, memberi semangat serta mendoakan yang tiada hentinya kepada penulis demi kelancaran menyusun skripsi serta kepada kakak-kakak dan adik-adik penulis, yang selalu memotivasi dan mendoakan penulis.*

*Terima kasih kepada sahabat-sahabat penulis yaitu Arina Hani dan Dyani Meryl yang selalu membantu, menghibur, memberikan semangat serta doa kepada penulis demi kelancaran dalam menyusun skripsi. Terima kasih kepada LOL Group (April, Ayu, Dwi, Nila, Ninu) yang selalu memberi semangat, doa, dan motivasi kepada penulis. Terima kasih juga kepada teman-teman kelas C 2012 yang telah bersama penulis dalam mengenyam pendidikan S1 di PGSD UNJ ini. Semoga semua pihak mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.*

*Aamiin ☺*

## **Motto**

**Barang siapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.**

**(QS; Al-Ankabut [29]:6)**

**If you don't take risk, you can't create a future.**

**(M. D. Luffy)**

**Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.**

**(Lessing)**

**Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tidak putus-putusnya dipukul ombak. Ia tidak saja tetap berdiri kukuh, bahkan ia menenteramkan amarah ombak dan gelombang itu.**

**(Marcus Aurelius)**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “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 Universitas Negeri Jakarta Setiabudi Jakarta Selatan).

Penyusunan skripsi merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyadari skripsi yang disusun ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti meminta kritik dan saran yang membangun menyempurkannya. terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti ucapkan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Dr. Sofia Hartati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Dr. Gantina Komalasari, M.Psi., selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen dan sekaligus melaksanakan penelitian.

Kedua kepada Dr. Fahrurrozi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan PGSD, yang

telah memberikan dorongan semangat dan motivasi kepada penulis, Dra. Iva Sarifah, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik dan seluruh dosen yang telah memberikan berbagai ilmunya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Ketiga kepada Dr. Herlina, M.Pd., selaku Pembimbing I, yang dengan ikhlas dan sabar memberikan sumbangsih pemikiran, bimbingan, dan saran dalam penyusunan skripsi serta Dra. Nina Nurhasanah, M.Pd., selaku Pembimbing II, yang dengan ikhlas dan sabar memberikan sumbangsih pemikiran, bimbingan, dan saran dalam penyusunan skripsi.

Keempat kepada Rudi Suhartono, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Laboratorium PGSD FIP UNJ, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Kelima kepada Akhyar Kuswanto, S.Pd., selaku wali kelas V SD, yang telah mengizinkan penulis meneliti siswa kelas V. Keenam kepada Vidya Atika, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V yang telah membantu penulis sebagai kolaborator (observer) selama penelitian, serta rekan-rekan guru lainnya yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis.

Lebih khusus kepada seluruh anggota keluarga, terutama kepada Ayahanda Tjetjep Supriatna dan Ibunda Suarni Tanjung tercinta yang selalu memberikan dorongan, semangat, serta doa tulus yang tiada henti-hentinya kepada penulis. Zhafar Kartika Putra dan Rakhmat Kurniawan selaku kakak



serta Gita Sukma Haryati dan Mochamad Rafli selaku adik penulis yang selalu membantu, memberikan motivasi dan dorongan serta doa kepada penulis.

Terakhir kepada teman-teman penulis, Lol Group dan Kelas C 2012 yang selalu memberikan motivasi dan semangat serta saling bertukar pendapat dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan proposal ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, semoga skripsi ini bermanfaat bagi peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris.

Jakarta, 27 Januari 2016

Penulis,

KS

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GRAFIK .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian .....	6
C. Pembatasan Fokus Penelitian .....	7
D. Perumusan Masalah Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II ACUAN TEORITIK .....</b>	<b>11</b>
A. Hakikat Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris .....	11
1. Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris .....	11
2. Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris di Sekolah Dasar .....	22
B. Hakikat Metode Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ).....	24
1. Pengertian Metode Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ) .....	24
2. Tujuan Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ) .....	28
3. Karakteristik Metode Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ) .....	29
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran ( <i>Role Play</i> )	29
5. Persiapan dan Langkah-langkah Metode Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ) .....	31
6. Metode Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ) di Sekolah Dasar .....	32

C. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar (SD) .....	34
D. Karakteristik Siswa Kelas V SD .....	35
E. Penelitian yang Relevan .....	38
F. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan .....	40
G. Hipotesis Tindakan .....	42
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Tujuan Khusus Penelitian .....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
1. Tempat Penelitian .....	43
2. Waktu Penelitian .....	43
C. Metode dan Desain Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian .....	44
1. Metode .....	44
2. Desain Tindakan / Rancangan Siklus Penelitian .....	44
3. Tahapan Intervensi Tindakan .....	45
a. Perencanaan (Planning) .....	46
b. Pelaksanaan (Acting) .....	47
c. Pengamatan (Observing) .....	49
d. Refleksi (Reflecting) .....	49
D. Subjek/Partisipan dalam Penelitian .....	50
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian .....	50
1. Peran Peneliti .....	50
2. Posisi Peneliti .....	51
F. Hasil Tindakan yang diharapkan .....	51
G. Data dan Sumber Data .....	52
1. Data .....	52
2. Sumber Data .....	53
H. Instrumen Pengumpulan Data yang digunakan .....	53
1. Definisi Pemahaman Berbicara Bahasa Inggris .....	53

a.	Definisi Konseptual Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris ..	53
b.	Definisi Operasional Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris.	54
c.	Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris...	54
2.	Definisi Metode Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ) .....	56
a.	Definisi Konseptual Metode Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ) .....	56
b.	Definisi Operasional Metode Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ) .....	57
c.	Kisi-kisi Instrumen Metode Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ) .....	58
I.	Teknik Pengumpulan Data .....	60
J.	Teknik Analisis Data .....	60
1.	Analisis Data .....	60
2.	Data Hasil Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa .....	61
3.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	61

**BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, DAN INTERPRETASI HASIL ANALISIS .....** 63

A.	Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek / Hasil Intervensi Tindakan..	63
1.	Implementasi Tindakan Siklus I .....	63
a.	Tahap Perencanaan Penelitian .....	63
b.	Implementasi Pelaksanaan Tindakan .....	64
c.	Observasi .....	74
d.	Refleksi .....	75
2.	Implementasi Tindakan Siklus II .....	78
a.	Tahap Perencanaan Penelitian .....	78
b.	Implementasi Pelaksanaan Tindakan .....	78
c.	Observasi .....	87
d.	Refleksi .....	88
B.	Pemeriksaan Keabsahan Data .....	90
1.	Data Proses .....	91

2. Data Hasil .....	91
C..Analisis Data .....	91
1. Siklus I.....	92
2. Siklus II .....	94
D. Interpretasi Hasil Analisis .....	95
E. Pembahasan .....	97
F. Keterbatasan Penelitian .....	100
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>101</b>
A. Kesimpulan .....	101
B. Implikasi .....	103
C. Saran .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>106</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>109</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Pelaksanaan .....	109
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	119
Lampiran 3 Naskah Dialog .....	144
Lampiran 4 Rubrik Penilaian Keterampilan Berbicara ( <i>Speaking Skill</i> ) Bahasa Inggris Siswa .....	154
Lampiran 5 Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Siswa .....	178
Lampiran 6 Nilai Rata-rata Setiap Siklus .....	190
Lampiran 7 Catatan Lapangan .....	191
Lampiran 8 Naskah Dialog Siswa .....	199
Lampiran 9 Surat Izin Melakukan Penelitian untuk Skripsi .....	205
Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Tindakan Kelas .....	206

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	47
Tabel 3.2 Tahapan Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	48
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes Lisan Keterampilan Berbicara (Oral Test).....	55
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Observasi Aktivitas Guru dalam Menggunakan Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris .....	58
Tabel 4.1 Hasil Temuan dan Perbaikan dalam Siklus I .....	76
Tabel 4.2 Hasil Temuan dalam Siklus II .....	89
Tabel 4.3 Data Hasil Analisis Siklus I .....	93
Tabel 4.4 Data Hasil Analisis Siklus II .....	95
Tabel 4.5 Hasil Analisis Data Keterampilan Berbicara dan Pemantau Aktivitas Guru dan Siswa .....	96

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Presentase Peningkatan Nilai.....	98
----------------------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Siswa menjawab pertanyaan guru .....	65
Gambar 4.2 Guru mengundi siswa menjadi empat kelompok .....	66
Gambar 4.3 Siswa menonton video bermain peran .....	67
Gambar 4.4 Siswa bekerjasama melengkapi naskah dialog.....	68
Gambar 4.5 Guru bersama siswa menyiapkan perlengkapan bermain peran .....	69
Gambar 4.6 Siswa bermain peran .....	70
Gambar 4.7 Guru membagikan naskah dialog .....	72
Gambar 4.8 Guru membantu siswa melengkapi naskah dialog.....	73
Gambar 4.9 Siswa menonton video bermain peran .....	80
Gambar 4.10 Guru membagikan naskah dialog .....	81
Gambar 4.11 Siswa melengkapi dan berlatih bersama teman sekelompoknya .....	82
Gambar 4.12 Guru membantu siswa melengkapi naskah dialog.....	85
Gambar 4.13 Guru mendampingi siswa berlatih bermain peran .....	85

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. 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.

Banyak problematika yang terjadi pada saat komunikasi berlangsung, baik dari sudut pandang pembicara maupun pendengar. Untuk menghindari terjadinya problematika yang dapat terjadi, maka diperlukan aspek-aspek

yang dapat menunjang kelancaran pada saat komunikasi berlangsung yang bisa disebut sebagai keterampilan dalam berbicara. Pembicara perlu memperhatikan aspek-aspek seperti volume suara, intonasi, gerak dan mimik wajah, struktur kata, dan lain sebagainya. Apabila aspek-aspek tersebut dapat dikuasai oleh pembicara, maka berlangsungnya komunikasi dapat berlangsung seperti yang diharapkan apabila lawan berbicara juga menguasai keterampilan dalam menyimak pembicaraan.

Keterampilan berbicara menggunakan bahasa Inggris berkaitan dengan cara untuk berkomunikasi dengan orang asing yang tidak memiliki dasar dalam berbahasa Indonesia. Dalam mempelajari sebuah bahasa asing, lumrah kiranya apabila sering melakukan sebuah kesalahan dalam mengucapkan, menuliskan, maupun mengartikannya dalam sekali proses.

Diperlukan waktu yang lebih lama untuk melakukannya dengan tepat dan benar tanpa adanya kesalahan sedikitpun. Tidak ada satupun orang di dunia ini yang bisa menggunakan dan mengerti berbagai bahasa hanya dengan satu kali mendengar atau membaca saja, bahkan bayi yang baru terlahir ke bumi pun tidak bisa langsung berbicara, begitu pula dengan keterampilan berbicara bahasa Inggris membutuhkan sebuah proses pembelajaran yang panjang dan lama.

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.

Ada siswa yang menganggap belajar bahasa asing adalah sebuah beban dan akhirnya tidak mau mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa asing tersebut karena siswa kurang bisa memahami pembelajaran bahasa asing tersebut, dari permasalahan tersebut baiknya guru bisa membangun keinginan siswa untuk mempelajari bahasa asing dengan alternatif lain seperti membuat sebuah permainan atau *game* untuk menarik perhatian siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang menitik 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.

Bermain peran (*role play*) sebagai aktivitas kelompok, sangat berguna bagi pengembangan aspek pengertian. Metode pembelajaran bermain peran (*role play*) akan berjalan dengan mudah dan lancar apabila guru dan siswa mengikuti prosedur yang ada, diperlukan latihan dan persiapan yang matang apabila ingin mendapatkan hasil yang maksimal pada kegiatan bermain peran (*role play*).

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.

Ditemukan pada awal pertemuan bersama guru Bahasa Inggris kelas V SD Laboratorium dalam pembelajaran Bahasa Inggris bahwa keterampilan berbicara siswa kelas 5 masih rendah. Hal tersebut didapat melalui hasil pengambilan data yang telah dirata-ratakan bersama dengan guru Bahasa Inggris kelas V ketika pelajaran Bahasa Inggris berlangsung yaitu memiliki skor rata-rata keterampilan berbicara sebesar 38,53%, hal tersebut meliputi kurangnya aspek-aspek keterampilan berbicara siswa baik dalam hal kebahasaan dan non kebahasaan dalam mengucapkan kalimat berbahasa Inggris secara baik dan benar.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Adapun area dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Bahasa Inggris yang mengkhususkan mengenai keterampilan berbicara (*speaking skill*). Adapun fokus yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian adalah meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris melalui metode bermain

peran (*role play*). Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya keterampilan berbicara siswa kelas V dalam mata pelajaran Bahasa Inggris
2. Siswa seringkali mengalami kejenuhan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar
3. Metode mengajar guru kurang menyenangkan sehingga membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

#### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis dapat membatasi fokus penelitian adalah sebagai berikut: Upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa menggunakan metode bermain peran (*role play*) di kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan.

#### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Dalam penelitian ini masalah yang akan dikaji dan dicari pemecahan adalah: Bagaimana meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking skill*) bahasa Inggris siswa menggunakan metode bermain peran (*role play*) di kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan?



## **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara praktis maupun teoretis.

### **1. Secara Teoretis**

Hasil penelitian dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan melalui metode bermain peran (*role play*) ini diharapkan dapat: (1) Memberikan sebuah kontribusi bagi perkembangan dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran berbicara bahasa Inggris, (2) Dapat dijadikan pembandingan dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya, (3) Dapat dijadikan acuan untuk rancangan penelitian selanjutnya.

### **2. Secara Praktis**

Secara praktis penelitian ini sekurang-kurangnya memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **a. Bagi Siswa**

Setelah mengikuti rangkaian penelitian ini, diharapkan siswa mampu menyusun naskah untuk kegiatan bermain peran (*role play*) di kelas serta mampu melaksanakan kegiatan bermain peran dengan benar. Dialog antar siswa saat melakukan kegiatan bermain peran (*role play*) diharapkan akan

mendorong keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa berkembang lebih baik dan pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar siswa.

#### **b. Bagi Guru**

Dengan adanya hasil penelitian ini guru dapat meningkatkan: (1) Sikap profesional dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran yang dikelolanya dan sebagai tugas dari pendidik di sekolah. (2) Bisa menjadi bahan masukan dan meningkatkan pemahaman bagi praktisi pendidikan khususnya para pengajar bahasa Inggris dengan menggunakan pendekatan metode bermain peran (*role play*) dapat meningkatkan kemampuan dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris. (3) Dapat dijadikan sebagai bahan kajian pendukung untuk merefleksikan berbagai macam metode pembelajaran atau teknik yang lebih baik terutama dalam upaya membantu meningkatkan keterampilan bahasa Inggris bagi para siswa. (4) Sebagai bahan informasi kepada para pengajar bahasa Inggris tentang pentingnya pemilihan model pembelajaran agar siswa lebih apresiasif, dengan demikian kualitas pembelajaran dan hasil belajar juga diharapkan dapat meningkat.

#### **c. Bagi Mahasiswa**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan metode bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan serta dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran

keterampilan berbicara (*speaking skill*) pada tingkat sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.



## BAB II

### ACUAN TEORITIK

#### A. Hakikat Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

##### 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.*<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> 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

---

<sup>1</sup> Jean Miculka, *Speaking for Success, second edition*, (Ohio: South-Western Educational Publishing, 2007), hlm.16

<sup>2</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, edisi kelima, (Jakarta: Erlangga, 2002), hlm.151

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.<sup>3</sup> 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*.<sup>4</sup> 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

---

<sup>3</sup> Yeti Mulyati dkk, *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm.64

<sup>4</sup> Jean Miculka, *op.cit.*, hlm.16

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.<sup>5</sup> 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*.<sup>6</sup> Berkomunikasi tidak hanya sekedar

---

<sup>5</sup> Zulela H. M. Saleh, *Terampil Menulis di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Pustaka Mandiri, 2013), hlm. 4

<sup>6</sup> Jean Miculka, *op.cit.*, hlm.4

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<sup>7</sup>

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.

---

<sup>7</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, *Berbicara dan Pembelajarannya*, 2015 (<http://file.upi.edu>), hlm. 4. Diunduh tanggal 10 Januari 2016

Menurut David Langford *language use in spoken verbal interaction involves two or more participants each taking on at different times*.<sup>8</sup> 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*<sup>9</sup>. 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.

---

<sup>8</sup> David Langford, *Analysing Talk, second edition* (London: Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2002), hlm.70

<sup>9</sup> Jean Miculka, *op.cit.*, hlm.6



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.*<sup>10</sup> 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.*<sup>11</sup> 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:

---

<sup>10</sup> David Langford, *op.cit.*, hlm.71

<sup>11</sup> Jean Miculka, *op.cit.*, hlm.22

(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.<sup>12</sup>

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, (d) Berbicara berdasarkan naskah; (4) Berbicara berdasarkan jumlah pendengarnya meliputi: (a) Berbicara antarpribadi, (b) Berbicara dalam kelompok kecil, dan (c) Berbicara dalam kelompok besar.<sup>13</sup>

Jadi, kegiatan berkomunikasi juga dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis tergantung dari maksud dan tujuan pembicara, serta keadaan

<sup>12</sup> Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm.33

<sup>13</sup> Puji Santosa dkk, *Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm.34

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.*<sup>14</sup> 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. Ketidakfokusan lawan bicara bisa disebabkan oleh beberapa hal seperti, pembicara menggunakan kata-kata yang sulit untuk dipahami sehingga fokus pendengar tidak bisa mengikuti jalannya pembicaraan,

---

<sup>14</sup> David Langford, *op.cit.*, hlm.31

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*.<sup>15</sup> 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.

Ketika berbicara, pembicara juga harus melihat kondisi dan keadaan sekitar. Apabila sedang berada di keramaian alangkah baiknya untuk sedikit membesarkan volume suara ketika berbicara. Begitu juga sebaliknya ketika berada di tempat yang sepi, pembicara juga harus bisa mengontrol suara menjadi tidak terlalu besar agar tidak mengganggu orang lain yang tidak termasuk dalam sebuah pembicaraan.

---

<sup>15</sup> Jean Miculka, *op.cit.*, hlm.21

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.*<sup>16</sup> 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.

Tanpa adanya nada penanda ketika berbicara, akan menyulitkan pendengar mengartikan maksud dari kalimat yang diucapkan. Misalnya, seorang anak ingin mengajak kakeknya untuk makan bersama maka anak tersebut akan mengatakan “ayo makan, kakek” terdapat tanda koma atau jeda sesaat pada kalimat setelah makan yang menandakan kalimat tersebut adalah untuk mengajak kakek makan. Seandainya, jeda atau tanda koma tidak ada dalam kalimat tersebut, maka arti dari perkataan itu akan berbeda lagi, seperti yang dikatakan anak tersebut tanpa adanya jeda atau koma “ayo makan kakek” makna dari kalimat tersebut telah berubah menjadi sebuah

---

<sup>16</sup> David Langford, *op.cit.*, hlm.36

kalimat yang fatal, apabila tidak ada jeda atau tanda koma dalam kalimat tersebut orang lain akan mengartikan kalimat itu menjadi sebuah ajakan untuk memakan kakek, bukan untuk mengajak kakek untuk makan.

Dalam sebuah kalimat pembicaraan, jelas perlu adanya jeda dan nada-nada yang sesuai untuk mengartikan sebuah kalimat agar tidak terjadi kesalahan seperti contoh di atas. Agar pembicaraan tidak menjadi salah arti, diperlukan keterampilan seorang pembicara untuk menggunakan nada dan jeda yang tepat, orang yang memiliki keterampilan dalam berbicara, tidak akan salah ketika membuat suatu kalimat yang utuh dan dapat menggunakan jeda dengan benar.

Menurut Jean Miculka *life experiences shape our attitudes, beliefs, and values and affect the way we communicate.*<sup>17</sup> Pengalaman hidup seseorang akan mempengaruhi segala hal serta nilai-nilai yang berhubungan dengan dirinya, apabila seseorang sering berkumpul dengan banyak orang lain atau bahkan mengikuti banyak komunitas, bisa dipastikan orang tersebut juga pandai dalam keterampilan berbicaranya, karena semakin banyak orang yang diajaknya berbicara mengenai topik-topik tertentu, akan banyak pula informasi dan ilmu yang didapatnya sehingga, orang tersebut memiliki banyak pengetahuan untuk berbicara kepada orang lain, dan tidak hanya bicara

---

<sup>17</sup> Jean Miculka, *op.cit.*, hlm.5

omong kosong, tetapi orang tersebut mampu berbicara untuk membuktikan perkataannya tersebut dan dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain.

Menurut Tarigan dalam Solchan, berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atas kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.<sup>18</sup> Pada intinya, berbicara merupakan kemampuan atau keterampilan dalam mengucapkan bunyi bahasa yang bertujuan untuk menyampaikan serta mengekspresikan sebuah pendapat maupun pikiran seseorang.

## **2. Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris di Sekolah Dasar**

Pada jenjang sekolah dasar, siswa mulai lebih banyak berinteraksi dengan lingkungannya secara lebih luas. Siswa menjadi pendengar sekaligus pembicara yang aktif ketika berada di sekolah.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa Sekolah Dasar adalah penerapan pendekatan pengalaman berbahasa dalam pembelajaran berbicara siswa Sekolah Dasar.<sup>19</sup> Dalam aspek mata pelajaran Bahasa Inggris, siswa sekolah dasar dapat dikategorikan sebagai level pemula. Guru melatih keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa sekolah dasar dari hal-hal yang bersifat konkrit dan juga

---

<sup>18</sup> Solchan T.W, *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm.11.9

<sup>19</sup> H. G. Tarigan, *Berbicara Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008) hlm.131

dari kehidupan sehari-hari siswa agar mempermudah pemahaman siswa dalam mempelajari kosakata maupun kalimat berbahasa Inggris.

Wilkin dalam Kusyairi berpendapat bahwa tujuan pengajaran bahasa Inggris dewasa ini adalah untuk berbicara.<sup>20</sup> Hal yang paling utama dalam berkomunikasi adalah berbicara, tanpa berbicara komunikasi akan menjadi mustahil, berbicara memerlukan kebiasaan bagi setiap orang untuk mengasah keterampilannya dalam mengucapkan sebuah kalimat yang benar dan jelas agar dapat dimengerti dengan mudah oleh lawan bicara.

Dalam masalah berbicara (berkomunikasi secara lisan) dengan bahasa Inggris banyak sekali siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengucapkan kalimat berbahasa Inggris, hal ini dapat dimengerti karena dalam berbahasa Inggris antara tulisan dengan pengucapan yang seringkali sangat berbeda, seperti contoh ketika dalam penulisan bulan tertulis Juni maka pengucapannya berubah menjadi jun dan apabila dalam penulisan July pengucapan pun berubah menjadi julai. Hal tersebut menjadi salah satu kesulitan yang sering dialami oleh siswa. Selain itu Dewi, dkk. berpendapat bahwa:

Selama pengajaran bahasa Inggris diterapkan di Sekolah Dasar masih banyak ditemui masalah-masalah mendasar yang perlu dipecahkan. Salah satu masalah yakni pada pengajaran *skill* berbicara (*speaking*).

---

<sup>20</sup> Wilkin, *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>, 2012, diunduh pada 11 Januari 2016 pukul 20:54



Problematika yang terjadi pada pengajaran berbicara Bahasa Inggris di sekolah dasar pada umumnya dapat dipandang dari dua sisi. Dari sisi guru adalah masih minimnya metode pembelajaran yang menarik dan efektif guna mengasah kemampuan keterampilan berbicara Bahasa Inggris pada siswa sejak dini. Sedangkan dari sisi siswa sendiri adalah kurangnya motivasi, inisiatif, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Problematika tersebut tentu saja akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa yang tidak dapat maksimal.<sup>21</sup>

Dalam kegiatan belajar mengajar, keterampilan dalam berkomunikasi merupakan bagian penting yang tercantum dalam kurikulum SD, dengan harapan tujuan pembelajaran bahasa Inggris yang komunikatif dan apresiatif sehingga standar kompetensi dapat terwujud. Diperlukan guru yang dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang menyenangkan untuk mengajak siswa aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai.

## **B. Hakikat Metode Bermain Peran (*Role Play*)**

### **1. 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.

---

<sup>21</sup> Dewi Masitoh, dkk., <http://download.portalgaruda.org/article.php?article>, 2010, diunduh pada 11 Januari 2016 pukul 20:56) hal. 2

Seperti yang dikatakan Wina, metode dapat diartikan sebagai suatu cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi.<sup>22</sup> Metode merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran terencana yang akan diterapkan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung agar tercapainya suatu tujuan yang ingin dicapai. Hal ini diperkuat oleh pendapat Nursisto yang mengatakan fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan.<sup>23</sup>

Tanpa adanya metode yang dilaksanakan dalam pembelajaran, siswa akan merasakan jenuh dan bosan karena penyampaian materi pembelajaran yang monoton dan hanya terpaku kepada guru tanpa anak ikut berpartisipasi aktif pada pembelajaran. Siswa tidak akan terfokus pada pembelajaran melainkan akan lebih sering mengobrol atau bermain dengan teman-temannya sehingga membuat kegaduhan di kelas dan menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan tidak efektif.

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

---

<sup>22</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm.125

<sup>23</sup> Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas, edisi ke-dua*, (Yogyakarta: Mitra Gama Media, 2000) hlm.51

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.*<sup>24</sup> 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

---

<sup>24</sup> Gillian Porter Ladousse, *Role Play, twentieth edition*, (New York: Oxford University Press, 2009), hlm.5

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.*<sup>25</sup> 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.

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, hlm.16

## 2. Tujuan Bermain Peran (*Role Play*)

Menurut Gillian Porter, salah satu tujuan dari bermain peran adalah sebagai berikut:

*Some people learning English to prepare for specific roles in their lives: people who are going to work or travel in an international context. It is helpful for these students to have tried out and experimented with the language they will require in the friendly and safe environment of a classroom. For these students, role play is a very useful dress rehearsal for real life. It enables them not just to acquire set phrases, but to learn how interaction might take place in a variety of situations.<sup>26</sup>*

Tujuan bermain peran (*role play*) di sekolah dasar adalah untuk seolah-olah berada dalam suatu situasi tertentu agar memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep dengan cara membawakan cerita kedalam suatu pertunjukan peran yang akan dimainkan oleh siswa itu sendiri. Melalui metode bermain peran (*role play*) siswa diberikan kesempatan untuk berlatih menumbuhkan kesadaran, kepekaan sosial serta sikap positif, serta mampu memahami dan menghayati berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menerapkan metode bermain peran (*role play*) siswa diajak untuk lebih termotivasi dan merasakan kesenangan dalam sebuah pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa tidak akan merasa bosan atau jenuh dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan oleh guru.

---

<sup>26</sup> *Ibid.*, hlm.7

### 3. Karakteristik Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Menurut Alhafidzh metode bermain peran (*role play*) memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dan dapat digunakan apabila:

(1) Pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang. (2) Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan. Jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan. (3) Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan ketrampilan tertentu sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak. (4) Dapat menghilangkan malu, dimana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. (5) Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya.<sup>27</sup>

Dari pernyataan di atas, diketahui bahwa metode bermain peran (*role play*) memiliki peran penting dalam pembelajaran dikelas untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar berperan aktif dalam sebuah pembelajaran dan membentuk karakter siswa menjadi lebih terbuka kepada lingkungan sekitar siswa itu sendiri.

### 4. 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

---

<sup>27</sup> Alhafidz, *Metode Sosiodrama dan Bermain Peran Role Playing Method*, 2010, [https://www.academia.edu/8982073/Metode\\_Role\\_Playing](https://www.academia.edu/8982073/Metode_Role_Playing) (di unduh pada 19 Desember 2015 pukul 15.17 WIB)

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.<sup>28</sup>

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.

---

<sup>28</sup> Wina Sanjaya, *op.cit.*, hlm.158

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*).

##### **5. 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.<sup>29</sup>

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.

## **6. Metode Bermain Peran (*Role Play*) di Sekolah Dasar**

Metode bermain peran (*role play*) sering digunakan dalam pembelajaran-pembelajaran disekolah, khususnya pada mata pembelajaran Bahasa Inggris. Untuk memudahkan siswa serta mengajak siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, metode bermain peran (*role play*) menjadi salah satu metode yang berpengaruh untuk memotivasi siswa.

---

<sup>29</sup> Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm.191

Menurut Arifin model pembelajaran model role playing merupakan salah satu alternatif yang layak dikembangkan untuk mengatasi masalah rendahnya mutu proses dan hasil pembelajaran di jenjang sekolah dasar.<sup>30</sup> Dalam penggunaan metode bermain peran (*role play*) diharapkan siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan guna meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran siswa itu sendiri.

*Role-play is the act of pretending to be someone or something you're not. This technique is an excellent way to elevate attention and focus energy in the classroom. Role-play also motivates students to listen, think, and speak.*<sup>31</sup> Dalam bermain peran (*role play*) siswa diberikan kebebasan untuk menjadi peran yang diinginkan dan mengungkapkan ekspresinya secara langsung, siswa juga dilatih untuk mendengarkan lawan bicara, berpikir dalam menggunakan gerak dan mimik wajah, dan berbicara dengan gaya pemeran itu sendiri.

*Role-play is possible at elementary levels providing the students have been thoroughly prepared.*<sup>32</sup> Bermain peran (*role play*) melatih siswa untuk menyiapkan diri dalam sebuah kegiatan, seperti yang biasa dilakukan guru dalam sebuah pembelajaran, siswa dilatih untuk menyiapkan dirinya sebagai

---

<sup>30</sup> Arifin, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Aktifitas Guru dan Hasil Belajar Murid*, Majalah Ilmiah Ukhuwah, Volume 1, No. 4, 2006

<sup>31</sup> Anonim, <https://www.learner.org/workshops/artsineveryclassroom/> diunduh pada 11 Januari 2016 pukul 21:31

<sup>32</sup> Gillian Porter Ladousse, *Role Play*, <https://www.teachingenglish.org.uk/article/role-play>, diunduh pada 11 Januari 2016 pukul 21:35

pemeran atau pemain dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran (*role play*).

### **C. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar (SD)**

Berawal dari menjadinya bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional, sebagian besar tenaga kependidikan di Indonesia serentak menjadikan bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal untuk dipelajari di instansi sekolah formal. Mata pelajaran Bahasa Inggris sudah mulai diajarkan dari jenjang PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), hingga jenjang perkuliahan. Tidak hanya disekolah formal, banyak sekolah non-formal yang berlomba-lomba untuk menjadikan instansinya dipilih banyak orang dengan cara membuka tempat bimbingan belajar bahasa Inggris, bahkan ada pula yang mendatangkan guru *native speaker* asli hanya untuk mendapatkan banyak siswa. Pada saat mencari pekerjaan di zaman ini, sudah banyak yang menjadikan kemampuan dalam keterampilan berbahasa Inggris menjadi salah satu syarat diterimanya dalam pekerjaan tersebut.

Melalui peraturan dari Depdiknas dalam Permendiknas RI nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKLSP) dasar dan menengah menjelaskan mengenai tujuan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai berikut ini:

Bahasa Inggris yang di selenggarakan di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mengembangkan kompetensi

berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah, (2) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing dalam masyarakat global.<sup>33</sup>

Di sekolah dasar mata pelajaran Bahasa Inggris sudah mulai diajarkan ketika siswa berada di kelas rendah hingga kelas tinggi atau dimulai dari kelas satu hingga kelas enam. Indonesia menjadikan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal untuk meningkatkan kualitas bangsa dan negara di mata Internasional.

#### **D. Karakteristik Siswa Kelas V SD**

Siswa sekolah dasar khususnya kelas V masih rata-rata ber-umur 11 tahun yang merupakan anak periode operasional konkrit atau *late childhood* sebelum saatnya individu anak menjadi matang dari segi fisik, motorik, kognitif, emosi, psikososial maupun dari segi seksual anak. Pada usia 11 tahun atau kelas V anak mulai berkembang karakteristiknya, masa ini merupakan masa yang penting bagi anak untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut yang ada pada dirinya.

Desmita mengatakan secara umum karakteristik siswa di sekolah dasar antara lain suka bermain, suka bekerja dalam kelompok, dan suka

---

<sup>33</sup> Lampiran peraturan dari Depdiknas dalam Permendiknas RI nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKLSP) dasar dan menengah, 2006 hlm.4

merasakan sesuatu atau melakukan sesuatu.<sup>34</sup> Pada karakteristik siswa kelas V, anak juga masih memiliki rasa ingin bermain yang cukup besar, dari kegiatan bermain itu pula anak dapat membentuk karakter dirinya, rasa ingin tahu yang besar akan membuat anak selalu ingin mencoba hal-hal yang baru, perlu pengawasan agar anak tidak mengambil segi negatif dari segala hal yang dilihat maupun ditiru melainkan ditanamkan agar anak hanya meniru segi positif dan menjadikan segi negatif tersebut menjadi sebuah pelajaran.

Siswa kelas rendah (kelas satu sampai kelas tiga) masih menjadikan guru atau orang tua sebagai patokan dalam hidupnya, akan tetapi siswa kelas tinggi (kelas empat sampai kelas enam) mulai melihat dunia luar dan tidak hanya menjadikan guru dan orang tua menjadi patokannya lagi, anak usia 11 tahun mulai belajar dari berbagai sumber, baik itu dari internet, orang lain, pengalaman, dan lain sebagainya.

Santrock dalam Suna menyebutkan ada tiga aspek yang mempengaruhi proses perkembangan anak yaitu *biological process, cognitive process, and socioemotional process*.<sup>35</sup> Pada perkembangan fisik, anak akan mengalami perubahan yang ditandai oleh perubahan tinggi, berat badan, kekuatan otot, penampilan, postur tubuh, dan gigi. Pada perkembangan kognitif, anak mulai terbiasa dengan hal-hal abstrak, tidak perlu dijelaskan secara konkret seperti

---

<sup>34</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Siswa* (Bandung:Rosda, 2012), hlm.35

<sup>35</sup> I Nyoman Surna dan Olga D. Pandeiro, *Psikologi Pendidikan 1*, (Jakarta: Erlangga, 2014), hlm.41

halnya siswa kelas rendah, namun masih diperlukan hal-hal konkret untuk menanamkan pemahaman yang lebih kepada anak. Penguasaan bahasa anak usia 11 tahun juga sudah mulai berkembang dapat dilihat dari pengucapan kalimat maupun penguasaan kosakata anak. Pada perkembangan emosi, anak mulai belajar tentang apa saja yang dapat membuatnya marah, takut, senang, sedih, dan bagaimana orang lain akan merespon sikap anak dalam menunjukkan emosinya tersebut.

Nurhayati menulis secara ringkas tentang perkembangan anak usia sekolah dasar khususnya kelas tinggi yaitu kelas empat hingga kelas enam menurut Piaget dalam bukunya sebagai berikut: (1) Mulai dapat berpikir hipotesis deduktif, (2) Mulai mampu mengembangkan kemungkinan berdasarkan kedua alternatif, (3) Mulai mampu menginferensi atau menggeneralisasikan dari berbagai kategori.<sup>36</sup>

Selain memperhatikan karakteristik siswa, guru atau orang tua juga perlu memperhatikan kebutuhan siswa serta lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhi karakter siswa itu sendiri. Dengan mengetahui karakteristik dasar siswa kelas V dan kebutuhan siswa, guru dapat merencanakan pembelajaran yang sesuai untuk di implementasikan dalam kelas.

Nasution mengeluarkan pendapatnya mengenai karakteristik siswa kelas tinggi memiliki beberapa ciri, yaitu:

---

<sup>36</sup> Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm.35

(1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis. (2) Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar. (3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, oleh ahli yang mengikuti, teori faktor ditafsirkan sebagai menonjolnya faktor-faktor. (4) Pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas berusaha menyelesaikannya sendiri (5) Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah. (6) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama.<sup>37</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, diketahui siswa kelas V telah berkembang aspek intelektualnya, siswa mulai berpikir logis, realistik, abstrak, dan rasa ingin tahu yang lebih besar dibandingkan sebelumnya. Siswa mulai bermain secara berkelompok, siswa juga berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik dibandingkan dengan teman-teman sebayanya baik dari segi penampilan, prestasi, maupun pengetahuan.

#### **E. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Isti Sudarwati yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Metode *Role Play* (Bermain Peran) di kelas V SD Negeri Kepandean Kabupaten Serang Banten” membuktikan bahwa terjadi peningkatan keterampilan dalam berbicara menggunakan metode *role play* (bermain peran). Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara yang diukur melalui

<sup>37</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm.123

lembar pengamatan, yakni pada siklus I sebesar 63,33% dan siklus II mencapai 83,33%. Dengan demikian, penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode *role play* (bermain peran) berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Hasil penelitian Wardah Hanafiah dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Bermain Peran (Role Play) Kelas V SD Negeri Citrasari” memaparkan bahwa kemampuan berbicara dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran. Hasil penelitian dari siklus I 66,40% meningkat menjadi 73,46% pada siklus II, sesuai dengan target yang diharapkan. Penggunaan metode bermain peran membuat siswa belajar Bahasa Inggris tidak hanya sekedar menghafal, tetapi siswa dapat praktik secara langsung bagaimana cara berperanan sesuai dengan teks yang telah dibuat sebelumnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Khoirul Huda dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Bermain Peran” memaparkan bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa, hal ini dinyatakan dengan hasil penelitian dari siklus I yang memperoleh rata-rata 56% meningkat pada siklus II mencapai 84,1%, melebihi target yang diharapkan yaitu sebesar 70%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa



Inggris menggunakan metode bermain peran (*role play*) guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa telah berdampak positif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa keterampilan dalam berbicara dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*) dan berdampak baik dalam aktivitas pembelajaran siswa. Penggunaan metode dalam rangka meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar terbukti berdampak positif.

#### **F. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan**

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengeluarkan bunyi secara lisan yang bertujuan untuk menyampaikan pendapat, pikiran, ide/gagasan kepada pendengar atau lawan bicara dengan menguasai topik pembicaraan, pengucapan, pilihan kata, irama atau intonasi, pelafalan dan struktur kalimat. Berbicara dapat dilakukan dimana saja dan dengan siapa saja, berbicara merupakan komunikasi yang berlangsung antara pembicara dan pendengar. Untuk menjadi seorang pembicara yang baik diperlukan keterampilan, apabila hanya berbicara tanpa memiliki keterampilan, maka pesan dari kalimat yang disampaikan tidak akan tersampaikan dengan jelas.

Keterampilan berbicara bahasa Inggris orang Indonesia perlu dilatih sedini mungkin, karena tidak semua orang Indonesia terlahir pada keluarga

*multiculture* atau *multilanguage* sehingga tidak dibiasakan untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris. Di sekolah dasar mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran bermuatan lokal dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas bangsa dan negara Indonesia dan bisa bersaing dengan negara-negara asing.

Melalui metode bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran Bahasa Inggris, siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam sebuah pembelajaran dan melatih keterampilan berbicara dirinya untuk menguasai bahasa Inggris. Siswa dapat berlatih berbicara bahasa Inggris dengan baik dan benar melalui dialog-dialog yang akan diperankan oleh siswa. Siswa akan merasa senang dan antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui metode ini, siswa juga dapat mengembangkan rasa percaya diri dan keberanian untuk berbicara dihadapan orang banyak.

Oleh karena itu, diduga dengan menerapkan pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role play*), diharapkan terdapat peningkatan dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa serta siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, siswa saling bekerja sama, semua siswa ikut berpartisipasi, siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan siswa memusatkan perhatian pada pembelajaran juga merasa senang.

### **G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teoretik dan pengembangan konseptual perencanaan tindakan yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis penelitian tindakan dirumuskan sebagai berikut: Melalui metode bermain peran (*role play*) diharapkan siswa kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Khusus Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan upaya peningkatan keterampilan berbicara (*speaking skill*) bahasa Inggris pada siswa kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan. Dalam penelitian ini cara yang digunakan oleh peneliti adalah strategi pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*).

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan. Bertempat di Jl. Setiabudi I No.1 Setiabudi, Jakarta Selatan.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan selama tiga bulan yaitu pada bulan November 2015 sampai dengan bulan Januari 2016.

## C. Metode dan Desain Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

### 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 pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.<sup>38</sup> 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.

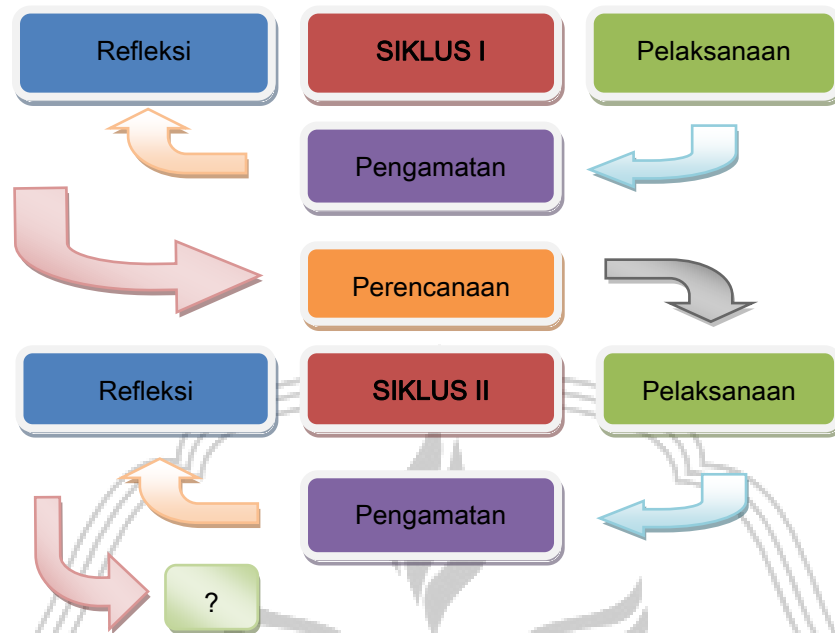
### 2. Desain Tindakan / Rancangan Siklus Penelitian

Desain tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan model *Kemmis* dan *McTaggart*. *Kemmis* dan *Taggart* dalam *Jalil* membagi penelitian tindakan dalam empat tahap kegiatan pada satu siklus yaitu, perencanaan (*planning*), tindakan dan observasi (*act and observ*), refleksi (*reflect*).<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Arikunto Suharsimi dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm.3

<sup>39</sup> Jasman Jalil, *Panduan Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), hlm.16



Gambar 3.1 Model PTK Menurut *Kemmis dan Taggart*<sup>40</sup>

### 3. Tahapan Intervensi Tindakan

Intervensi tindakan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus memiliki 4 tahapan, yaitu: a) Perencanaan (*planning*), b) Pelaksanaan tindakan (*acting*), c) Pengamatan/Observasi (*observing*), dan d) Refleksi (*reflecting*). Penelitian dilakukan melalui dua siklus, tetapi apabila selama dua siklus belum mencapai tujuan yang diharapkan, maka siklus akan terus bertambah hingga tercapainya tujuan yang diharapkan.

Keberhasilan penelitian dapat dilihat dari peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris rata-rata kelas pada setiap siklus yang telah

<sup>40</sup> Arikunto Suharsimi dkk, *op.cit.*, hlm.16

dilaksanakan serta adanya proses perbaikan selama pembelajaran berlangsung. Tindakan dianggap berhasil apabila keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa memperoleh kriteria skor keterampilan berbicara rata-rata yaitu  $\geq 68\%$ . Hal-hal yang harus disiapkan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

**a. Perencanaan (*Planning*)**

Setelah dirumuskan masalah penelitian, maka peneliti merencanakan berbagai hal yang akan dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan melalui penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role play*). Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas *by Process*. Setiap siklus penelitian ini dilakukan dalam dua kali pertemuan, sehingga total pertemuan dari dua siklus adalah empat pertemuan. Setiap pertemuan akan memakan waktu selama 2 x 35 menit atau 70 menit. Adapun perangkat pembelajaran yang digunakan yaitu silabus, RPP, media pembelajaran, LKS, dan instrumen penilaian. Instrumen penelitian ini terdiri atas instrumen pemantau tindakan dan instrumen variabel penelitian. Penentuan indikator ketercapaian ditentukan secara kualitatif dan kuantitatif. Indikator kualitatif yaitu: 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. Sedangkan indikator kuantitatif yaitu: siswa memperoleh skor keterampilan berbicara Bahasa Inggris minimal 68.

**b. Pelaksanaan (*Acting*)**

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yaitu selama 2 siklus yang terdiri dari 2 pertemuan di setiap siklus. Untuk lebih jelas, rincian kegiatan pelaksanaan yang dilakukan peneliti dipaparkan melalui tabel pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Tahapan Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Pertemuan ke-	Kegiatan
Pertemuan pertama	Pengenalan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> melalui kegiatan mengamati video pembelajaran. Dengan bimbingan guru, siswa berlatih mempraktikkan metode <i>Role Playing</i> secara sederhana.
Pertemuan kedua	Guru memberi contoh naskah drama berbahasa Inggris, siswa



	mempraktekannya sesuai dengan naskah yang telah diberikan oleh guru.
--	----------------------------------------------------------------------

Tabel 3.2

## Tahapan Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pertemuan ke-	Kegiatan
Pertemuan pertama	Siswa mengamati video bermain peran. Siswa diberikan naskah dialog yang masih belum lengkap, guru menjelaskan tata cara melengkapi naskah dialog. Siswa menampilkan kegiatan bermain peran berdasarkan naskah dialog.
Pertemuan kedua	Siswa diberikan penjelasan lebih dalam mengenai kegiatan bermain peran dan aspek-aspek yang harus diperhatikan. Guru memberikan naskah dialog yang masih belum lengkap, guru bersama siswa berlatih

	<p>bermain peran. Kelompok yang siap dipersilahkan untuk mempraktekkan kegiatan bermain peran di depan kelas.</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**c. Pengamatan (*Observing*)**

Pada tahap ini dilaksanakan proses pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan guna mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun, serta untuk melihat perubahan yang diharapkan selama pelaksanaan tindakan berlangsung, yaitu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

**d. Refleksi (*Reflecting*)**

Setelah melakukan pengamatan atau observasi, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan refleksi atas tindakan-tindakan yang telah dilakukan. Refleksi berguna untuk mengetahui ketercapaian dalam pemberian tindakan serta hambatan-hambatan yang ada selama pemberian tindakan.

Peneiliti bersama dengan guru pamong mengkaji, melihat, dan menilai hasil pengamatan atas tindakan yang telah dilakukan. Melalui kegiatan ini, peneliti akan mengetahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai atau belum serta kelebihan dan kekurangan selama melaksanakan tindakan. Jika tujuan

penelitian belum tercapai pada siklus I, maka peneliti akan melanjutkan ke siklus II dan seterusnya hingga tujuan dari penelitian tercapai.

#### **D. Subjek/partisipan dalam Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan. Sebanyak 17 siswa kelas V akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Siswa akan diteliti bagaimana peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*).

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V, wali kelas V dan kepala sekolah SD Laboratorium PGSD FIP UNJ, sebagai observer yang secara kolaboratif membantu dalam melakukan pelaksanaan penelitian dan memberi masukan untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

#### **E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian**

##### **1. Peran Peneliti**

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*), pelaksana tindakan, sekaligus pembuat laporan hasil penelitian. Sebagai pemimpin perencanaan tindakan, maka pada pra penelitian, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses

kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan. Hasil pengamatan proses dan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris ini akan diperoleh data tentang kondisi awal siswa. Data kondisi awal ini akan menjadi dasar pembandingan hasil akhir dari penelitian untuk menyatakan tercapai atau tidaknya tujuan penelitian.

## **2. Posisi Peneliti**

Adapun posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pelaku utama dalam tindakan penelitian yang berlangsung. Dengan menjadi pelaku utama, peneliti dikategorikan pada peran aktif sebagai pelaksana pembelajaran. Peneliti berperan aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan berusaha semaksimal mungkin dalam mengumpulkan data sesuai dengan fokus penelitian. Dengan terlibat langsung sebagai pelaku utama dalam penelitian, diharapkan data yang diperoleh lebih akurat dan dapat tercapai dengan maksimal.

## **F. Hasil Tindakan yang diharapkan**

Keberhasilan dari setiap tindakan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris pada aspek keterampilan berbicara (*speaking skill*) siswa kelas V SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan melalui penerapan metode bermain peran (*role play*), yaitu dengan adanya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris dan mencapai

target yang diharapkan. Adapun penilaian terhadap keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa didasarkan pada kriteria keberhasilan terhadap tujuan pembelajaran dengan mencapai target minimal skor rata-rata siswa mencapai  $\geq 68\%$ .

## **G. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil penelitian berupa keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang berasal dari praktek siswa selama kegiatan bermain peran (*role play*) berlangsung, data pemantau tindakan berupa catatan lapangan yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana dan dokumentasi.

Analisis data juga didukung dengan adanya catatan pemantau tindakan yang berisi tentang proses penting yang terjadi selama pembelajaran. Dokumentasi dilakukan untuk menggambarkan kegiatan pembelajaran dalam proses peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*).

## 2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini, yaitu:

1. Sumber data pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris tentang berbicara melalui metode bermain peran (*role play*) berupa catatan lapangan yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana dan dokumentasi.
2. Sumber data penelitian hasil keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang berasal dari praktek siswa selama kegiatan bermain peran (*role play*) berlangsung. Kegiatan selama proses pelaksanaan tindakan didokumentasikan dengan foto.

### H. Instrumen Pengumpulan Data yang digunakan

Penelitian ini menggunakan dua variabel yakni keterampilan berbicara (*speaking skill*) dan metode bermain peran (*role play*).

#### 1. Definisi Pemahaman Berbicara Bahasa Inggris

##### a. Definisi Konseptual Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris untuk menyampaikan pendapat, pikiran, ide/gagasan kepada pendengar atau lawan bicara dengan menguasai 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*). Aspek tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam membuat instrumen.

**b. Definisi Operasional Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris**

Keterampilan berbicara merupakan skor yang diperoleh melalui proses berbicara dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dilihat 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*).

**c. Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa aspek yang dapat mengukur keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang diberikan setiap akhir siklus. Aspek tersebut terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen tes untuk keterampilan berbicara yang dijabarkan dengan tabel dibawah ini:

Tabel 3.3

## Kisi-Kisi Instrumen Tes Lisan Keterampilan Berbicara (Oral Test)

Aspek	Indikator	Item	Jumlah Item
Kebahasaan	1. Pemahaman <i>(Comprehension)</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
	2. Kelancaran <i>(Fluency)</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
	3. Kosakata <i>(Vocabulary)</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
	4. Pengucapan <i>(Pronunciation)</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
	5. Tata Bahasa <i>(Grammar)</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
Non Kebahasaan	1. Volume suara <i>(Intonation)</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
	2. Gerak dan mimik wajah <i>(Gesture)</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
	3. Keberanian <i>(Bravery)</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>40</b>



Keterangan:

- Sangat Baik (skor 5)
- Baik (skor 4)
- Cukup (skor 3)
- Kurang (skor 2)
- Sangat Kurang (skor 1)<sup>41</sup>

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah maksimal skor}} \times 100$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai Penguji I} + \text{Nilai Penguji II}}{2}$$

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

## 2. Definisi Metode Bermain Peran (*Role Play*)

### a. Definisi Konseptual Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Bermain peran (*role play*) adalah salah satu metode pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik untuk menjadikan siswa objek utama dalam sebuah pembelajaran. Bermain peran (*role play*), mengajak murid untuk memerankan suatu tokoh dalam keadaan tertentu yang bertujuan agar murid dapat lebih memahami suatu cerita, makna cerita, dan nilai-nilai yang

---

<sup>41</sup> Penny McKay, *Assesing Young Language*, (London: Cambridge University Press, 2006), hlm. 290

terkandung dalam cerita. Langkah-langkah dalam bermain peran (*role play*) dibagi menjadi 7 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.

**b. Definisi Operasional Metode Bermain Peran (*Role Play*)**

Bermain peran (*role play*) merupakan skor yang diperoleh melalui lembar pengamatan tindakan guru dan siswa tentang pelaksanaan kegiatan bermain peran (*role play*) berlangsung dengan skor 1 untuk ya dan 0 untuk tidak. Skor yang diperoleh dalam memainkan suatu peran dalam situasi tertentu dari langkah-langkah yang terdapat dalam bermain peran (*role play*) telah dibagi menjadi 3 dimensi 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.

### c. Kisi-kisi Instrumen Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa aspek yang dapat mengukur keterampilan berbicara Bahasa Inggris menggunakan metode bermain peran (*role play*) siswa yang diberikan setiap akhir siklus. Aspek tersebut terdiri perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pelaksanaan kegiatan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen tes untuk pelaksanaan bermain peran (*role play*) yang dijabarkan dengan tabel dibawah ini:

**Tabel 3.4**

**Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Guru dalam Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris**

No	Dimensi	Indikator		Nomor Butir Pernyataan	Jumlah
		Guru	Siswa		
1	Persiapan dan perencanaan materi.	Guru menentukan topik atau tema cerita yang akan dibawakan siswa untuk kegiatan <i>role playing</i> .	Siswa menerima topik atau tema cerita yang akan dibawakan.	1	1
2	Perencanaan peran dan karakter.	Guru merencanakan peran dan karakter sesuai dengan permasalahan yang	Siswa menerima peran dan karakter sesuai dengan permasalahan	2	1

		akan dibawakan oleh siswa.	yang akan dibawakan berdasarkan perencanaan guru.		
3	Persiapan naskah dialog.	Guru menyiapkan naskah dialog yang akan dibawakan siswa untuk kegiatan <i>role playing</i> .	Siswa memilih peran yang terdapat dalam naskah dialog.	3, 4	2
4	Mempersiapkan pengamat.	Guru mengarahkan siswa untuk persiapan memulai kegiatan <i>role playing</i> .	Siswa yang tidak menjadi pemeran menjadi pengamat selama berlangsungnya kegiatan.	5, 6, 7	3
5	Mensimulasikan kegiatan bermain peran	Guru mengamati jalannya kegiatan <i>role playing</i> (bermain peran).	Siswa mulai bereaksi dengan peran masing-masing sesuai dengan skenario.	8	1
6	Berdiskusi mengenai pertunjukan yang telah ditampilkan.	Guru dan siswa mendiskusikan masalah serta pertanyaan dari siswa berhubungan dengan kegiatan <i>role playing</i> yang telah ditampilkan.	Siswa berdiskusi serta bertanya mengenai permasalahan yang berhubungan dengan kegiatan <i>role play</i> bersama dengan guru.	9	1
7	Menarik kesimpulan.	Mengakhiri pembelajaran dengan menarik kesimpulan selama kegiatan <i>role playing</i> berlangsung.	Siswa menyimpulkan kegiatan <i>role playing</i> bersama dengan guru.	10	1
<b>Jumlah</b>				10 butir pernyataan	

Keterangan :

Diberikan nilai 1 jika pernyataan “Ya”

Diberikan nilai 0 jika pernyataan “Tidak”

$$\text{Presentase penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

### **I. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian melalui proses, yakni: 1) Melalui lembar pengamatan tindakan yang dilakukan oleh subjek/partisipan yang terlibat dalam penelitian, 2) Tes keterampilan berbicara, 3) Dokumentasi pada saat proses berlangsung.

### **J. Teknik Analisis Data**

#### **1. Analisis Data**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris pada siswa melalui metode bermain peran (*role play*). Dalam penelitian ini diperlukan data dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul adalah dengan melakukan perhitungan presentase kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris. Data ini untuk dijadikan pembandingan dari sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan.

## 2. Data Hasil Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa

Setelah data terkumpul, dihitung skor keterampilan berbicara yang diperoleh siswa. Hitung jumlah nilai seluruh siswa lalu dibagikan banyak nilai, jumlah nilai yang didapat dari penguji 1 dan penguji 2 lalu dibagi 2. Apabila skor rata-rata yang didapat siswa mencapai 68% maka dinyatakan berhasil. Untuk mendapat nilai akhir hasil keterampilan berbicara siswa pada setiap siklus yang dinilai oleh dua penguji, maka digunakanlah rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah maksimal skor}} \times 100$$

Setelah masing-masing penguji mendapatkan nilai siswa, penilaian yang terdapat pada dua penguji dijumlahkan untuk mendapatkan nilai akhir siswa, berikut rumus nilai akhir siswa:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai Penguji I} + \text{Nilai Penguji II}}{2}$$

Setelah mendapatkan nilai akhir, jumlahkan seluruh nilai siswa dan cari rata-ratanya dengan rumus:

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Untuk mencari presentase dari hasil keterampilan berbicara siswa digunakan rumus sebagai berikut:

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

#### **K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Teknik pemeriksaan keterpercayaan dan keabsahan data dilakukan menggunakan triangulasi dalam menyimpulkan data dengan hasil pengamatan tiga pihak yaitu: peneliti, pengamat dan dosen pembimbing. Triangulasi tersebut merupakan hasil pengamatan ketiga pihak tersebut digunakan untuk pengecekan keabsahan data yang dikumpulkan pada setiap siklus, berupa instrumen tindakan lapangan, dan beberapa foto penelitian.

Validasi instrumen merupakan ketepatan sebuah instrumen untuk mengukur apa yang harus diukur dalam suatu kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan kualitas ketepatan instrumen dalam mengukur proses dan pemahaman. Teknik yang digunakan untuk menguji isi dan konsep adalah meminta pendapat ahli dalam bidang Bahasa Inggris.

## BAB IV

### DESKRIPSI, ANALISIS DATA, DAN INTERPRETASI HASIL ANALISIS

#### A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek / Hasil Intervensi Tindakan

Sesuai dengan rencana yang telah ditentukan, penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ pada mata pelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode bermain peran (*Role Play*). Penyajian pelaksanaan penelitian dibagi dalam beberapa bagian, yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan, observasi dan refleksi hasil tindakan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada pelaksanaan penelitian, peneliti langsung mengadakan proses kegiatan pembelajaran dan berperan sebagai guru, dalam pelaksanaan guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V bertindak sebagai observer.

##### 1. Implementasi Tindakan Siklus I

###### a. Tahap Perencanaan Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian, peneliti langsung mengadakan proses kegiatan pembelajaran. Anggota tim peneliti lainnya melakukan dokumentasi dan monitoring dengan lembar pengamatan yang telah disediakan.



### b. Implementasi Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 Januari 2016 dan hari Jum'at tanggal 15 Januari 2016. Waktu dilaksanakan penelitian adalah pada pukul 13.00 sampai dengan 14.10 untuk hari Kamis dan pukul 09.30 sampai dengan 10.40 dengan perincian sebagai berikut:

Pertemuan 1	
Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
Aspek	Keterampilan Berbicara
Tema	<i>Music and Dance</i>
Kelas / Semester	V / 2 (Dua)
Waktu	2 x 35 Menit
Tanggal Pelaksanaan	14 Januari 2016

#### Tahap Awal

Tepat pukul 12.45 setelah istirahat, sholat zuhur, dan makan siang, siswa kelas 1-6 kembali ke kelas masing-masing. Kelas V mulai merapihkan kelas selesai sholat berjamaah. Seperti biasa, sebelum pembelajaran selanjutnya dimulai, siswa laki-laki bermain bola terlebih dahulu, sedangkan yang perempuan bercakap-cakap didalam kelas. Pukul 13.00 siswa kelas 4-6 mulai masuk ke kelas masing-masing, sedangkan siswa kelas 1-3 mulai

pulang kerumah satu persatu. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan siswa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah semua siswa duduk rapih dan mulai memfokuskan pandangannya ke guru, guru memulai pembelajaran dengan bertanya *"Students, anyone can play music instrument or dance?"*.



**Gambar 4.1**

**Siswa menjawab pertanyaan guru**

Siswa secara serentak menjawab pertanyaan guru dengan pendapatnya masing-masing. Samuel berkata *"Me! I can play piano a little."*, Rifqi tidak mau kalah dengan Samuel dan menjawab *"Saya bisa bermain gitar sedikit, bu."*, siswa yang lainnya berkata bahwa mereka bisa memainkan pianika ataupun *recorder*. Bian tidak menjawab bahwa dirinya bisa memainkan alat musik, tetapi Bian berkata *"Saya bisa menari bu."* guru bertanya kembali kepada Bian *"What kind of dance? Traditional or modern dance?"* Bian menjawab bahwa dirinya bisa menari baik itu tarian tradisional

maupun tarian modern, lalu guru memberikan pujian kepada semua siswa kelas V dan melanjutkan dengan *“There is many music instrument you can play or listen, for example: a guitar, a drum, even singing. Also there is so many traditional dance you can see like tari pendet, tari piring, and many more.”*

### **Tahap Inti**

Guru mulai menjelaskan hal mengenai *music and dance* kepada siswa, siswa dan guru bertanya jawab mengenai *music and dance*. Setelah guru menjelaskan materi pembelajaran, kelas dibagi menjadi empat kelompok. Guru membuat kertas undian dan siswa masing-masing mengambil kertas undian untuk menghindari keributan ketika satu siswa tidak ingin berkelompok dengan temannya.



**Gambar 4.2**

**Guru mengundi siswa menjadi empat kelompok**

Kelompok telah terbagi menjadi empat, guru mengatur tempat duduk masing-masing kelompok. Siswa diberitahu oleh guru, bahwa siswa akan bermain peran. Siswa merasa antusias dan menanyakan apakah dialognya harus berbahasa Inggris dan harus membuat naskah dialog sendiri, guru meluruskan bahwa siswa akan bermain peran menggunakan bahasa Inggris dan naskah sudah dipersiapkan, hanya siswa bersama kelompoknya masih harus melengkapi naskah dialog yang masih kurang lengkap. Terlihat kekhawatiran siswa ketika guru mengatakan bahwa siswa akan bermain peran menggunakan bahasa Inggris. Guru memberikan izin kepada siswa untuk membawa naskah dialog ketika maju bermain peran, terlihat sedikit kelegaan di wajah siswa. Guru memperlihatkan video bermain peran menggunakan LCD.



**Gambar 4.3**

**Siswa menonton video bermain peran**

Setelah menonton video, guru membagikan masing-masing kelompok naskah dialog berjudul "*Buying Music Stuff*". Guru menjelaskan cara melengkapi naskah dialog dengan benar. Siswa melengkapi naskah dialog dengan bantuan petunjuk dari guru.



**Gambar 4.4**

**Siswa bekerjasama melengkapi naskah dialog**

Siswa memilih perannya masing-masing, ada siswa yang berebutan peran, sehingga guru perlu mengundi kedua siswa tadi dengan cara suit untuk menentukan perannya masing-masing. Masih ada siswa yang tidak membantu kelompoknya melengkapi naskah dan bermain-main sehingga siswa tersebut bekerja sendiri. Pengisian naskah dialog belum sepenuhnya tepat karena siswa bingung dengan penempatan peran dalam naskah karena siswa kesulitan dan tidak dapat menentukan giliran untuk berbicara karena petunjuk di naskah dialog masih kurang lengkap. Guru mempersiapkan

peralatan yang akan digunakan yaitu album cd, string gitar, headset, 6 buah kaset, *recorder*, pianika.

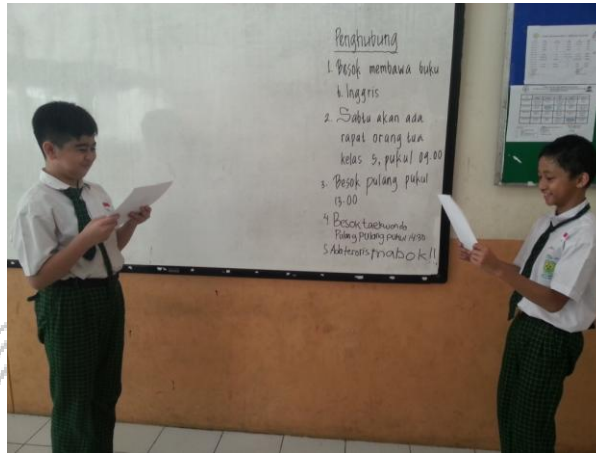


**Gambar 4.5**

#### **Guru bersama siswa menyiapkan perlengkapan bermain peran**

Siswa berlatih perannya bersama kelompoknya masing-masing. Setelah waktu berlalu terlalu lama, belum ada kelompok yang berani maju sehingga guru harus mengundi urutan maju kelompok. Hampir seluruh siswa masih tidak terdengar suaranya karena belum terlalu percaya diri ketika membacakan naskah dialog, namun ada beberapa yang sudah mulai terdengar suaranya walaupun masih agak ragu. Ekspresi siswa masih belum terlihat ketika bermain peran, ada beberapa siswa yang masih belum jelas pengucapan naskah dialog berbahasa Inggris dan masih ragu untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris. Siswa yang tidak sedang berperan, berlatih di tempatnya masing-masing sehingga membuat kegaduhan dan

tidak terdengarnya percakapan pemeran yang sedang menampilkan kegiatan bermain perannya.



**Gambar 4.6**

**Siswa bermain peran**

### **Tahap Akhir**

Setelah semua kelompok maju, guru bersama siswa bertanya jawab mengenai kegiatan bermain peran yang baru saja dilakukan. Guru bertanya apa inti percakapan dalam dialog yang baru diperankan oleh siswa, sebagian murid menjawab, dan sebagian lagi masih ada yang hanya berdiam diri saja. Guru meluruskan pemahaman mengenai kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan guna meluruskan kesalahpahaman. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Karena waktu telah menunjukkan pukul 14.08 guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

<b>Pertemuan 2</b>	
Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
Aspek	Keterampilan Berbicara
Tema	<i>Music and Dance</i>
Kelas / Semester	V / 2 (Dua)
Waktu	2 x 35 Menit
Tanggal Pelaksanaan	15 Januari 2016

### **Tahap Awal**

Tepat pukul 09.30 setelah jam istirahat pertama, siswa kembali ke kelas masing-masing. Seperti biasa, sebelum pembelajaran dimulai guru mengecek kehadiran dan kesiapan siswa. Setelah semua siswa duduk rapih dan mulai memfokuskan pandangannya keguru, guru memulai pembelajaran dengan bertanya *"Students. Yesterday, we already tried to role playing. What is the topic of yesterday role play?"* siswa secara serentak menjawab *"Buying music stuff!"* guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini tidak jauh berbeda dengan pembelajaran seperti kemarin bahwa siswa akan bermain peran tetapi dengan topik bermain peran yang berbeda.

### **Tahap Inti**

Guru mulai menjelaskan hal mengenai *music and dance* kepada siswa, siswa dan guru bertanya jawab mengenai *music and dance*. Setelah



guru menjelaskan materi pembelajaran, kelas dibagi menjadi empat kelompok baru. Guru membuat kertas undian seperti hari sebelumnya dan siswa masing-masing mengambil kertas undian untuk menghindari keributan ketika satu siswa tidak ingin berkelompok dengan temannya. Kelompok telah terbagi menjadi empat, guru mengatur kembali tempat duduk masing-masing kelompok. Guru membagikan masing-masing kelompok naskah dialog berjudul *“Practicing Music Class’s Project at Friend’s House”*.



**Gambar 4.7**

**Guru membagikan naskah dialog**

Guru menjelaskan cara melengkapi naskah dialog masih sama dengan kemarin, namun ada sedikit perubahan. Siswa melengkapi naskah dialog dengan bantuan petunjuk dari guru dan siswa memilih perannya masing-masing. Sampai dengan pertemuan kedua, masih ada siswa yang tidak membantu kelompoknya melengkapi naskah dan bermain-main sehingga masih ada siswa yang bekerja sendiri untuk melengkapi naskah dialog. Pada

pertemuan kedua pengisian naskah dialog sudah mulai membaik karena guru telah menentukan urutan dalam naskah dialog.



**Gambar 4.8**

#### **Guru membantu siswa melengkapi naskah dialog**

Siswa diberikan waktu untuk latihan bersama teman kelompoknya. Masih belum ada kelompok yang berani maju secara keseluruhan tanpa disuruh atau dipaksa, tetapi ada beberapa anggota kelompok yang sudah mulai berani untuk mengajak teman sekelompoknya untuk maju. Sebagian siswa mulai terdengar suaranya ketika membacakan naskah dialog, walaupun terkadang suaranya tidak terdengar kembali, dan juga masih banyak siswa yang masih kurang terdengar jelas suaranya. Ekspresi siswa masih kurang terlihat ketika bermain peran dan masih terlihat ragu untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris. Keadaan kelas masih belum sepenuhnya kondusif karena siswa yang belum maju masih sibuk berlatih naskah dialog masing-masing.

### **Tahap Akhir**

Seperti biasanya, setelah semua kelompok maju, guru bersama siswa bertanya jawab mengenai kegiatan bermain peran yang baru saja dilakukan. Guru bertanya apa inti percakapan dalam dialog yang baru diperankan oleh siswa, sebagian murid menjawab, dan sebagian lagi masih ada yang hanya berdiam diri saja. Guru meluruskan pemahaman mengenai kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan guna meluruskan kesalahpahaman. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Karena waktu telah menunjukkan pukul 10.40 guru menutup pembelajaran dan siswa segera bersiap-siap untuk makan siang dan sholat zuhur.

### **c. Observasi**

Selama pelaksanaan proses penelitian, penelitian dibantu oleh kolaborator untuk melihat dan mencatat apakah tindakan-tindakan yang dilakukan sesuai dengan perencanaan. Selain itu peneliti melakukan analisis hasil, baik proses maupun akhir pelajaran, untuk melihat hasil keterampilan berbicara yang diasah dengan kegiatan bermain peran (*role play*).

Dari hasil pengamatan observer dan peneliti, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran yang dilakukan pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dalam siklus I ini masih belum berlangsung sesuai dengan harapan. Hal ini terlihat dari penampilan siswa dengan kelompoknya masing-masing. Masih banyak siswa yang belum terdengar suaranya, gerak dan mimik wajah belum

terlihat, dan masih banyak aspek aspek yang belum memenuhi standar kecukupan, terlebih lagi siswa yang tidak tampil berperan membuat kegaduhan sehingga kelas tidak berlangsung dengan kondusif dan kegiatan bermain peran tidak berjalan lancar.

Namun, pada pertemuan kedua terlihat sedikit peningkatan ketika siswa beserta kelompok maju didepan kelas, ada beberapa murid yang sudah mulai percaya diri untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris dan suaranya mulai terdengar walaupun terkadang suaranya menjadi tidak terdengar lagi, bahkan ada dua sampai dengan empat siswa mulai menyesuaikan gerak dan mimik wajahnya dengan dialog ataupun peran yang dibawakannya.

Dilihat dari hasil analisis peneliti, siklus 1 masih belum tercapai sehingga peneliti akan melanjutkan kegiatan penelitian dengan siklus kedua.

#### **d. Refleksi**

Dari hasil verifikasi, maka hasil yang diperoleh adalah penjelasan peneliti tentang cara mengisi naskah dialog dan tata cara dalam bermain peran belum sepenuhnya dipahami oleh siswa, sehingga pada saat kegiatan bermain peran berlangsung masih banyak aspek-aspek yang tidak mencukupi kriteria dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa. Siswa yang kurang memperhatikan temannya ketika menampilkan kegiatan bermain peran sehingga menciptakan kelas yang kurang kondusif dan menghambat berjalannya kegiatan bermain peran kelompok yang tampil.

Berikut adalah beberapa hal yang masih kurang dalam siklus I baik yang terjadi pada guru maupun siswa yang dijabarkan dengan tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1**

**Hasil Temuan dan Perbaikan dalam Siklus I**

No	Temuan	Landasan Teori	Perbaikan
1	Penjelasan guru mengenai tata cara bermain peran belum dipahami oleh siswa.	Dalam bermain peran, hal utama yang menonjol adalah keterampilan berbicara siswa. Guru menjelaskan lebih rinci lagi mengenai aspek aspek kebahasaan dan non kebahasaan yang terdapat dalam keterampilan berbicara.	Guru menjelaskan lebih rinci lagi mengenai tata cara bermain peran seperti volume suara, pelafalan, gerak dan mimik wajah, dan lain-lain.
2	Guru belum memberikan gambaran dengan	Dengan guru memberikan contoh tindakan, siswa akan	Guru menjelaskan terlebih dahulu permasalahan dari

	<p>jelas tentang situasi yang akan dihadapi masing-masing pemeran saat gilirannya berperan, sehingga pada saat menampilkan kegiatan bermain peran, tidak terlihat gerak dan mimik wajah yang sesuai dengan dialog yang dibawakan.</p>	<p>memahami arti dari tiap dialog yang akan dibawakan dengan menafsirkan tindakan nyata yang ditampilkan/ditunjukkan. Hal ini membuat pembelajaran akan lebih nyata dan bermakna</p>	<p>naskah dialog yang akan dibawakan oleh siswa, sehingga siswa dapat membawakan karakter sesuai dengan peran yang akan ditampilkan.</p>
3	<p>Guru kurang mampu mengelola suasana kelas sehingga siswa yang tidak bermain peran membuat kegaduhan.</p>	<p>Guru menyiapkan rencana pembelajaran disertai dengan pemilihan cerita yang lebih menarik sehingga siswa dapat fokus memperhatikan temannya ketika bermain peran.</p>	<p>Guru merencanakan pengelolaan kelas yang lebih baik agar suasana kelas lebih terkontrol dan siswa dapat berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung.</p>

## **2. Implementasi Tindakan Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan Penelitian**

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I dan permasalahan-permasalahan yang didapat, maka direncanakan tindakan berikutnya yang disusun dalam skenario pembelajaran pada siklus II. Skenario pembelajaran yang dirancang pada siklus II hamper memiliki kesamaan seperti pada siklus I karena merupakan tindak lanjut, namun ada beberapa perbedaan tindakan yang akan dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yaitu siswa lebih diperjelas situasi dan kondisi yang akan dihadapi siswa ketika bermain peran (*role play*), serta tugas bermain peran ditegaskan sehingga tidak terjadi ketidakjelasan dalam pembagian peran dan guru membantu siswa untuk memperagakan setiap gerakan yang akan diperankan oleh siswa.

### **b. Implementasi Pelaksanaan Tindakan**

Kegiatan pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 18 Januari 2016 dan hari Selasa tanggal 19 Januari 2016. Waktu dilaksanakan penelitian adalah pada pukul 13.00 sampai dengan 14.10 untuk hari Senin dan pukul 08.00 sampai dengan 09.10 dengan perincian sebagai berikut:

<b>Pertemuan 1</b>	
Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
Aspek	Keterampilan Berbicara
Tema	<i>Music and Dance</i>
Kelas / Semester	V / 2 (Dua)
Waktu	2 x 35 Menit
Tanggal Pelaksanaan	18 Januari 2016

### **Tahap Awal**

Pukul 13.00 siswa kelas V mulai masuk ke kelas masing-masing. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan siswa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah semua siswa duduk rapih dan mulai memfokuskan pandangannya keguru, guru memulai pembelajaran dengan bertanya "*Students, anyone have their favorite music / idol? Can you singing or dancing like them?*" siswa secara serentak menjawab pertanyaan guru dengan idola dan music favorit mereka masing-masing. Siswa dikondisikan pada pembelajaran yang menyenangkan dengan menyinggung lagu dan idola kesukaan siswa, banyak siswa yang memperagakan atau membawakan lagu dan tarian favorit mereka masing-masing, contohnya Daffa Abdul menyanyikan lagu *Locked Away* oleh Adam Levine dan Kyla menyanyikan lagu *Drag Me Down* oleh *One Direction*.



### Tahap Inti

Guru mulai menjelaskan hal mengenai *music and dance* kepada siswa. Kelas dibagi menjadi empat kelompok baru. Siswa masing-masing mengambil kertas undian untuk menghindari keributan ketika satu siswa tidak ingin berkelompok dengan temannya. Guru mengatur tempat duduk masing-masing kelompok. Siswa diberitahu oleh guru, bahwa siswa akan bermain peran seperti hari-hari sebelumnya. Siswa masih merasa antusias dan menanyakan apakah dialognya mengenai band idola mereka atau tidak, guru meluruskan bahwa siswa akan bermain peran menggunakan bahasa Inggris dengan naskah sudah dipersiapkan oleh guru serta naskah dialog yang akan dibawakan adalah mengenai idola atau lagu favorit, siswa terlihat bersemangat karena topik pembelajaran kali ini menyangkut kesukaan siswa itu sendiri. Guru memperlihatkan video bermain peran menggunakan LCD



**Gambar 4.9**

**Siswa menonton video bermain peran**

Setelah menonton video, guru membagikan masing-masing kelompok naskah dialog berjudul "*Favorite Music or Idol*". Guru menjelaskan cara melengkapi naskah dialog lebih lengkap daripada hari-hari sebelumnya.



**Gambar 4.10**

**Guru membagikan naskah dialog**

Siswa melengkapi naskah dialog dengan bantuan petunjuk dari guru. Siswa memilih perannya masing-masing dan sudah tidak ada lagi berebutan peran. Semua kelompok sudah mulai bekerja secara bersama-sama. Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan yaitu, headset dan *mp3 player*. Siswa berlatih perannya bersama kelompoknya masing-masing.



**Gambar 4.11**

**Siswa melengkapi dan berlatih bersama teman sekelompoknya**

Guru memperagakan beberapa gerakan yang ada pada naskah dialog, sehingga siswa dapat mengekspresikan sendiri ketika tampil. Tidak lama kemudian, ada kelompok yang menawarkan diri untuk maju pertama, begitu juga dengan kelompok selanjutnya walaupun masih ada beberapa siswa yang harus dipaksa oleh temannya terlebih dahulu untuk maju. Suara siswa ketika bermain peran (*role play*) sudah mulai terdengar agak besar dan jelas daripada sebelumnya. Ekspresi siswa juga sudah mulai tampak walaupun tidak sepenuhnya diperlihatkan oleh siswa. Siswa yang tidak sedang berperan, tidak mengganggu temannya yang tampil didepan, tetapi ada beberapa siswa yang masih sibuk sendiri di kelas dan tidak memperhatikan temannya ketika tampil.

### Tahap Akhir

Setelah semua kelompok maju, guru bersama siswa bertanya jawab mengenai kegiatan bermain peran yang baru saja dilakukan. Guru bertanya apa inti percakapan dalam dialog yang baru diperankan oleh siswa, hampir semua murid menjawab pertanyaan dari guru. Guru meluruskan pemahaman mengenai kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan guna meluruskan kesalahpahaman. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Karena waktu telah menunjukkan pukul 14.08 guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

<b>Pertemuan 2</b>	
Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
Aspek	Keterampilan Berbicara
Tema	<i>Music and Dance</i>
Kelas / Semester	V / 2 (Dua)
Waktu	2 x 35 Menit
Tanggal Pelaksanaan	14 Januari 2016

### Tahap Awal

Tepat pukul 07.50 setelah kegiatan senam dilakukan, siswa kembali ke kelas masing-masing untuk sekedar beristirahat menghilangkan keringat

ditubuh. Guru masuk ke kelas tepat pada pukul 08.00, seperti biasa, sebelum pembelajaran dimulai guru mengecek kehadiran dan kesiapan siswa. Setelah semua siswa duduk rapih dan mulai memfokuskan pandangannya ke guru, guru memulai pembelajaran dengan bertanya "*Students, who can singing or playing Indonesia's Anthem? Can anyone show me how to play Mengheningkan Cipta with recorder or pianika?*" banyak siswa yang menjawab "Saya bu!" guru meminta salah beberapa siswa untuk memainkan lagu Indonesia Raya menggunakan pianika dan *recorder* sedangkan beberapa siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini tidak jauh berbeda dengan pembelajaran seperti kemarin bahwa siswa akan bermain peran tetapi dengan topik bermain peran yang lagi-lagi berbeda.

### **Tahap Inti**

Guru mulai menjelaskan hal mengenai *music and dance* kepada siswa, siswa dan guru bertanya jawab mengenai *music and dance*. Guru bertanya kepada siswa, alat musik apa saja yang sering dipergunakan ketika berada di sekolah, siswa menjawab bermacam-macam alat musik. Setelah guru menjelaskan materi pembelajaran, kelas dibagi lagi menjadi empat kelompok baru. Guru membuat kertas undian seperti hari sebelumnya dan siswa masing-masing mengambil kertas undian untuk menghindari keributan ketika satu siswa tidak ingin berkelompok dengan temannya. Kelompok telah

terbagi menjadi empat, guru mengatur kembali tempat duduk masing-masing kelompok. Guru membagikan masing-masing kelompok naskah dialog berjudul "*Music Test*". Kali ini guru menjelaskan cara melengkapi naskah dialog masih sama dengan kemarin. Siswa melengkapi naskah dialog dengan bantuan petunjuk dari guru dan siswa memilih perannya masing-masing.



**Gambar 4.12**

**Guru membantu siswa melengkapi naskah dialog**

Sampai dengan pertemuan keempat, siswa sudah saling bekerja sama dan tidak ada lagi yang berjalan-jalan kekelompok yang lain. Siswa dan guru berlatih peran bersama-sama guna melatih aspek-aspek yang ada pada keterampilan berbicara.



**Gambar 4.13**

**Guru mendampingi siswa berlatih bermain peran**

Kelompok sudah tidak ada yang dipaksa untuk tampil kedepan lagi, dan siswa tidak takut ataupun malu-malu lagi untuk maju terlebih dahulu, bahkan setiap kelompok berebutan untuk diberikan maju terlebih dahulu. Sudah banyak aspek-aspek yang terpenuhi oleh siswa ketika bermain peran, karena siswa sudah terbiasa dengan kondisi seperti ini sebelumnya, siswa tidak lagi malu dan takut untuk berekspresi didepan kelas walaupun masih membutuhkan naskah dialog yang dijadikan pegangan selama bermain peran (*role play*). Keadaan kelas tidak lagi ramai dan gaduh, karena masing-masing siswa sudah percaya diri untuk bisa melakukan perannya didepan kelas dan lebih memperhatikan kelompok yang sedang tampil didepan.

**Tahap Akhir**

Seperti biasanya, setelah semua kelompok maju, guru bersama siswa bertanya jawab mengenai kegiatan bermain peran yang baru saja dilakukan.

Guru bertanya apa inti percakapan dalam dialog yang baru diperankan oleh siswa dan hampir seluruh siswa menjawab pertanyaan dari guru, ada dua siswa yang masih kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru meluruskan pemahaman mengenai kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan guna meluruskan kesalahpahaman. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Karena waktu telah menunjukkan pukul 09.10 guru menutup pembelajaran dan siswa segera bersiap-siap untuk istirahat.

**c. Observasi**

Dari hasil pengamatan observer dan peneliti, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran yang dilakukan pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dalam siklus II ini sudah berlangsung sesuai dengan harapan. Hal ini terlihat dari penampilan siswa dengan kelompoknya masing-masing. Siswa tidak terlihat lagi malu-malu dan lebih percaya diri untuk tampil didepan kelas, suara dan mimik wajah sudah cukup memenuhi standar yang ditetapkan, pemahaman dan aspek-aspek lainnya yang terdapat dalam keterampilan berbicara juga meningkat. Siswa yang tidak berperanpun tidak membuat kegaduhan seperti pada siklus sebelumnya. Sehingga dapat dikatakan kegiatan bermain peran (*role play*) guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V di siklus II ini sudah mencapai tujuan penelitian.



#### d. Refleksi

Pada siklus II ini peneliti sudah melakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang muncul pada saat siklus I. Dimana siklus I banyak siswa yang tidak jelas apa yang dikatakannya dan gerak serta mimik wajahnya, dan banyak diantara siswa yang tidak terdengar suaranya, maka di siklus II hampir semua siswa mulai terlihat aspek-aspek keterampilan berbicaranya. Di siklus II ini sudah terlihat adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam bermain peran menggunakan bahasa Inggris, dan siswa yang tidak berperan tidak lagi membuat kegaduhan seperti halnya di siklus I. Ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*) siswa terlihat sangat gembira dan antusias. Hal ini meningkatkan rasa keingintahuan siswa untuk belajar lebih terfokuskan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pemahaman siswa juga bersifat jangka panjang ketika kegiatan pembelajaran menggunakan metode yang membuat siswa menjadi pemeran aktif dan menggunakan alat bantu media konkret dalam kegiatan pembelajaran tersebut karena siswa sendiri yang mengalami dan merasakan pembelajaran yang berlangsung. Dalam bermain peran (*role play*) siswa dilatih keterampilan berbicara bahasa Inggrisnya, sehingga siswa terbiasa dan merasa bebas mengeluarkan kemampuan dalam keterampilan berbicara bahasa Inggrisnya dan tidak takut untuk mengungkapkan ide dan gagasannya dalam berkosakata menggunakan

bahasa Inggris tanpa takut salah, karena guru akan senantiasa mendampingi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Semakin banyak pengalaman berbicara bahasa Inggris siswa yang didapat dalam sebuah pembelajaran, maka semakin baik pula keterampilan dan rasa percaya diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris. Jadi pengaruh metode bermain peran terhadap pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam aspek keterampilan berbicara memiliki pengaruh yang besar untuk siswa. Berdasarkan hasil perolehan pada siklus II, peneliti dan kolaborator menyimpulkan bahwa tindakan penelitian ini sudah cukup pada siklus II.

Berikut adalah beberapa hal yang yang dapat dilihat dalam siklus II baik yang terjadi pada guru maupun siswa yang dijabarkan dengan tabel dibawah ini:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Temuan dalam Siklus II**

No	Temuan
1	Penyampaian tata cara mengisi naskah dialog yang lebih jelas sehingga siswa tidak lagi bingung untuk menentukan urutan pemeran.
2	Guru menjelaskan dengan rinci bahwa dalam bermain peran ada beberapa aspek yang perlu untuk diperhatikan seperti, pemahaman, kelancaran, kosakata, pengucapan, tata bahasa, volume suara, gerak dan mimik wajah, serta keberanian siswa perlu untuk lebih

	diperlihatkan.
3	Guru bersama siswa mempraktekkan gambaran dari naskah dialog dengan jelas tentang situasi yang akan dihadapi masing-masing pemeran saat gilirannya berperan, sehingga pada saat menampilkan kegiatan bermain peran, siswa tidak terlihat bingung lagi untuk berekspresi dengan gerak dan mimik wajah yang sesuai dengan dialog yang dibawakan.
4	Siswa tidak lagi membuat kegaduhan didalam kelas dikarenakan guru dan siswa telah membuat kesepakatan bersama-sama sebelum memulai pembelajaran.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan hasil yang didapat selama proses belajar mengajar dikatakan berhasil dilihat dari penilaian siswa yang mencapai nilai rata-rata 82,13 pada akhir siklus II. Oleh karena itu, pembelajaran di siklus II dianggap sudah berhasil.

#### **B. 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.

## 1. 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*).

## 2. 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.

## C. 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:

**Presentase Pencapaian Skor = 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.

### **1. Siklus 1**

Hasil yang diperoleh dari siklus I yaitu masih kurangnya keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dan belum mencapai target yang telah ditentukan oleh peneliti. Masih banyak siswa yang malu-malu dan kurang percaya diri serta ragu dalam memainkan peran menggunakan bahasa Inggris.

Data yang diperoleh dari upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas V pada siklus I pertemuan pertama, siswa memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 38,53% dan presentase penilaian dalam aktivitas guru dan siswa mencapai 70%. Pada pertemuan

kedua siswa memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 51,03% dan presentase penilaian dalam aktivitas guru dan siswa mencapai 70%. Untuk melihat lebih jelas hasil analisis data dari siklus I, maka dapat diamati pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.3**

**Data Hasil Analisis Siklus I**

No	Jenis Data	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1	Rata-rata Siswa	38,53%	51,03%	44,78%
2	Aktivitas Guru dan Siswa	70%	70%	70%

Dari hasil perolehan nilai keterampilan berbicara melalui metode bermain peran (*Role Play*) didapat rata-rata skor siswa dalam pertemuan 1 dan pertemuan 2 dalam siklus I adalah sebesar 44,78%. Sementara hasil instrumen pemantau tindakan yang didapat dari siklus I dari aspek guru dan siswa sebesar 70%.

Berdasarkan refleksi dan analisis data pada siklus I maka, ternyata keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa menggunakan metode bermain peran (*role play*) belum mencapai target yang ditetapkan yaitu mencapai nilai rata-rata sebesar  $\geq 68\%$ , berdasarkan hasil tersebut maka peneliti melakukan siklus II sebagai tindak lanjut.

## 2. Siklus II

Pada siklus ini peneliti lebih siap dalam melaksanakan penelitian keterampilan berbicara bahasa Inggris menggunakan metode bermain peran (*role play*) sehingga aktivitas dalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik, hal tersebut juga berpengaruh terhadap kesiapan siswa dalam melaksanakan setiap kegiatan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Siswa secara keseluruhan sudah dapat terlibat aktif sehingga potensi siswa yang ada pada diri siswa dapat berkembang secara optimal.

Data yang diperoleh dari upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas V pada siklus I pertemuan pertama, siswa memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 61,40% dan presentase penilaian dalam aktivitas guru dan siswa mencapai 90%. Pada pertemuan kedua siswa memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 82,13% dan presentase penilaian dalam aktivitas guru dan siswa mencapai 100%.

Berdasarkan data tersebut, hasil penelitian sudah melampaui target standar keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti, sehingga peneliti dan pengamat dapat menyimpulkan bahwa penelitian sampai dengan siklus II ini sudah cukup dan peneliti tidak perlu melanjutkan pada siklus berikutnya.

**Tabel 4.4**  
**Data Hasil Analisis Siklus II**

No	Jenis Data	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1	Rata-rata Siswa	61,40%	82,13%	71,77%
2	Aktivitas Guru dan Siswa	90%	100%	95%

Dari hasil perolehan nilai keterampilan berbicara melalui metode bermain peran (*Role Play*) didapat rata-rata siswa kelas V SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi, Jakarta Selatan memperoleh rata-rata nilai akhir pada akhir siklus yaitu sebesar 82,13%. Sementara hasil instrumen pemantau tindakan yang didapat dari siklus II dari aspek guru dan siswa sebesar 95%.

Berdasarkan refleksi dan analisis data pada siklus II maka, ternyata keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa menggunakan metode bermain peran (*role play*) sudah mencapai bahkan melampaui target yang ditetapkan yaitu telah memperoleh nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Inggris sebesar 82, 13%, berdasarkan hasil tersebut maka penelitian telah dinyatakan berhasil.

#### **D. 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.

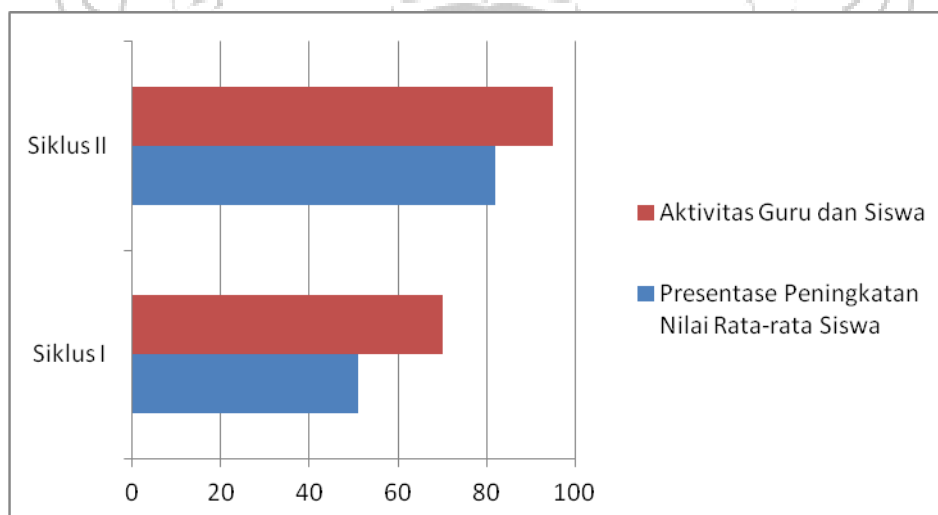
#### **E. Pembahasan**

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%.

Untuk melihat lebih jelas hasil analisis data keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dan data pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa dalam siklus I dan siklus II, maka dapat diamati pada tabel berikut ini:

**Grafik 4.1**  
**Presentase Peningkatan Nilai (%)**



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.

## F. Keterbatasan Penelitian

Skripsi yang dibuat merupakan sebuah karya ilmiah yang pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk penelitian, penelitian ini telah dilakukan sebaik dan semaksimal mungkin dengan prosedur penelitian tindakan kelas, namun disadari bahwa hasil yang diperoleh tidak luput dari kekurangan atau kelemahan-kelemahan akibat keterbatasan yang ada sehingga menimbulkan hasil yang kurang sesuai seperti yang diharapkan.

Keterbatasan penelitian yang dapat diamati dan terjadi selama penelitian berlangsung antara lain:

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas V SDS Laboratorium PGSD FIP UNJ, Setiabudi, Jakarta Selatan, sehingga tidak dapat digeneralisasikan pada populasi yang lain.
2. Penelitian menggunakan metode bermain peran (*role play*) dan tidak semua siswa dapat memenuhi semua aspek-aspek dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris, terutama pada aspek gerak dan mimik wajah.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. 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%.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil tes keterampilan berbicara bahasa Inggris yang telah dicapai siswa menggunakan metode bermain peran (*role play*) yang dilakukan oleh peneliti, maka implikasi dari peneliti adalah bahwa melalui metode bermain peran (*role play*) sebuah pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan metode bermain peran (*role*



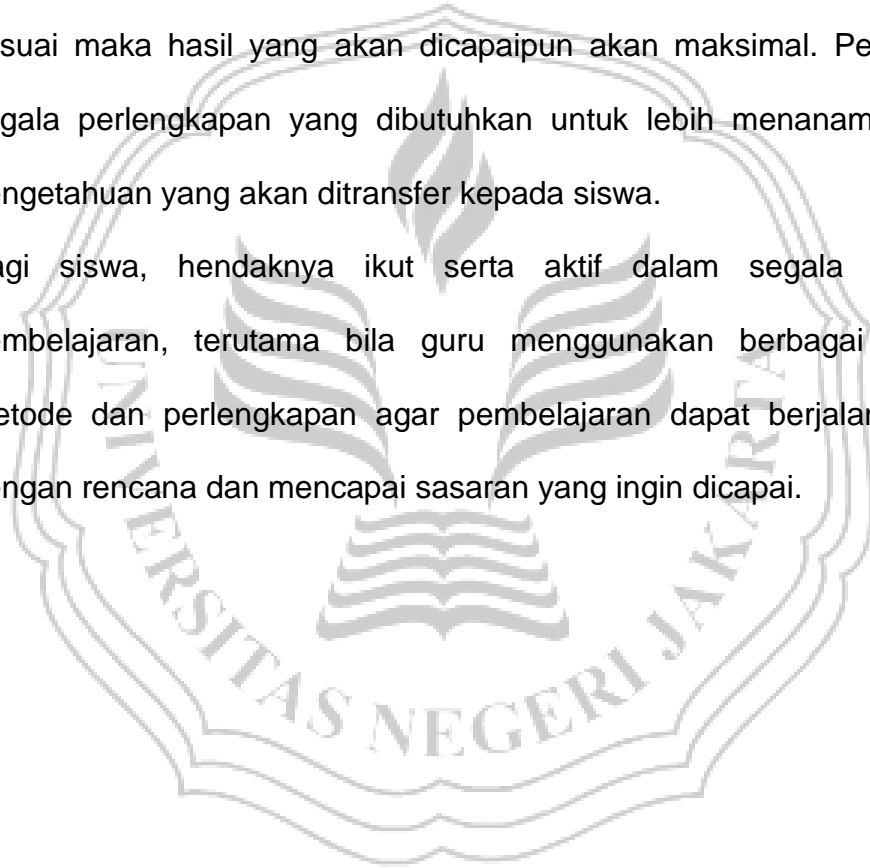
*play*) siswa dapat berperan aktif dan menjadi antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Implikasi lain dari penggunaan metode bermain peran (*role play*) adalah meningkatnya profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa dapat mengungkapkan pikiran/ide maupun pendapat siswa secara leluasa atau bebas, siswa dapat meningkatkan aspek-aspek keterampilan berbicara dengan baik dan benar dalam penerapannya melalui pembelajaran-pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya, siswa juga menambah banyak kosakata baru dalam bahasa Inggris, ketika guru menyediakan alat peraga untuk siswa, siswa semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan mendapatkan tambahan pengetahuan baru dari benda konkret sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami kata dalam bahasa Inggris karena siswa melihat langsung atau memperagakan langsung percakapan-percakapan yang ada dalam dialog.

### **C. Saran**

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

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 dicapaipun akan maksimal. Perisapkan segala perlengkapan yang dibutuhkan untuk lebih menanamkan lagi pengetahuan yang akan ditransfer kepada siswa.
2. Bagi siswa, hendaknya ikut serta aktif dalam segala kegiatan pembelajaran, terutama bila guru menggunakan berbagai macam metode dan perlengkapan agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana dan mencapai sasaran yang ingin dicapai.



## 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

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**KARINA SETIANI**, lahir di Jakarta pada tanggal 28 Desember 1994, penulis merupakan anak ketiga dari lima bersaudara dari pasangan, Ayah Tjetjep Supriatna dan Ibu Suarni Tanjung. Kebangsaan penulis yakni Warga Negara Indonesia (WNI) yang bertempat tinggal di Jalan Benda Kemang Gg. H. Musa Rt.008 Rw.04 No.36 Kelurahan Cilandak Timur, Kecamatan Pasar Minggu, Pedurenan, Jakarta Selatan.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah SD Negeri 04 Pagi Cipete Selatan lulus pada tahun 2006, kemudian dilanjutkan pendidikan menengah di SMP Negeri 56 Jakarta Selatan lulus pada tahun 2009. Penulis melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 46 Jakarta Selatan lulus pada tahun 2012. Setelah lulus SMA, penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 di Universitas Negeri Jakarta jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.