

ABSTRAK

Nur Hikmah Wijaya. Peningkatan *Speaking Skill* Melalui Metode *Role Play* Pada Siswa Kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang (2008). Skripsi. Jakarta. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2011.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan *speaking skill* melalui metode *role play* Pada Siswa Kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang Jakarta Selatan dengan sample berjumlah 24 siswa. Analisis data penelitian ini, meliputi mengidentifikasi tema-tema, mengkode data, menyusun pertanyaan kunci, mengadakan review organisasi, menyusun peta konsep, analisis sebab-akibat dan display temuan.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut: keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dari 64,79 pada siklus I menjadi 77,08 pada siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan *speaking skill* melalui *role play* mencapai persentase peningkatan rerata skor sebesar 15,89%. Hasil ini menggambarkan bahwa siswa kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang mengalami peningkatan *speaking skill* Bahasa Inggris.

Pencapaian kompetensi berbicara meliputi: (1) siswa terampil mengucapkan bunyi kata dengan tepat; (2) siswa mampu pelafalan kalimat sederhana dengan jelas; (3) siswa terampil memilih kata yang tepat; (4) siswa mampu menggunakan dan menulis dengan tepat dan benar; (5) siswa terampil menyusun kata-kata dalam kalimat; (6) siswa mampu memilih pola kalimat yang tepat; (7) siswa mampu berbicara dengan lancar; (8) siswa mampu mengucapkan kalimat dengan intonasi tepat; (9) siswa mampu melafalkan kata-kata dengan jelas; (10) siswa mampu menunjukkan sikap berbicara tidak gugup dan tidak terburu-buru.

ABSTRACT

Nur Hikmah Wijaya. Improving the Students' Speaking Skills Through Role Play Method : an Action Research on the Fifth Grade Students of SDN Menteng Atas 18 Petang (2008). Thesis. Jakarta. Elementary Teacher School Education Departement, Faculty of Education, State University of Jakarta, 2011.

This study is aimed at improving speaking skills through role play method : an Action research on the Fifth Grade Students of SDN Menteng Atas 18 Petang. There were 24 (twenty four) students as the sample of this study. The writer analyzed the data by identifying themes, coding of data, arranging key questions, reviewing organizations, compiling map concept, analyzing the cause and effect of finding and its display.

The results obtained are as follows: students' speaking skills in learning English increases 64.79 in the first cycle to 77.08 on the second cycle. The results of this study indicate that the improvement of speaking skills through role play reached the average score of 15.89%. The results show that the students of the fifth grade students of SDN Menteng Atas 18 Petang improved their speaking skill in English.

The speaking competency includes: (1) students are able to pronounce words correctly; (2) students are able to pronounce simple sentences clearly; (3) students are able to choose the right words, (4) students are able to use and write precisely and correctly; (5) students are able to arrange words in the sentences; (6) students are able to choose the appropriate sentence pattern; (7) students are able to speak fluently; (8) students are able to say words with correct intonation; (9) students are able to pronounce the words clearly; (10) students are able to speak confidently and fluently.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris adalah bahasa asing pertama di Indonesia yang sangat penting untuk penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan pembinaan hubungan bilateral dan multilateral dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional serta merupakan faktor penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi, karena bahasa bagi manusia adalah pusat komunikasi dan berpikir. Hal tersebut ditegaskan oleh Kurt Goldstein dalam Paul Goodman, "*As soon as man uses language to establish a living relation with himself and his fellows, language is no longer an instrument, a mean but a manifestation, a revelation of his inner being and his psychic ties with world and his fellows.*"¹ Artinya, orang menggunakan bahasa sebagai dasar membangun hubungan dirinya dan teman-temannya, selain itu bahasa lebih dari sekedar sebuah instrument atau perangkat tetapi itu sebuah pernyataan, sebuah hubungan ikatan batin dan jasmani melalui kata. Paul Goodman pun menegaskan bahwasanya *The culture anthropologists do not say enough when they say that language is an*

¹ Paul Goodman, *Speaking and Language: Defence of Poetry* (Random House: New York, 1971), h. 76

*instrumen of communication about the world; speaking language is how the speakers are in the world and it is their communication.*² Sehingga masyarakat menganggap bahwa bahasa bukan sekedar perangkat komunikasi saja tetapi bagaimana pembicara berkomunikasi.

Di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan dinyatakan bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Pernyataan tersebut berimplikasi bahwa siapa pun yang mempelajari suatu bahasa pada hakikatnya sedang belajar berkomunikasi. Hal tersebut direalisasikan dalam empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan itu digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat pada tingkat literasi tertentu. Tingkat literasi mencakup *performative, functional, informational dan epistemic*. Semua kompetensi tersebut telah merambah dalam kurikulum pendidikan tingkat SD/MI di Indonesia yang menjadikan Bahasa Inggris sebagai muatan lokal.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Mata pelajaran Bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran eksakta atau mata pelajaran ilmu sosial yang lain. Perbedaan ini terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Hal ini mengindikasikan bahwa belajar Bahasa Inggris bukan saja belajar kosakata

² *Ibid.*, h.77

dan tatabahasa dalam arti pengetahuannya, tetapi berupaya menggunakan atau mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kegiatan komunikasi. Seorang siswa belum dapat dikatakan menguasai Bahasa Inggris kalau dia belum dapat menggunakan Bahasa Inggris untuk keperluan komunikasi, meskipun dia mendapat nilai yang bagus pada penguasaan kosakata dan tatabahasanya. Memang diakui bahwa seseorang tidak mungkin akan dapat berkomunikasi dengan baik kalau pengetahuan kosakatanya rendah. Oleh karena itu, penguasaan kosakata memang tetap diperlukan tetapi yang lebih penting bukan semata-mata pada penguasaan kosakata tersebut tetapi memanfaatkan pengetahuan kosakata tersebut dalam kegiatan komunikasi Bahasa Inggris yang baik. Hal ini juga ditegaskan oleh Paul Goodman yang mengatakan, ” *The grammar of a language will be found by taking into account the many uses of speaking the language*”.³

Sebagaimana yang dijelaskan dalam kurikulum, bahwa penyelenggaraan pendidikan bahasa Inggris disekolah dasar bertujuan :

Pertama, mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah; Kedua, memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Aspek berbicara dalam Bahasa Inggris menjadi fokus utama pembelajaran dimana aspek menulis, membaca diarahkan untuk menunjang pembelajaran komunikasi lisan.

³ Paul Goodman, *op.cit.*, h. 22

Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa, khususnya pengembangan keterampilan berbicara, guru diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia dan kebutuhan siswa. Guru harus memiliki kemampuan merumuskan indikator dan tujuan, mengorganisasikan bahan, mengkonstruksi alat evaluasi, mengemas kegiatan, memilih metode dan teknik yang sesuai, serta menggunakan sumber dan media pembelajaran. Keenam faktor tersebut sangat memerlukan keterampilan guru, sehingga pembelajaran bahasa bisa berlangsung dengan memfokuskan pada siswa aktif, yaitu mengikuti kaidah PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

Sementara itu, kita ketahui berkomunikasi lisan itu tidak terlepas dari pelafalan, intonasi bicara dan cara membaca sebuah kata. Untuk mencapai kemampuan berbahasa yang baik semua unsur tersebut harus dikuasai dengan baik oleh peserta didik sehingga akan tercipta komunikasi yang baik pula. Namun demikian fakta membuktikan tidak sedikit anak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi lisan, yang akhirnya menganggap mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan pelajaran tersulit kedua setelah matematika di sekolah dasar khususnya. Sehingga berdampak pada rendahnya motivasi anak dalam belajar bahasa Inggris.

Kian rendahnya kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah disebabkan kecenderungan pembelajaran yang konvensional, verbalisme

dan bersifat guru-sentris yang mengindikasikan interaksi di kelas dikuasai oleh guru. Kecenderungan pembelajaran yang demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga prestasi hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Hal tersebut menurut penulis mengisyaratkan tuntutan agar para guru dapat mengembangkan kemampuannya yang mengarah pada peningkatan mutu proses pembelajaran yang bersifat *student center* terutama pada keterampilan berbicara Bahasa Inggris.

Kita ketahui, keterampilan berbicara (*speaking skill*) merupakan keterampilan produktif karena dalam perwujudannya keterampilan berbicara menghasilkan berbagai gagasan yang dapat digunakan untuk kegiatan berbahasa (berkomunikasi). Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh. Hal tersebut diperkuat oleh Djago Tarigan dalam Mudini Salamat Purba yang mengatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan⁴. Namun demikian, anak mengalami kendala besar saat mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan tersebut secara lisan. Mereka bingung, malu dan kurang mengetahui untuk memulainya. Hal senada diungkapkan oleh Jeremy Harmer, *students are often reluctant to*

⁴ Mudini Salamat Purba, (terdapat di <http://www.slideshare.net/NASuprawoto/pembelajaran-berbicara>), di akses pada tanggal 24/12/2010

*speak because they are shy and are not predisposed to expressing themselves in front of other people, especially when they are being asked to give personal information or opinions.*⁵ Ini disebabkan karena disekolah pembelajaran, bahasa diajarkan secara terpisah-pisah. Pada umumnya guru mengajarkan keterampilan berbahasa dan komponen bahasa secara terpisah-pisah.

Pembelajaran bahasa secara terpisah-pisah mengakibatkan kesulitan untuk memotivasi siswa belajar bahasa karena siswa melihat apa yang dipelajarinya tidak ada hubungannya dengan kehidupan mereka. Proses pembelajaran seperti itu tidak sejalan dengan hakikat pembelajaran bahasa yang bulat dan utuh (*holistic*). Oleh karena itu *whole language* merupakan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran bahasa. seperti pandangan Robert J. Tierney yang mengungkapkan,

*one of the principles underlying Whole language is that language is learned best when the learner's focus is on use and meaning, whereas descriptions of whole language principles may vary somewhat, they tend to focus on respect for learner, for learning in meaningful situations and for the learner's natural language learning tendencies.*⁶

Untuk itu, penyelenggaraan pendidikan disekolah dasar perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang menerapkan kosep DAP (*Developmentally Appropriate Parctice*) yakni suatu pembelajaran yang sesuai dengan

⁵ Jeremy Harmer, *The Practice of English Language Teaching*, (Longman Person:UK, Fourth Edition), h, 345

⁶ Robert J. Tierney, et.al, *Reading Strategies and Practices* (Allyn and Bacon:Massachusetts, 1990), h. 27

perkembangan anak. Implementasi konsep tersebut dalam pembelajaran adalah *hands on experience*, pembelajaran terpadu dan belajar sambil bermain.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah belajar bermain peran (*role play*). Piaget dalam Santrock dalam Kamtini Husni memandang bermain sebagai suatu media yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dan percaya bahwa struktur kognitif perlu diasah dan bermain merupakan sarana yang sempurna untuk itu⁷. Berkembangnya berbagai kemampuan pada anak adalah sebuah proses. Hal ini dapat didorong dengan rangsangan atau simulasi yang sesuai dengan perkembangan anak, yaitu melalui kegiatan bermain.

Melalui bermain, anak terlibat dalam penyelesaian masalah. Hal ini sesuai dengan pandangan Horn dalam Merry Kumala yang menjelaskan bahwa bermain memiliki dua karakteristik: pertama, bermain adalah mudah disesuaikan; kedua, bermain melibatkan anak dalam penyelesaian masalah menurut cara yang dipilihnya.⁸ *Bermain adalah pekerjaan anak*, begitu kata pepatah yang sering kita dengar. Hurlock mengartikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa

⁷ Kamtini, Husni, *Bermain Melalui Gerak dan Lagu* (Depdiknas: Jakarta, 2005), h.54

⁸ Merry Kumala. *Model Pembelajaran Membaca dengan Pendekatan Whole Language*. (UNJ: Jakarta, 2004), h.9

mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kajian.⁹ Oleh karena itu jika keinginan belajar datang dari dalam diri anak, maka proses pembelajarannya akan berlangsung dengan mudah dan lancar. Hasilnya adalah kepuasan yang mendalam bagi diri anak. Bermain memberikan rangsangan imajinasi anak, mengajar berpikir serta mengajak anak bersosialisasi. Joreme Singer dalam Kamtini Husni berpendapat bahwa bermain memberi suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsang (stimulasi) baik dari luar maupun dari dalam, yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan dan merekam pengalaman.¹⁰

Dalam bermain memiliki peranan-peranan tertentu baik secara individu maupun kelompok. Peran disini berarti rangkaian perasaan, kata-kata dan tindakan. Peran (*role*) memposisikan diri sebagai orang lain dan mencoba merasakan apa yang dipikirkan dan dirasakan orang lain tersebut. Disinilah anak belajar suatu permasalahan dan memecahkan masalah sebagai solusi dalam konteks *joyful learning* dan *learning for fun*.

Hilgard dalam Wina Sanjaya mengungkapkan : ” *Learning is the process by wich an activity originates or changed through training*

⁹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2005), h. 320.

¹⁰ Kamtini Husni, *op.cit.*, h. 49

procedurs (wheter in laboratory or in the natural environment)".¹¹ Baginya belajar itu adalah sebuah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan, baik latihan di dalam labotarium maupun dalam lingkungan alami. Lebih lanjut di jelaskan pula oleh Hilgard dalam Wina Sanjaya bahwa, *The role playing process provides a lifes simple of human behaviour serves as vehicle for students for (1) explorer their feelings; (2) gaint insight into their attitudes values and perceptions; (3) develop their problem-solving skills and attitudes; (4) explore subject matter in varied ways.*¹² Jadi jelaslah mengapa *role play methode* menjadi solusi pemecahan pembelajaran yang konvensional dimana *role play* mampu memecahkan permasalahan pembelajaran bahasa selama ini.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pembelajaran Bahasa Inggris masih terpisah-pisah antara keempat aspek keterampilan bahasa tersebut. di SDN Menteng Atas 18 Petang tempat penelitian ini dilakukan. Sementara itu, rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 yang telah ditentukan juga menjadi bahan pertimbangan peneliti, dari jumlah 24 siswa, siswa yang mencapai nilai 65 dan di atasnya berjumlah 8 siswa atau hanya sekitar 33,33%, 15 siswa lainnya mendapat dibawah 65, hal tersebut mengindikasikan 66,67 % siswa mendapatkan nilai dibawah standar KKM

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Kencana PrenadabMedia Group:Jakarta, 2008), h.112.

¹² *Ibid.*,

yang telah ditentukan.¹³ Hal tersebut menjadi tolak ukur yang sebagaimana diungkapkan oleh Shoba Dewey bahwa, kemampuan akademis memang menjadi fokus perhatian orangtua dan guru karena merupakan basis penilaian kecerdasan anak disekolah.¹⁴

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti menganggap perlu kiranya melakukan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) melalui penerapan metode *role play* sebagai refleksi dan upaya perbaikan dalam meningkatkan *speaking skill* siswa di kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang dihadapi peneliti dalam proses pembelajaran, hal yang meresahkan peneliti adalah rendahnya keterampilan berbicara anak dalam bahasa Inggris sehingga hasil belajar bahasa Inggris yang diperoleh kurang optimal dan dari Standar Ketuntasan Belajar Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Untuk memperbaiki pembelajaran, maka peneliti merinci pokok permasalahan kedalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran Bahasa Inggris itu pelajaran tersulit kedua setelah matematika?.
2. Siswa mengalami kendala besar ketika berkomunikasi lisan sederhana

¹³ Nilai Ulangan Semester 1 Tahun 2009-2010

¹⁴ Shoba Dewey , *Anak yang Bermain-Anak yang Cerdas* (Gramedia Pustaka Utama:Jakarta, 2009), h. 3.

3. Proses pembelajaran Bahasa Inggris masih bersifat konvensional atau monoton.
4. Media yang digunakan kurang membantu siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris.
5. Apakah dengan menggunakan metode *role play* dapat meningkatkan *speaking skill* pada siswa?
6. Bagaimana meningkatkan *speaking skill* pada siswa kelas V melalui metode *role play*?

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Begitu banyak faktor permasalahan yang teridentifikasi dalam analisis peneliti namun karena keterbatasan dalam hal waktu, tenaga dan biaya serta untuk menjaga agar peneliti lebih terarah dan fokus maka peneliti membatasi fokus penelitiannya. Berdasarkan pertimbangan tersebut diatas maka penelitian ini dibatasi pada masalah

" Metode Role Play dalam Meningkatkan Speaking Skill pada Siswa Kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang".

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi serta batasan fokus penelitian diatas maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : *" Bagaimana Meningkatkan Speaking Skill melalui Metode Role Play pada Siswa Kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang?"*

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru : (a) sebagai bahan pertimbangan yang relevan bagi peneliti di masa yang akan datang khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris; (b) untuk mengembangkan diri secara profesional khususnya memberikan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan kepada siswa; (c) mengembangkan keterampilan mengelola pembelajaran, khususnya dalam memberikan perhatian dan motivasi yang lebih intensif terhadap siswa.

2. Bagi siswa

Untuk menumbuhkan minat siswa dan kepuasan serta percaya diri, sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sebagai sumbangan pikiran dalam proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan maupun yang akan diperbaiki khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan aspek *speaking skill*.

BAB II

ACUAN TEORITIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. *Speaking Skill*

Menurut kamus Oxford Advanced, *speaking is to express or communicate opinions, feelings, ideas, etc, by or as talking and it involves the activities in the part of the speaker as psychological, physiological (articulator) and physical (acoustic) stages*. Artinya, berbicara adalah kemampuan mengekspresikan atau mengkomunikasikan perasaan, ide, pendapat pembicara dalam suatu lingkup kegiatan. Menurut Tarigan dalam Choiri Setyawan, keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran gagasan dan perasaan.¹⁵ Dengan demikian pendapat dari keduanya tentang definisi berbicara memiliki kesamaan, bahwa berbicara adalah bentuk dari ekspresi pengucapan artikulasi kata yang mengandung maksud atau perasaan. Hal itu diperkuat Hurlock, yang mendefinisikan berbicara adalah bentuk keterampilan bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata untuk menyampaikan maksud.¹⁶

¹⁵ Choiri Setyawan, (terdapat di <http://rakasmuda.com/new/media-info/artikel-artikel/37-umum/56-hakikatbelajar>), diunduh pada tanggal 24-10-2010.

¹⁶ Elizabeth B. Hurlock, *op.cit.*, h. 176.

Sehingga melalui berbicara seseorang mengungkapkan maksud dari apa yang menjadi gagasan, perasaan dirinya sebagai sebuah informasi. Lebih lanjut Brown dan Yule dalam Edi Soegito mendefinisikan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan.¹⁷ Di sisi lain, Paul Goodman mengungkapkan, *speaking is commitment not only to a human relationship with the one spoken to, but also, we shall see to the existence of the thing spoken about.*¹⁸ Dengan demikian berbicara tidak hanya sekedar pada membangun hubungan seseorang dalam berkomunikasi namun perlu diperhatikan dari isi dari pembicaraan itu.

Selain itu, Theodore Huebner menjelaskan bahwa, *language is essentially speech, and speech is basically communication by sounds.*¹⁹ Berdasarkan apa yang diungkapkan beliau, intisari dari bahasa adalah bicara. Bicara merupakan keterampilan berkomunikasi melalui suara yang digunakan seseorang dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan di sekolah atau diluar. Keterampilan diperoleh dengan cara memperbanyak latihan/pengulangan (*much repetition*). Latihan atau pengulangan tersebut diawali latihan otot. Dalam konteks demikian, keterampilan berbicara bisa dipahami sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau

¹⁷ Edi Soegito, *loc.cit.*

¹⁸ Paul Goodman, *op.cit.*, h.4.

¹⁹ Theodore Huebner, *Audio Visual Technique in Teaching Foreign Language* (New York:Cambridge University Press, 1960), p. 5.

mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan dimana pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan jeda.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikemukakan dalam penelitian ini bahwa *speaking skill* diartikan sebagai kecakapan menyampaikan maksud (ide, pikiran, perasaan) seseorang kepada orang lain secara lisan sehingga maksud tersebut mudah dipahami oleh orang lain dengan latihan.

2. *Speaking Skill* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Berbicara adalah bagian terpenting dalam belajar dan pembelajaran bahasa Inggris. Namun pada beberapa tahun lalu, pembelajaran berbicara dianggap kurang penting, sehingga guru bahasa Inggris mengajarkan berbicara hanya berupa pada pengulangan latihan atau menghafalkan dialog saja. Sekarang dengan perubahan zaman yang semakin cepat, maka tujuan dari berbicara menuntut bahwa siswa harus memiliki kemampuan berkomunikasi (*comunicative skills*), dengan hal itu siswa lebih dapat mengekspresikan diri dan belajar bagaimana mengikuti dan mengetahui aturan berkomunikasi yang ada dalam setiap budaya masyarakat.

Jean Brewster and Gail Ellis mengungkapkan, *most children equate learning an second language with learning to speak it and, because most come to the foreign language classroom with a good mastery of their first*

*language and learning it seemed to be relatively easy and effortless, they expect it to be same with foreign language.*²⁰ Artinya kebanyakan siswa menginginkan mampu berbicara bahasa Inggris secepatnya dan beranggapan itu hal yang mudah dan gampang karena mereka ingin menunjukkan ke teman-temannya atau anggota keluarga. Jadi *speaking skill* dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi tujuan belajar bahasa Inggris. Pengharapan seperti itu bisa terwujud bila mereka menjaga motivasi dan diberikan kesempatan yang banyak untuk berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris.

Dipandang dari segi bahasa, menyimak dan berbicara dikategorikan sebagai keterampilan berbahasa lisan. Dari segi komunikasi, menyimak dan berbicara diklasifikasikan sebagai komunikasi lisan. Melalui berbicara orang menyampaikan informasi kepada orang lain. Melalui menyimak orang menerima informasi dari orang lain. Kegiatan berbicara selalu diikuti kegiatan menyimak atau kegiatan menyimak pasti ada di dalam kegiatan berbicara. Keduanya fungsional bagi komunikasi lisan, keduanya tidak dapat dipisahkan dari kegiatan komunikasi. Ibarat sebuah mata uang, sisi muka ditempati kegiatan berbicara sedang sisi belakang ditempati kegiatan menyimak. Sebagaimana mata uang tidak akan laku bila kedua sisinya tidak terisi, maka komunikasi lisan pun tak akan berjalan bila kedua kegiatan tidak berlangsung

²⁰ Jean Brewster and Gail Ellis, *The Primary English Teacher's Guide, New Edition* (Penguin English:England, 2002), h. 101.

saling melengkapi. Oleh sebab itu, Vallete dalam Edi Soegito berpendapat bahwa berbicara merupakan kemampuan berbahasa yang bersifat social.²¹

Speaking skill dalam pembelajaran bahasa Inggris merupakan kemampuan menyusun kalimat-kalimat, aktif karena komunikasi terjadi melalui kalimat-kalimat untuk menampilkan tingkah laku yang bervariasi dari masyarakat yang berbeda. Keterampilan berbicara yang diungkapkan dalam susunan kalimat-kalimat lisan seseorang, menunjukkan sejauhmana sinergiritas antara ide, pikiran, gagasan dengan tingkah lakunya didalam masyarakat. Hal senada juga diungkapkan Paul Goodman yang mengatakan, *language is not the code but these sentences, language is not an instrument of communication between speaker and hearer, it is their communication-transaction as speaker and hearer.*²² Sehingga semakin terampil *speaking skill* yang dimiliki seseorang menunjukkan semakin terampil berbicara dan besarnya pengaruh serta peranannya dalam berbagai lingkungan masyarakat.

Keterampilan berbicara (*speaking skill*) dalam pembelajaran bahasa Inggris bisa diperoleh dari latihan-latihan yang dimulai dari syaraf otot (*neuromuscular*) alat lisan dan bukan hanya sekedar proses intelegensi atau kecerdasan saja (*intellectual process*). Berbicara sebenarnya merupakan

²¹ Edi Soegito, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Lisan di SD* (Jakarta:Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2004), h. 6.26.

²² Paul Goodman, *op.cit.*, h.34.

kegiatan kompleks yang melibatkan beberapa faktor yaitu kesiapan belajar, kegiatan berpikir, kesiapan mempraktikkan, motivasi, dan bimbingan. Apabila salah satu faktor tidak dikuasai dengan baik, maka akan terjadi kelambatan pada *speaking skill* bahasa Inggris. Dalam konteks demikian, *speaking skill* dalam pembelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu aspek bahasa yang diperoleh dari rangkaian proses pelatihan berbagai faktor berbicara yang berlangsung berkesinambungan, dimana *speaking skill allow a students to investigate their thoughts and feelings about a topic* sehingga berbicara merupakan bagian dari rangkaian sebuah rencana yang panjang (*a longer planning*).

3. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar (*Teaching and Learning Speaking Skill in Elementary School*)

Kita ketahui tujuan pengajaran bahasa Inggris dewasa ini berdasarkan kompetensi yang tertuang dalam kurikulum adalah agar peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Inggris disekolah dasar terdiri dari empat aspek bahasa yakni mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Sehubungan dengan hal tersebut, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar perlu ditetapkan standar kompetensi bahasa Inggris bagi SD/MI yang menyelenggarakan sebagai

muatan lokal. Kompetensi yang diharapkan merupakan kemampuan yang bermanfaat dalam rangka menyiapkan anak untuk belajar bahasa Inggris ditingkat SMP/MTs. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan berinteraksi dalam bahasa Inggris untuk menunjang kelas dan sekolah. Berdasarkan hal tersebut, maka keterampilan menulis dan membaca diarahkan untuk menunjang pembelajaran komunikasi lisan yakni berbicara.

Agar guru dapat mengembangkan kurikulum dan mencapai tujuan tersebut, maka guru perlu mengenal karakteristik mata pelajaran bahasa Inggris. Mata pelajaran bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran eksakta atau mata pelajaran ilmu sosial yang lain. Perbedaan ini terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Komunikasi merupakan sebuah sistem bahasa. *Language is as system*, artinya bahasa sebagai system yang terorganisir dengan rapi dimana setiap unit memiliki peran penting untuk bagian tertentu. Sebagai sebuah *system*, aspek-aspek bahasa yang terdiri dari empat ruang lingkup yakni mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis harus mendapatkan penyajian terpadu dalam pembelajaran. Artinya, komponen-komponen tersebut saling terkait satu sama lainnya, seperti kegiatan mendengarkan/menyimak dengan kegiatan berbicara, sehingga bahasa merupakan kegiatan interaksi aktif.

Namun demikian, tidak semua anak dapat mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris dengan baik dan sama rata. Artinya, apa yang menjadi tujuan kompetensi yang tertuang dalam kurikulum itu, tidak semua anak mampu menguasainya secara bersamaan. Jeremy Harmer menerangkan bahwa, *each individual student has some degree of linguistic knowledge and ability in English, individual students learn at different speeds and in different ways.*²³ Artinya, kecepatan seseorang dan cara belajar seseorang dalam memahami pelajaran bahasa Inggris tidaklah sama. Ada anak yang cepat memahami bahasa karena memiliki kecerdasan *verbal/linguistic* atau memiliki kemampuan yang lebih besar pada otak kirinya ataupun sebaliknya. Hal tersebut diperkuat oleh *multiple intelligences theory*, dimana Howard Gardner dalam Jeremy Harmer mengungkapkan,

*We do not possess a single intelligence, but a range of intelligences. So teachers are faced with individuals with different language knowledge, different intelligences, different learning speeds and different learning styles and preferences, perhaps we could give them different things to read or listen, we could respond to them differently too, and group them according their different ability or having them perform tasks in pairs or groups.*²⁴

Untuk itu, guru harus mampu menyajikan materi pembelajaran bahasa Inggris yang dapat diserap oleh semua siswanya dengan memilih strategi, metode dan teknik pembelajaran yang tepat. Sebab mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa

²³ Jeremy Harmer, *op.cit.*, h. 202.

²⁴ *Ibid.*, h. 90.

agar mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu. Dalam kurikulum dijelaskan bahwa tingkat literasi mencakup *performative, functional, informational dan epistemic*. Pada tingkat *performative* diharapkan siswa mampu membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara dengan symbol-simbol yang digunakan. Pada tingkat *functional*, siswa mampu menggunakan bahasa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, disini seperti mengerjakan soal ujian akhir semester bahasa Inggris. Pada tingkat *informational* siswa mampu mengakses pengetahuan dengan kemampuan berbahasa, seperti pengoperasian komputer. Terakhir pada tingkatan *epistemic*, disini tingkat kemampuan mengungkapkan pengetahuan ke dalam bahasa.

Maka fokus pembelajaran bahasa Inggris disekolah dasar adalah komunikasi lisan secara terbatas, siswa diharapkan memiliki keempat keterampilan tersebut. Keterampilan berbahasa tersebut digunakan untuk menyertai tindakan (*language accompanying*). Untuk mencapai kompetensi ini, siswa di sekolah dasar perlu dipasangkan dan dibiasakan dengan berbagai ragam pasangan bersanding (*adjacency pairs*). Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan sebuah proses keterpaduan antar keempat aspek bahasa dengan memperhatikan berbagai perbedaan anak dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Keterpaduan

tersebut disajikan dalam pendekatan pembelajaran yang utuh (*whole language*).

4. *Speaking Skill* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar harus diposisikan pada *student central*, dimana siswa harus memiliki kesempatan aktif yang lebih besar di bandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional (*teacher central*). Hal itu diungkapkan pula oleh Muriel Savile dan Troike bahwa, *the primary goal for young children in speaking is to encourage them to talk more and less self-consciousness.*²⁵ Untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran *speaking skill* yang bersifat berpusat pada siswa maka hal yang perlu diperhatikan dalam pengajaran berbicara bahasa Inggris diungkapkan David Nunan dalam Hayriye Kayi sebagai berikut :

*What is meant by teaching speaking is to teach English language learners to:1) Produce the English speech sounds and sounds patterns.2) Use words and sentence stress, intonation patterns and the rhythm of the second language.3) Select appropriate words and sentences according to the proper social setting, audience, situation and subject matter.4) Organize their thoughts in a meaningful and logical sequence.5) Use language as a means of expressing values and judgments.6) Use the language quickly and confidently with few unnatural pauses, which is called fluency.*²⁶

²⁵ Muriel Saville-Troike, *Foundations for Teaching English as Second Language* (Prentice-Hall:New Jersey, 1976), h. 123

²⁶ Hayriye Kayi, *Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a Second Language*, The Internet TESL Journal, Vol. XII, No. 11, November 2006 (terdapat di http://iteslj.org/Articles/Kayi-Teaching_Speaking.html, p. 1 - 2). Diunduh pada tanggal 15/12/2010

Artinya, pembelajaran bahasa Inggris dengan aspek *speaking skill* harus memperhatikan bentuk bunyi, penekanan kata dan kalimat, intonasi, pemilihan kata dan kalimat yang tepat berdasarkan kondisi pendengar, situasi, materi, sosial yang sebenarnya, kebermaknaan, logis, memiliki nilai dan harus menunjukkan kepercayaan diri saat berbicara atau tidak gugup. Hal tersebut penting untuk diperhatikan guru dalam pembelajaran bahasa Inggris agar tujuan dari berbicara tercapai. Selain itu juga, mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat sehingga meningkatkan keterampilan berbicara anak. Hal tersebut ditegaskan Wendy A. Scott and Lisbeth H. Ytreberg, *speaking is perhaps the most demanding skill for teacher to teach, in their own language children are able to express emotions, communicate intentions and reactions, explore the language and make fun of it so they expect to be able to do the same in English.*²⁷ Jelas sekali bahwa keterampilan berbicara merupakan tuntutan besar bagi guru dalam mengajar agar anak mampu mengekspresikan dirinya baik saat emosi, hubungan interaksi dan juga untuk bersenang-senang.

Menurut Mudini ada faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran yaitu faktor kebahasaan maupun faktor non kebahasaan :

²⁷ Wendy A. Scott and Lisbeth H. Ytreberg, *Teaching English to Children* (Longman Inc:New York, 1990), h. 33.

Faktor kebahasaan yang terkait dengan keterampilan berbicara antara lain sebagai berikut: (1) ketepatan pengucapan atau pelafalan bunyi; (2) penempatan tekanan, nada, jeda, intonasi dan ritme; (3) pemilihan kata dan ungkapan yang baik, konkret, dan bervariasi; (4) ketepatan susunan penuturan. Pembicaraan yang menggunakan kalimat efektif akan lebih memudahkan pendengar menangkap isi dari pembicaraannya. Adapun faktor-faktor non kebahasaan mencakup; (a) sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku; b) pandangan diarahkan kepada lawan bicara; c). gerak – gerak dan mimik yang tepat. Salah satu kelebihan dalam kegiatan berbicara dibandingkan dengan kegiatan berbahasa yang lainnya adalah adanya gerak-gerak dan mimik yang dapat memperjelas atau menghidupkan pembicaraan; d) kelancaran, kelancaran seseorang dalam berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya.²⁸

Oleh karena itu, siswa ibarat seperti spon yang menyerap apa saja yang kita ucapkan dan bagaimana kita mengucapkannya. Pembentukan pelafalan merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran berbicara pada bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (*second language*), hal ini disebabkan akan sulit bila terjadi kesalahan pelafalan saat berbicara dikemudian harinya. Untuk itu, salah satu upaya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dalam *speaking skill* adalah dengan pengucapan perlahan dan pemantapan melalui pengulangan dan pemeriksaan kembali dengan mengabungkan kegiatan berdialog, bernyanyi, puisi, lagu sehingga *speaking skill* anak akan terbangun dan pelafalan mereka akan lebih baik serta kesadaran berbahasa mereka akan tumbuh (*their awareness of the language improves*).

²⁸ Mudini Salamet Purba, *Pembelajaran Berbicara* (tersedia di <http://www.slideshare.net/NASuprawoto/pembelajaran-berbicara>) di unduh pada tanggal 24/12/2010.

Siswa sering berpikir bahwa *speaking skill* adalah produk dari belajar bahasa, tetapi mereka melupakan bahwa keterampilan berbicara (*speaking skill*) merupakan proses *essensial* dalam belajar bahasa. Peserta didik yang kurang percaya diri untuk berpartisipasi dalam interaksi lisan akan mempengaruhi perkembangan *speaking skill*. Hal tersebut dibenarkan oleh Jeremy Harmer yang mengungkapkan, *students are often reluctant to speak because they shy and are not predisposed to expressing themselves in front of people, frequently, too, there is a worry about speaking badly and therefore losing face in front of their classmates.*²⁹ Banyak pakar linguistik dan guru bahasa Inggris setuju bahwasanya dalam meningkatkan *speaking skill* anak harus belajar melalui proses saling mempengaruhi "*interacting*" antara satu sama lain dalam suatu kegiatan. Ringkasnya, *English as Second Language (ESL)* di sekolah dasar harus dikondisikan pembelajaran di lingkungan kelas yang membuat anak benar-benar merasa berada dalam suasana lingkungan komunikasi yang nyata (*real-life communication*), aktifitas yang nyata (*authentic activities*), dan tugas yang penuh makna (*meaningful tasks*) yang membantu melancarkan bahasa lisan (*promote oral language*).

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Inggris terdiri dari empat aspek bahasa. Setiap aspek tersebut memiliki karakteristik pembelajaran tersendiri. Pembelajaran berbicara bahasa Inggris harus berorientasi pada aspek

²⁹ Jeremy Harmer, *loc.cit.*

penggunaan bahasa, bukan pada aturan pemakaiannya. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran berbicara di kelas semestinya diarahkan untuk membuat dan mendorong siswa mampu mengemukakan pendapat, bercerita, melakukan wawancara, berdiskusi, bertanya jawab, dan berpidato dan sebagainya dalam bahasa Inggris. Adapun karakteristik yang harus ada dalam kegiatan pembelajaran berbicara antara lain : a) harus ada lawan bicara; b) penguasaan lafal, struktur, dan kosakata yang baik; c) ada tema/topik yang dibicarakan; d) ada informasi yang ingin disampaikan atau sebaliknya; e) memperhatikan situasi dan konteks. Oleh karena itu guru sebagai motivator, organisator dan fasilitator harus mampu mengembangkan pembelajaran dengan memilih pendekatan, strategi, metode serta model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan situasi dan kondisi siswanya.

Pemilihan bahan pembelajaran berbicara bergantung pada jenis keterampilan yang akan dikembangkan dalam diri siswa. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar sesuai perencanaan. Kita ketahui kegiatan pembelajaran berbicara di sekolah dasar itu meliputi : menyapa, memperkenalkan diri, bertanya, menjawab pertanyaan, bercerita (menceritakan pengalaman, buku/cerita yang pernah didengarkan/dibaca), berpendapat dalam diskusi kelompok, memberi petunjuk, bermain peran, mewawancarai. Maka kegiatan berbicara bahasa Inggris di sekolah dasar seperti yang diungkapkan diatas lebih mudah dikuasai siswa bila dibawa

dalam bentuk kehidupan nyata mereka alami sehari-hari sehingga kegiatan pembelajaran bahasa Inggris lebih bermakna (*meaningful*), menyenangkan (*joyful learning*) tanpa mereka sadari bahwasanya berbicara bahasa Inggris tidak sesulit yang mereka bayangkan.

Dengan demikian, *speaking skill* dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar terdiri dari aspek kosakata (*vocabulary*), aspek tata bahasa (*grammar*), aspek kelancaran (*fluency*), aspek lafal (*pronunciation*). Kosakata (*vocabulary*) adalah kemampuan berbicara bahasa Inggris ditinjau dari kosakata yang dipakai siswa. Tingkat kemampuan berbicara tersebut didasarkan atas banyaknya kosakata yang dimiliki siswa. Tata bahasa (*grammar*) adalah kemampuan berbicara bahasa Inggris ditinjau dari kemampuan siswa dalam menggunakan tata bahasa yang benar. Adapun tingkat kemampuan siswa tersebut ditentukan berdasarkan kesalahan siswa dalam menggunakan tata bahasa. Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan berbicara bahasa Inggris ditinjau dari kelancaran berbicara siswa. Adapun tingkat kemampuan berbicara tersebut didasarkan atas lancar tidaknya siswa dalam berbicara bahasa Inggris. Pelafalan (*pronunciation*) adalah kemampuan berbicara bahasa Inggris ditinjau dari kemampuan siswa dalam menghasilkan lafal yang baik dan benar. Kemampuan siswa tersebut dapat dikategorikan mulai dari tingkat terendah yakni siswa sering membuat

kesalahan pelafalan sampai dengan tingkat tinggi yakni lafal siswa dapat mendekati penuturan aslinya.

7. Karakteristik Siswa Kelas V

Siswa sekolah dasar kelas V digolongkan pada masa kelas tinggi. Beberapa sifat khas pada masa ini adalah : a) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret; b) amat realistis, ingin mengetahui, ingin belajar; c) menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada suatu hal dan mata pelajaran khusus; d) sampai umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi kebutuhannya; e) memandang nilai (angka raport) sebagai ukuran mengenai prestasi sekolah; f) gemar membentuk kelompok sebaya dan tidak terikat pada aturan permainan tradisional tetapi mereka membuat peraturan sendiri. Menurut Wendy A. Scott and Lisbeth H. Ytreberg karakteristik umum siswa usia 8 -11 tahun sebagai berikut,

Children of ten are relatively mature children with an adult side and a childish side, their basic concepts are formed, they can tell the difference between fact and fiction, They ask questions all the time, They rely on the spoken word as well as the physical world to convey and understand meaning, they are able to work with others and learn from others, they have a developed sense of fairness about what happens in the classroom, in language development they can understand abstracts, symbols (beginning with words), generalize and systematize.³⁰

³⁰ Wendy A. Scott and Lisbeth H. Ytreberg, *op.cit.*, h. 3-4.

Dalam perkembangan bahasa, usia ini merupakan masa perkembangan yang produktif dan pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (*vocabulary*). Apa yang mereka lihat dan rasakan akan dikomentari dengan langsung dan apa adanya, bahkan sering muncul pertanyaan-pertanyaan logis dan menentukan jawaban yang logis pula. Ada dua faktor penting yang mempengaruhi perkembangan bahasa yaitu sebagai berikut : *pertama*, proses jadi matang dengan kata lain anak menjadi matang organ-organ suara dengan baik; *kedua*, proses belajar artinya anak yang telah matang untuk berbicara lalu mempelajari bahasa orang lain dengan jalan mengimitasi atau meniru ucapan atau kata-kata yang didengarnya.

Pada usia sekolah dasar (7-12 tahun) disamping mendengarkan anak-anak umumnya juga sudah dapat membaca. Dari paparan diatas, dapat digambarkan siswa kelas V sekolah dasar sudah dapat berpikir secara logis dengan tingkat perkembangan bahasa yang cukup, sehingga mereka dapat mengembangkan kecakapan dan daya nalarnya dalam berbahasa.

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain-desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1). Pengertian Metode

Menurut Wina Sanjaya, metode adalah upaya mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun

tercapai optimal.³¹ Beliau menegaskan bahwa metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Sehingga dapat disimpulkan metode adalah *a way in achieving something*. Dengan demikian untuk mencapai sebuah tujuan diperlukan cara yang tepat dan metode sebagai jalannya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode didefinisikan sebagai cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan dikendaki. Selain itu, metode juga didefinisikan sebagai cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum. Dalam menggunakan metode guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas, karena metode mengandung pengertian terlaksananya kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran adalah salah satu cara atau strategi yang diupayakan oleh seorang guru dalam mengemas atau menyajikan suatu bahan pelajaran agar mudah dipahami siswa dan dengan metode yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

Metode mengajar dapat juga digunakan untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, menentukan sikap dan keterampilannya.

³¹ Wina Sanjaya, *op.cit.*, h. 126.

Metode mengajar adalah cara mengajar atau cara menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang kita ajar. Setiap metode mempunyai karakteristik sendiri dalam penggunaan dan tujuan yang ingin dicapai. Metode yang digunakan untuk memotivasi siswa dalam mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah akan berbeda dengan metode yang akan digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menjawab pertanyaan. Berdasarkan uraian dapat didefinisikan bahwa metode adalah cara-cara yang teratur dalam mencapai tujuan yang optimal.

2). Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Play Method*)

Dalam Cambridge International Dictionary of English mendefinisikan, *role defined as the person whom an actor represents in a film or play, while role play is a method of acting out particular ways of behaving or pretending to be other people who deal with new situations.* Artinya bahwa *role play* merupakan sebuah metode untuk membentuk perilaku, tabiat atau seolah-olah menjadi orang lain dalam situasi lain yang efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa dan juga terapi kejiwaan seseorang. Bermain adalah suatu kebutuhan yang muncul sejak mereka tahu kata bermain. Bermain merupakan tiang penyangga tumbuhnya berbagai dialog dan aktivitas yang sesuai dengan yang diperankannya. Dalam hal ini permainan untuk meniru peran orang dewasa menjadi permainan yang digemari anak. Patricia A. Richard menegaskan, *second language students can easily absorbed in the*

*dramatic playing out of life's experiences and, through them, forget the self-consciousness often associated with learning another language.*³² Artinya kegiatan bermain peran atau drama dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak karena dengan mudah meyerap bahasa Inggris dengan tanpa di sadari sedang belajar berbahasa asing.

Pengalaman saat bermain peran membangun sensitifitas penggunaan bahasa Inggris, selain itu pula memainkan peran mendekatkan anak pada kehidupannya sehingga menciptakan kebermaknaan dalam pembelajaran. Gillian Porter Ladousse menggambarkan *role play* sebagai berikut,

*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 possible. Role play, on the other hand, can be a quiet simple and brief technique to organize. It is also highly flexible, leaving much scope for exercise of individual variation, initiative, and imagination.*³³

Artinya, *role play* merupakan teknik mudah dan ringkas untuk menyelenggarakan suatu situasi dalam sebuah pembelajaran karena bisa mencapai ketinggian tinggi, tidak memerlukan banyak latihan, permulaan dan rekaan gambaran. *Role play* juga memberikan anak kesempatan mengimajinasikan gambaran menjadi orang lain atau orang dewasa yang menjadi idolanya. Maka, *role play* menjadi sebuah cara anak untuk menyalurkan bakat kemampuan diri untuk berkembang.

³² Patricia A. Richard, *Making It Happen, Interaction in the Second Language Classroom* (Longman: London, 1988), h. 128.

³³ Gillian P. Ladousse, *Role Play* (British: Oxford University Press, 1991), h. 5.

Menurut Wina Sanjaya, *role play* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.³⁴ Metode *role play* menciptakan proses pembelajaran yang membawa anak untuk mengkreasikan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan apa yang sedang dipelajarinya bahkan metode ini mampu memprediksikan situasi yang akan datang dengan mempelajari berbagai peristiwa yang telah terjadi. Menurut Shoba Dewey menjelaskan bahwa, kesempatan untuk memainkan berbagai peran memenuhi kebutuhan anak untuk merasa mampu dan menjadi bagian penting dari dunia orang dewasa.³⁵ Kecenderungan tersebut dapat diarahkan untuk mengubah perilaku dan kebiasaan anak. Mayoritas anak mempunyai tokoh idola atau figur yang menjadi dambaan akan kebaikan atau kehebatan tokoh tersebut seperti artis, ilmuwan, pahlawan dan lain-lain. Oleh karena itu dengan bermain peran bisa mengubah perilaku anak yang buruk. Hal tersebut diperkuat oleh Chugani dalam Shoba Dewey yang menyatakan, apapun kelemahan seorang anak selalu ada kemungkinan baginya untuk berkembang kearah yang positif, asalkan lingkungan terdekatnya, yaitu sekolah dan keluarga, secara seksama dan seimbang mendukungnya.³⁶ Pengenalan situasi lingkungan nyata dalam bermain peran sejak dini dalam

³⁴ Wina Sanjaya, *op.cit.*, h. 161.

³⁵ Shoba Dewey C., *op.cit.*, h. 30.

³⁶ *Ibid.*, p.31.

proses pembelajaran sangat penting bagi anak sebagai pengalaman hidup mereka di kemudian hari.

Menurut Oemar Hamalik, bermain peran adalah suatu jenis teknik simulasi yang digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antara insani atau interaksi antar individu dalam bentuk dramatisasi.³⁷ Hal ini menjelaskan bahwa permainan peran memegang peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan sosial anak. Bermain peran dalam pembelajaran dilakukan untuk menyampaikan suatu masalah sebelum memberikan pemecahan atas masalah yang dihadapi atau yang sedang terjadi. Menurut Vygostsky dalam Patricia K. Tompkins mengungkapkan:

Bermain peran mendukung awal munculnya dua kemampuan penting, yaitu kemampuan memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda serta memahami dorongan hati dalam menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel. Sedangkan secara praktis, dengan metode bermain peran siswa akan tampak seperti bermain-main. Hal ini akan membebaskan dari tekanan, kejenuhan dalam pembelajaran.³⁸

Hal menarik yang diungkapkan Adam Blatner, MD yakni :

Role playing, a derivative of a sociodrama, is a method for exploring the issues involved in complex social situations. . It may be used for the training of professionals or in a classroom for the understanding of literature, history, and even science. Role playing is a technology for intensifying and accelerating learning; it is like electric power tools in relation to carpentry. Speaking from different parts of each role helps people become more conscious of their ambivalence. role playing can be used in a more constrained, focused way to help students understand

³⁷ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan system* (Jakarta:Bumi Aksara,2003), h.199.

³⁸ Patricia K. Tompkins,(tersedia di <http://iteslj.org/Techniques/Tompkins-RolePlaying.html>), diunduh pada 15/12/2010.

*some of the complexities of these subjects Such experiences may then become a stimulus for more traditional teaching methods, writing and discussion.*³⁹

Berdasarkan hal tersebut, bermain peran adalah sebuah metode untuk menjelajahi isu yang terlibat dalam situasi sosial yang kompleks. Disini anak mengalami situasi yang ada dalam kehidupan nyata sehingga *role play* membawa anak mengalami proses kebermaknaan yang terjadi dalam lingkungan di masyarakatnya. Ini dapat juga digunakan untuk pelatihan profesional atau dalam sebuah kelas untuk memahami sastra, sejarah, dan bahkan ilmu pengetahuan.

Bermain peran adalah sebuah metodologi yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami aspek yang lebih halus akan sastra, ilmu sosial, dan bahkan beberapa aspek ilmu pengetahuan atau matematika. Selanjutnya, metode bermain peran dapat membantu mereka menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, tidak hanya belajar tentang materi, tetapi belajar juga untuk mengintegrasikan pengetahuan dalam tindakan untuk mengatasi masalah, mengeksplorasi alternatif, dan mencari solusi baru dan kreatif. Bermain peran adalah cara terbaik untuk mengembangkan kemampuan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan bekerja secara kooperatif dalam tim, dan hal tersebut adalah di atas

³⁹ Adam Blatner MD, *Role Play In Education*, (tersedia di <http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlpayedu.htm>), diunduh pada 15-12-2010.

segalanya, hal ini akan membantu orang-orang muda yang siap untuk menghadapi tantangan dari abad ke 21.

Dengan mengerjakan sesuatu yang riil dan bermakna dalam bermain peran, anak merasa dihargai dan diperhatikan. Hal itu senada dengan Atticus dalam Patricia A. Richard yang mengatakan, "*You never really understand a person until you consider things from his point of view...*".⁴⁰ Tanpa disadari dengan bermain peran, mereka sedang melatih kemampuan motorik dan konsentrasinya yang akan diperlukan untuk mengembangkan kemampuan akademisnya. Berbagai aspek kognisi seperti bahasa, berpikir logis, pengetahuan umum, memori dan lainnya ikut berkembang. Secara emosional mereka juga lebih matang. Mereka merasa mampu dan puas dengan dirinya serta ada kedamaian di hatinya. Kedamaian yang dirasakan mereka akan tercermin dari perilakunya.

Ada empat asumsi yang mendasari model mengajar ini yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. *Pertama*, secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi "di sini dan kini" (*here and now*) sebagai isi pengajaran; *kedua*, bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain; *ketiga*, model ini

⁴⁰ Patricia A. Richard, *op.cit.*, h.136.

mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok; *keempat*, model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya. Kita ketahui metode pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran (*in put*) dimana dengan menggunakan metode yang tepat dalam proses perkembangan anak akan menghasilkan (*out put*) yang baik yang siap dalam menghadapi berbagai masalah di masyarakat. Hal tersebut diperkuat oleh Maria Montessori dalam Shoba Dewey yang mengemukakan bahwa, dalam proses perkembangan anak ada periode dimana anak sangat peka terhadap metode pengajaran tertentu.⁴¹

Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role play* adalah cara pembelajaran melalui permainan peran dengan mengkreasikan kegiatan atau peristiwa seakan-akan dalam suatu situasi.

⁴¹ Shoba Dewey. C, *op.cit.*, h.12.

2. *Role Play Method* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah

Dasar

Julia M. Dobson mengungkapkan,

*Dialogues and improvisations are, in effect, forms of role-playing, which is an engaging device to stimulate to use their newly acquired English. Plays are especially popular activities in conversation clubs where the group has sufficient time to devote to the study, practice and staging of a play. Generraly speaking, play require too much time to work with conveniently in just one class hour. You may wish to schedule a short skit or skits to give several students a change to participate in role playing.*⁴²

Berdasarkan hal diatas, bahwa percakapan dalam suatu kegiatan di kelas atau di klub yang menstimulasikan penggunaan bahasa Inggris mereka, karena hal itu merupakan dampak dari bermain peran, dimana sebelumnya harus sudah disusun susunan atau jadwal yang rapi sehingga semua bisa ikut berpartisipasi dalam bermain peran.

Pembelajaran dengan metode bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah siswa berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Dalam metode ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif dalam memerankan peran, sehingga akan lebih memahami konsep, lebih lama mengingat walau memerlukan waktu yang lama. Biasanya pembelajaran ini dilakukan dengan secara berpasangan (*pairwork*). Menurut Wendy A. Scott and Lisbeth H. Ytreberg,

⁴² Julia M. Dobson, *Effective Techniques for English Conversation Groups* (Washington DC:ELPD.Bureau of Education and Culture Affairs US, 1987), h.47.

*pairwork is a very useful and efficient way of working in language teaching.*⁴³

Sehingga, disain pembelajaran dengan berpasangan atau berkelompok sangat menunjang dan efektif dalam mengajar bahasa. Pada dasarnya, otak kita memiliki komponen memori jangka pendek (*short term*) dan memori jangka panjang (*long term*). Informasi biasanya disimpan dalam komponen memori jangka pendek dan cepat terlupakan. Sedangkan informasi yang diolah lebih lanjut akan disimpan dalam memori jangka panjang, sehingga dapat diakses kembali dan dikembangkan saat mengalami situasi yang relevan di lain waktu. Hal tersebut sangat erat hubungannya dalam bermain peran, dimana anak tidak hanya mampu merekam setiap adegan dalam memori jangka pendek namun anak dibawa memasuki memori jangka panjang sehingga dapat diakses kembali dalam lingkungan yang relevan dengan peran yang pernah dilakukannya.

Peran guru dalam pembelajaran dengan metode ini sebagai pengontrol, hal ini senada dengan yang diungkapkan Jones dalam Patricia K. Tompkins, "*...the teacher becomes the controller, and controls the event in the same way as a traffic controller, helping the flow of traffic and avoiding bottlenecks, but not telling individuals which way to go.*"⁴⁴ Sehingga guru harus mengambil beberapa tanggung jawab tambahan dalam memainkan peran atau simulasi. Secara khusus, guru harus menjaga peserta didik termotivasi

⁴³ Wendy A. Scott and Lisbeth H. Ytreberg, *op.cit.*, h. 15.

⁴⁴ Patricia K. Tompkins, *loc.cit.*

dengan merangsang keingintahuan mereka dan menjaga materi yang relevan, menciptakan antusiasme untuk belajar (*tension to learn*).

Gillian P. Ladousse menjelaskan alasan penggunaan *role play* dalam kelas bahasa yaitu,

*Special reason for using role play in language classroom, 1) A very wide variety of experience can be brought into the classroom through role play, 2) Role play puts students in situation in which they are required to use and develop those phatic forms of language, 3) Some people are learning English to prepare for specific roles in their lives, 4) Role play helps many shy students by providing them with a mask, 5) Perhaps the most important reason for using role play is that it is fun.*⁴⁵

Tahapan Pembelajaran Bermain Peran (*Role Play*)

Joyce dan Weil dalam Jerome Freiberg mengungkapkan tahapan *role play* itu yaitu: (1) *warm up*; (2) *participant selection*; (3) *set the stage*; (4) *prepare the observers*; (5) *enact the story, roles and situation*; (6) *discuss and evaluate*; (7) *enact again*; (8) *discuss and evaluate*; (9) *describe experiences and generalize*.⁴⁶ Dari tahapan beliau diatas dapat dijelaskan *warm up* yaitu memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga mereka mengenalnya suatu bidang yang yang harus dipelajari; *kedua, participant selection* yakni guru dan siswa menggambarkan berbagai karakter/bagaimana rupanya, bagaimana rasanya dan apa yang mungkin mereka kemukakan; *ketiga, set the stage*, yakni menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario; *keempat, prepare the observers* yaitu siswa yang tidak

⁴⁵ Gillian P. Ladousse, *op.cit.*, h. 6-7.

⁴⁶ Jerome Freiberg, *op.cit.*, h.334-335.

turut dalam bermain peran menjadi pengamat. Pelibatan pengamat secara aktif merupakan hal yang sangat penting, disini guru menugaskan mereka untuk mengamati, mengevaluasi, mengomentari efektifitasnya, sikap/tindakan, perasaan pemain; *kelima, enact the story, roles and situation* artinya pada tahapan ini para pemeran mengamsumsikan perannya, menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara realistik; *keenam, discuss and evaluate* tahapan ini membicarakan tentang reaksi mereka, kesesuaian tindakan dan komentar selama kegiatan itu berlangsung; *ketujuh, enact again* yaitu pada fase ini siswa dan guru dapat berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu-individu baru dan tetap oleh orang terdahulu; *kedelapan, discuss and evaluate* yakni siswa merespon solusi, ada yang setuju dan mungkin juga tidak tetapi guru membimbing dengan solusi yang realistic, yakni guru menampakan tentang apa yang akan terjadi kemudian dalam pemecahan masalah itu; terakhir, *describe experiences and generalize* yaitu pada kegiatan akhir ini maka ditarik kesimpulan dan petunjuk penyelesaian setelah bermain peran tentang aspek hubungan kemanusiaan dengan situasi tertentu.

Menurut Harmer dalam Ayu Diah mengungkapkan,

in role play students pretend they are in various social contexts and have a variety of social roles. In role-play activities, the teacher gives information to the learners such as who they are and what they think or feel. Thus, the

*teacher can tell the student that, You are David, you go to the doctor and tell him what happened last night.*⁴⁷

Jadi, dalam *role play* guru hanya memberi petunjuk atau arahan secara umum ke siswa, mereka menjadi siapa, apa yang mereka pikirkan atau rasakan sehingga dengan begitu mereka akan memikirkan tindakan selanjutnya sebagai pemecahan masalah yang harus mereka selesaikan.

Setiap metode selalu memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Metode bermain peran mempunyai keunggulan dalam melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini melibatkan siswa secara langsung pada suatu masalah yang akan dibahas dalam kegiatan belajar mengajar. H.D Sudjana mengatakan bahwa, “teknik bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran siswa untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata”.⁴⁸ Maka tanpa disadari siswa diajak aktif berperan sebagai individu lain diluar dirinya. Bermain peran mempromosikan hubungan interpersonal yang efektif dan transaksi sosial di antara peserta. Untuk dapat mengukur sejauhmana bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal, yakni kualitas pemeranan, analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan dan persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan. Oleh karena itu,

⁴⁷ Ayu Diah, *Using Role Play in Teaching Speaking* (Jakarta:UIN Syarif Hidayatullah), h.10.

⁴⁸ H.D Sudjana S, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif* (Bandung:Falah Production, 2001), h. 134.

manfaat bermain peran yakni mampu menggali imajinasi, berpikir secara abstrak, menambah kemampuan bahasa, membangun kemampuan sosialisasi, menyelesaikan masalah, mengembangkan kepemimpinan, menggali rasa percaya diri dan mengekspresikan dunia dengan kacamata anak-anak.

C. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ida Nursanti pada tahun 2009 dengan judul, "Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV".⁴⁹ Hasil penelitiannya tindakan kelas ini disimpulkan bahwa ternyata pembelajaran bahasa Inggris khususnya aspek berbicara menggunakan metode bermain peran mampu menggali, menemukan dan menggunakan potensi diri untuk mengembangkan diri yakni potensi berbicara dan tercipta komunikasi multi arah dalam pembelajaran antar siswa dengan siswa, siswa dan guru. Selain itu pembelajaran menjadi lebih bermakna dan daya ingat siswa bertahan lebih lama serta timbul perasaan bertanggung jawab dan peduli pada keadaan sekitar.

Hal senada juga diungkapkan dan dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Sadali dengan judul, "Pengaruh Penerapan Model

⁴⁹ Ida Nursanti, *Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas IV* SDN Pasar Baru 12 Petang (Jakarta:UNJ, 2008), p.81.

Pembelajaran Role Playing Terhadap Aktivitas Guru dan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar”.⁵⁰ Penelitian tindakan kelas di SD Lemahabang 2 Kecamatan Tanjung Barat kabupaten Brebes ini menguatkan dugaan bahwa bermain peran mempunyai pengaruh positif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode *role play* mengatasi rendahnya mutu proses pembelajaran di kelas dan sangat berdampak pada hasil pembelajaran di jenjang sekolah dasar dalam memotivasi, fleksibel serta berkontribusi besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh kedua peneliti tersebut, maka peneliti menganggap bahwa penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Kedua penelitian tersebut sama-sama menggunakan metode *role play* untuk meningkatkan kemampuan berbicara walaupun pada penelitian salah satu peneliti berbeda mata pelajaran.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan analisis teori yang telah diuraikan sebelumnya dapat dijelaskan bahwa *speaking skill* sebagai kecakapan menyampaikan maksud (ide, pikiran, perasaan) seseorang kepada orang lain secara lisan sehingga

⁵⁰ Sadali, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Aktivitas Guru dan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Pendidikan IPS di Sekolah dasar* (Brebes:UT, 2000).

maksud tersebut mudah dipahami oleh orang lain dengan latihan. *Speaking skill* merupakan keterampilan bahasa aktif yang menunjang keterampilan komunikasi seseorang dalam berinteraktif. Sehingga *speaking skill* dapat menunjang komunikasi sosial seseorang.

Role play adalah cara pembelajaran melalui permainan peran dengan mengkreasikan kegiatan atau peristiwa seakan-akan dalam suatu situasi. Penerapan metode *role play* dalam pembelajaran terdiri atas tahapan : *warm up, participant selection, set the stage, prepare the observers, enact the story, discuss and evaluate, enact again, discuss and evaluate, describe experiences*. Metode ini dapat membantu siswa untuk terlibat dalam berbagai kegiatan belajar yang dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dalam *speaking skill* . Selain itu, penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sehingga siswa dapat menjadi aktif dan kreatif serta pembelajaran pun berjalan secara efektif dan menyenangkan.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teoritik yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah : "Jika proses pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan dengan menggunakan metode *role play* dapat meningkatkan *speaking skill* pada siswa".

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *speaking skill* melalui penggunaan metode *role play* pada siswa kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Menteng Atas 18 Petang jalan Minangkabau Dalam, Menteng Atas, Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan.

2. Waktu

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2010/2011, dari bulan Februari sampai dengan Mei.

C. Metode dan Disain Intervensi Tindakan

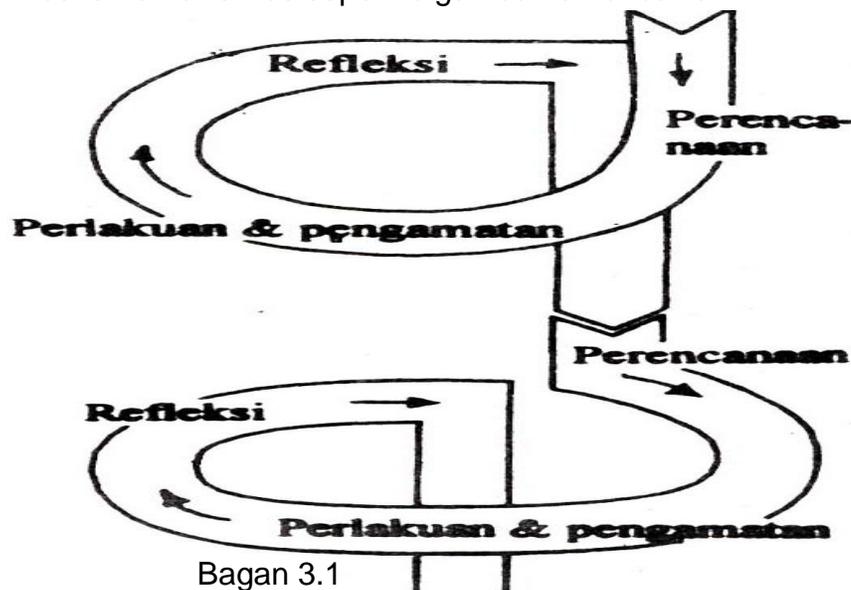
1. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki efektivitas pembelajaran di kelas. Menurut Rapoport dalam Kunandar mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian

tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama.⁵¹

2. Disain Intervensi Tindakan

Rancangan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis&Taggart seperti dikutip Rochiati Wiriaatmadja dengan disain intervensi tindakan antar siklus seperti digambarkan di bawah ini.⁵²



Bagan 3.1

D. Subjek/Partisipan Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang selaku kolaborator.

⁵¹ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2008), h. 42.

⁵² Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung:Rosda Karya, 2008), h. 66.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pelaksana utama atau aktor lapangan pada proses pembelajaran bahasa Inggris di kelasnya yang dilanjutkan dengan membuat perencanaan tindakan yang didiskusikan dengan guru SDN Menteng Atas 18 Petang sebagai kolaborator.

Adapun posisi peneliti dalam rangkaian penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai pelaksana utama. Peneliti menerapkan secara langsung hal-hal yang akan ditingkatkan dalam mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran. Peneliti merasakan langsung proses pembelajaran tersebut dan melakukan refleksi dari pembelajaran itu serta berdasarkan hal-hal tersebutlah peneliti melakukan penelitiannya. Selain itu pula, peneliti berperan sebagai pembuat laporan dari apa yang dilaksanakan dan dibantu teman sejawat dalam hal observasinya.

F. Tahap Intervensi Tindakan

Adapun tahapan intervensi tindakan diuraikan sebagai berikut:

a. Siklus I

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut, yaitu membuat rencana pembelajaran untuk pelaksanaan tindakan pada siklus 1, mempersiapkan media seperti lembar dialog tentang materi *on the weekend* dan membuat pemantauan tindakan dan pengumpulan data

penelitian serta menyiapkan buku catatan lapangan. Selain itu, melakukan sosialisasi dengan mitra mengenai prosedur pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran.

Tabel 3.2 Perencanaan Tindakan Siklus I
Penerapan Metode *Role Play* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris
di kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang
Waktu : 3 x Pertemuan, @ ±70 menit

Waktu	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran dan Tahap-tahap	Media/Sumber Pembelajaran
Pert- 1&2	<p>6.1 Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur;memberi contoh melakukan sesuatu, memberi aba-aba dan memberi petunjuk.</p> <p>6.1.1 Menanyakan dan memberikan informasi tentang tempat.</p> <p>6.1.2 Menanyakan dan memberikan petunjuk arah.</p> <p>6.1.3 Menanyakan dan memberikan pendapat tentang sesuatu.</p> <p>6.1.4 Mengajak seseorang untuk melakukan sesuatu/petunjuk.</p>	<p>1. Warm Up Siswa mengidentifikasi dan merumuskan masalah konteks <i>on the weekend</i>.</p> <p>2. Participant Selection Siswa memilih dan menggambarkan karakter peran <i>on the weekend</i>.</p> <p>3. Set the Stage Siswa membuat dan menentukan garis besar skenario <i>on the weekend</i>.</p> <p>4. Prepare the Observers Siswa membentuk tim pengamat yang terdiri dari pengamat pencapaian tujuan, pesan nilai, pemeran <i>on the weekend</i>.</p> <p>5. Enact the Story Siswa memerankan peran masing <i>on the weekend</i>.</p> <p>6. Discuss and Evaluate Siswa berdiskusi dan mengevaluasi penampilan <i>on the weekend</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Script</i> percakapan. • Buku teks. • Alat peraga (map,boardm aker,money, tickets, papers dll).

Waktu	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran dan Tahap-tahap	Media/Sumber Pembelajaran
		<p>7. Enact Again Siswa memerankan peran dengan perbaikan pada <i>on the weekend</i></p> <p>8. Discuss and Evaluate Siswa berdiskusi kembali untuk merespon dan membuat keputusan.</p> <p>9. Describe Experiences and Generalize Siswa mengkaitkan pemeranan dengan kehidupannya dan memberikan pandangan/solusi sebagai kesimpulannya.</p>	
Pert-3	<p>6.1 Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur;memberi contoh melakukan sesuatu, memberi aba-aba dan memberi petunjuk.</p> <p>6.1.5 Mengungkapkan tindak tutur meminta bantuan.</p> <p>6.1.6 Mengungkapkan tindak tutur memberi bantuan.</p> <p>6.1.7 Meminta dan memberikan/menolak permintaan ijin.</p>	<p>1. Warm Up Siswa mengidentifikasi dan merumuskan masalah konteks <i>Indonesian Miniature Park</i>.</p> <p>2. Participant Selection Siswa memilih dan menggambarkan karakter peran <i>Indonesian Miniature Park</i>.</p> <p>3. Set the Stage Siswa membuat dan menentukan garis besar skenario <i>Indonesian Miniature Park</i>.</p> <p>4. Prepare the Observers Siswa membentuk tim pengamat yang terdiri dari pengamat pencapaian tujuan, pesan nilai, karakter pemeran <i>Indonesian Miniature Park</i>.</p> <p>5. Enact the Story Siswa memerankan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Script</i> percakapan. • Buku teks • Alat peraga (map,boardmarker,money,tickets,papers dll).

Waktu	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran dan Tahap-tahap	Media/Sumber Pembelajaran
		peran masing <i>Indonesian Miniature Park</i> . 6. Discuss and Evaluate Siswa berdiskusi dan mengevaluasi penampilan <i>Indonesian Miniature Park</i> . 7. Enact Again Siswa memerankan peran dengan perbaikan pada <i>Indonesian Miniature Park</i> . 8. Discuss and Evaluate Siswa berdiskusi kembali untuk merespon dan membuat keputusan. 9. Describe Experiences and Generalize Siswa mengkaitkan pemeranan dengan kehidupannya dan memberikan pandangan/solusi sebagai kesimpulannya.	

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan (*Acting and Observing*)

Peneliti melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan rencana pembelajaran dengan materi yang telah direncanakan berdasarkan kurikulum bahasa Inggris. Dalam melaksanakan tindakan ini peneliti mengikuti petunjuk-petunjuk yang telah disusun dalam skenario pembelajaran, mengenai *speaking skill* bahasa Inggris kelas V melalui metode *role play*.

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, observer mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan

observasi yang meliputi : aspek pelafalan (*pronunciation*), aspek kosakata (*vocabulary*), aspek tata bahasa (*grammar*), aspek kelancaran (*fluency*) dan aspek sikap (*attitude*). Dalam observasi ini semua kegiatan yang ditujukan untuk mengenali, merekam, dan mendokumentasikan setiap indikator dari proses dan hasil yang dicapai baik yang ditimbulkan oleh tindakan perencanaan maupun akibat efek sampingnya. Jika hasil yang dicapai belum memenuhi target, maka peneliti akan melakukan penajaman pada bagian-bagian yang kurang.

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya, serta untuk mengetahui sejauhmana pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dapat menghasilkan perubahan yang diharapkan yakni meningkatnya *speaking skill*. Pendekatan pengamatan tindakan yang digunakan adalah observasi pengamatan teman sejawat, yakni observasi yang dilakukan oleh kolaborator terhadap pembelajaran.

3. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Setelah peneliti melakukan pengamatan terhadap proses belajar mengajar, peneliti mengumpulkan dan menganalisis data hasil observer, melakukan refleksi. Proses refleksi juga merupakan verifikasi data hasil pengamatan. Dari verifikasi data hasil pengamatan tersebut, akan diperoleh data yang akurat mengenai butir-butir manakah yang sudah muncul dan butir-

butir manakah yang belum sepenuhnya muncul pada proses kegiatan belajar-mengajar.

b. Siklus II

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Pertama, membuat rencana pembelajaran untuk pelaksanaan tindakan pada siklus 2; *kedua*, mempersiapkan media seperti lembar dialog tentang materi *on the weekend*; *ketiga*, membuat pemantauan tindakan dan pengumpulan data penelitian serta menyiapkan buku catatan lapangan; *keempat*, melakukan sosialisasi dengan mitra mengenai prosedur pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 3.3 Perencanaan Tindakan Siklus II
Penerapan Metode *Role Play* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang
Waktu : 3 x Pertemuan, @ ±70 menit

Waktu	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran dan Tahap-tahap	Media/Sumber Pembelajaran
Pert-4&5	6.1 Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak tutur, memberi contoh melakukan sesuatu, memberi aba-aba dan memberi petunjuk. 6.1.4 Menanyakan dan memberikan pendapat tentang sesuatu.	1. Warm Up Siswa mengidentifikasi dan merumuskan masalah konteks <i>Mekarsari's Fruits Garden</i> . 2. Participant Selection Siswa memilih dan menggambarkan karakter peran <i>Mekarsari's Fruits Garden</i> . 3. Set the Stage Siswa membuat dan	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Script</i> percakapan. • Buku teks. • Alat peraga (map, board maker, money, tickets, papers dll).

Waktu	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran dan Tahap-tahap	Media/Sumber Pembelajaran
	<p>6.1.5 Mengajak seseorang untuk melakukan sesuatu/petunjuk.</p> <p>6.1.7 Meminta dan memberikan / menolak permintaan ijin.</p>	<p>menentukan garis besar skenario <i>Mekarsari's Fruits Garden</i>.</p> <p>4. Prepare the Observers Siswa membentuk tim pengamat yang terdiri dari pengamat pencapaian tujuan, pesan nilai, pemeran <i>Mekarsari's Fruits Garden</i>.</p> <p>5. Enact the Story Siswa memerankan peran masing <i>Mekarsari's Fruits Garden</i>.</p> <p>6. Discuss and Evaluate Siswa berdiskusi dan mengevaluasi penampilan <i>Mekarsari's Fruits Garden</i>.</p> <p>7. Enact Again Siswa memerankan peran dengan perbaikan pada <i>Mekarsari's Fruits Garden</i>.</p> <p>8. Discuss and Evaluate Siswa berdiskusi kembali untuk merespon dan membuat keputusan.</p> <p>9. Describe Experiences and Generalize Siswa mengkaitkan pemeranan dengan kehidupannya dan memberikan pandangan/solusi sebagai kesimpulannya.</p>	
Pert-6	6.1 Bercakap-cakap untuk menyertai tindakan secara berterima yang melibatkan tindak	<p>1. Warm Up Siswa mengidentifikasi dan merumuskan masalah konteks <i>going to Ragunan</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Script</i> percakapan. • Buku teks. • Alat peraga (map,board

Waktu	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran dan Tahap-tahap	Media/Sumber Pembelajaran
	<p>tutur;memberi contoh melakukan sesuatu, memberi aba-aba dan memberi petunjuk.</p> <p>6.1.4 Menanyakan dan memberikan pendapat tentang sesuatu.</p> <p>6.1.5 Mengajak seseorang untuk melakukan sesuatu/petunjuk.</p> <p>6.1,7 Meminta dan memberikan/menolak permintaan ijin.</p>	<p>2. Participant Selection Siswa memilih dan menggambarkan karakter peran <i>going to Ragunan</i>.</p> <p>3. Set the Stage Siswa membuat dan menentukan garis besar skenario <i>going to Ragunan</i>.</p> <p>4. Prepare the Observers Siswa membentuk tim pengamat yang terdiri dari pengamat pencapaian tujuan, pesan nilai, karakter pemeran <i>going to Ragunan</i>.</p> <p>5. Enact the Story Siswa memerankan peran masing <i>going to Ragunan</i>.</p> <p>6. Discuss and Evaluate Siswa berdiskusi dan mengevaluasi penampilan <i>going to Ragunan</i>.</p> <p>7. Enact Again Siswa memerankan peran dengan perbaikan pada <i>going to Ragunan</i></p> <p>8. Discuss and Evaluate Siswa berdiskusi kembali untuk merespon dan membuat keputusan.</p> <p>9. Describe Experiences and Generalize Siswa mengkaitkan pemeranan dengan kehidupannya dan memberikan pandangan/solusi sebagai kesimpulannya.</p>	<p>maker, money, tickets, papers dll).</p>

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan (*Acting and Observing*)

Peneliti melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun dengan materi yang telah direncanakan berdasarkan kurikulum bahasa Inggris. Dalam melaksanakan tindakan siklus II ini peneliti menerapkan metode *role play*. Dalam observasi ini semua kegiatan yang ditujukan untuk mengenali, merekam, dan mendokumentasikan setiap indikator dari proses dan hasil yang dicapai baik yang ditimbulkan oleh tindakan perencanaan maupun akibat efek sampingnya. Pendekatan pengamatan tindakan yang digunakan adalah observasi dalam catatan lapangan 4 sampai 6.

c. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Sama seperti siklus I, pada langkah ini peneliti melaksanakan evaluasi akhir, kemudian menilai proses pelaksanaan tindakan sesuai dengan indikator-indikator kompetensi yang sudah ditetapkan dan akhirnya menyimpulkan tingkat keberhasilan pelaksanaan intervensi tindakan. Proses pelaksanaan evaluasi dilakukan melalui diskusi antara peneliti dengan kolaborator dalam rangka memikirkan secara kritis, menganalisis dan menentukan kesimpulan akhir yang diperoleh atas tindakan yang telah dilakukan.

G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Hasil intervensi tindakan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu adanya peningkatan *speaking skill* pada siswa kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang melalui metode *role play*. Selain itu, sikap positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang menunjukkan pembelajaran aktif yang tercermin dalam sikap antusias, interaktif, kreatif dan inovatif baik secara individu maupun kelompok. Tindakan dalam penelitian dianggap berhasil apabila menunjukkan peningkatan *speaking skill* sampai pada target pencapaian nilai rata-rata 75%.

H. Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian

Data penelitian terdiri dari data pemantauan guru dan siswa yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan pembelajaran melalui metode *role play* dengan memperhatikan rencana yang telah dibuat sebelumnya dan data hasil penelitian melalui observasi yang berisi informasi pembelajaran bahasa Inggris.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berupa hasil observasi siswa kelas V sebanyak 24 siswa SDN Menteng Atas 18 Petang Jakarta Selatan.

I. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data Yang Digunakan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen pemantau tindakan (*action*) berupa lembar pengamatan, catatan lapangan dan dokumentasi (foto).

a. Definisi Konseptual *Speaking Skill*

Speaking skill adalah kecakapan menyampaikan maksud (ide, pikiran, perasaan) seseorang kepada orang lain secara lisan sehingga maksud tersebut mudah dipahami oleh orang lain dengan latihan.

b. Definisi Operasional *Speaking Skill*

Speaking skill adalah skor yang diperoleh melalui pengamatan dengan indikator kosakata (*vocabulary*), struktur kalimat (*grammar*), kelancaran (*fluency*) dan pelafalan (*pronunciation*).

Skor yang diperoleh melalui proses berbicara bahasa Inggris yang menggambarkan peningkatan *speaking skill* siswa dalam hal pelafalan, kosakata, struktur kalimat dan kelancaran.

c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur *speaking skill* dibuat berdasarkan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. Adapun kisi-kisinya sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument *Speaking Skill*

Aspek	Dimensi	Indikator	Butir	Jumlah
Kebahasaan	a.Pronunciation	<ul style="list-style-type: none"> • Pengucapan bunyi kata tepat. • Kejelasan pelafalan. • Intonasi pengucapan tepat. 	1,2, 3,4,	4
	b. Vocabulary	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata yang tepat. • Kata yang digunakan mudah dipahami. • Penggunaan dan penulisan tepat dan benar. 	5,6, 7,8	4
	c.Grammar	<ul style="list-style-type: none"> • Penyusunan kata yang tepat dalam kalimat. • Penggunaan pola kalimat yang tepat. 	9,10, 11,12	4
Non Kebahasaan	a. Fluency	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan suara/bunyi huruf dalam kalimat. • Pembicaraan lancar dan halus. 	13,14, 15,16	4
	b.Attitude	<ul style="list-style-type: none"> • Bicara tidak gugup dan terburu-buru. • Bersikap tenang, percaya diri. 	17,18 19,20	4
Jumlah				20

Keterangan (Berdasarkan *The Foreign Service Institute* oleh Valette dan Oller dalam Burhan Nurgiantoro):⁵³

⁵³ Burhan Nurgiantoro, *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (Yogyakarta:BPFE, 1995), h.282-284.

- Pelafalan (*Pronunciation*)
 1. Jika kesukaraan ucapan besar sekali, sehingga bicaranya benar-benar tidak dapat dipahami.
 2. Ucapannya susah sekali dipahami sehingga memaksa orang harus mendengarkan dengan teliti ucapannya.
 3. Kadang-kadang melafalkan dengan sulit.
 4. Ucapannya selalu dapat dipahami, tekanan dan pengucapannya baku sehingga mudah dipahami.
- Kosakata (*Vocabulary*):
 1. Jika kata-kata yang digunakan sangat terbatas sehingga hampir tidak melakukan pembicaraan.
 2. Salah menggunakan kata-kata dan sangat terbatas kata yang digunakan menyebabkan pembicaraan sukar dipahami.
 3. Sering menggunakan kata-yang tidak tepat sehingga pembicaraannya terbatas.
 4. Penggunaan kata yang baik dan benar.
- Struktur (*Grammar*)
 1. Jika banyak sekali kesalahan tata bahasa dan susunan katanya sehingga pembicaraannya sukar dipahami.
 2. Kesalahan tata bahasa dan susunan kata-kata menyebabkan pembicaraan sukar dipahami.

3. Sedikit membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata, sehingga tidak mengaburkan arti.
 4. Tidak membuat kesalahan struktur kalimat.
- Kelancaran (*Fluency*)
 1. Pembicaraan sering berhenti-henti dan pendek-pendek.
 2. Menunjukkan sering/agak ragu-ragu dalam berbicara sehingga sering berdiam diri karena penguasaan bahasa terbatas.
 3. Kecepatan dan kelancaran berbicara sedikit dipengaruhi oleh kesulitan-kesulitan bahasa.
 4. Pembicaraan baik dan lancar.

a. Definisi Konseptual *Role Play Method*

Metode *role play* adalah adalah cara pembelajaran dengan permainan peran dengan mengkreasikan kegiatan atau peristiwa seakan-akan dalam suatu situasi.

b. Definisi Operasional *Role Play Method*

Metode *role play* adalah skor yang diperoleh melalui pengamatan dalam memerankan suatu peran dalam suatu situasi tertentu.

c. Kisi-kisi Metode *Role Play*

3.5 Kisi-kisi Instrument *Role Play*

Metode Pembelajaran	Dimensi	Indikator	Jumlah Butir
Bermain Peran (<i>Role Play</i>)	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan kesedian mengikuti pembelajaran. • Menjelaskan gambaran umum pembelajaran. • Memahami imajinasi peran, kelompok, latar, tempat pelaksanaan. • Melatih naskah dialog. 	4
	Pemeranan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pemeranan. • Menunjukkan ekspresi, semangat dan kegairahan . • Menggambarkan reaksi tindakan perbaikan. 	3
	Pengamat	<ul style="list-style-type: none"> • Memonitor pementasan. • Mengarahkan kerjasama. • Mengungkapkan kelebihan dan kekurangan pemeran. • Mengungkapkan alternative tindakan. 	4
	Diskusi dan Evaluasi I	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan hasil penampilan. 	4
	Diskusi dan Evaluasi II	<ul style="list-style-type: none"> • Mengungkapkan ide/gagasan dan pendapat. • Menentukan solusi pemecahan • Menghubungkan pengalaman 	

Metode Pembelajaran	Dimensi	Indikator	Jumlah Butir
		siswa dan menyimpulkan.	
Jumlah Pernyataan			15

J. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah melalui observasi langsung dengan pengamatan secara sistematis dengan cara : *pertama*, observasi atau pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung yang berkenaan dengan kegiatan guru mengajar dan siswa belajar; *kedua*, catatan lapangan yang berkaitan proses penelitian yang akan disinkronisasikan dengan fakta-fakta yang ditemukan yang dilengkapi dokumentasi berupa foto-foto siswa dalam kegiatan proses belajar bahasa Inggris dalam aspek berbicara melalui metode *role play*. Kemudian untuk keperluan pengumpulan data yang menandai tindakan itu berhasil atau belum, maka digunakan teknik observasi dengan menggunakan lembar pengamatan dalam bentuk skala penilaian. Pedoman observasi disusun dalam bentuk skala penilaian. Skala penilaian merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya mengukur, karena diperoleh hasil ukur yang berbentuk angka-angka.

K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan studi (Trusworthiness)

Pertama, credibility yaitu kemampuan peneliti dalam mengumpulkan data dan menyusun instrument berdasarkan teori-teori yang terkait dalam penelitian tindakan kelas; *kedua, transferability* yaitu pengumpulan data secara rinci di susun dan disampaikan secara transparan dan dapat digunakan atau diterapkan pada situasi lain; *ketiga, dependability* yaitu data yang diperoleh peneliti tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor yang dapat menghambat ketercapaian tujuan penelitian sebelumnya; keempat, *confirmability* yaitu keabsahan data yang digunakan oleh peneliti sebelumnya telah dikonfirmasi kepada para ahli sehingga instrumen yang digunakan peneliti ini dapat dijadikan alat untuk mengambil data dalam penelitian. Untuk menguji tingkat keabsahan data *speaking skill* dan proses pengamatan yang diperoleh selama penelitian ini berlangsung, maka dilakukan dengan teknik triangulasi dengan sumber, artinya melalui proses membandingkan apa yang dirasakan peneliti dalam penelitiannya dengan pendapat observer selama observasinya.

L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas dilakukan setelah peneliti melakukan pelaksanaan tindakan (*action*) dan kegiatan refleksi. Data yang dianalisis berupa hasil instrumen pemantau tindakan, catatan lapangan

observer atau hasil pengamatan. Analisis data dilakukan untuk mengetahui dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan pada saat pelaksanaan tindakan.

Dalam penelitian ini, yang dilakukan oleh peneliti seperti digambarkan pada uraian berikut ini : *Pertama*, identifikasi tema-tema, peneliti mengidentifikasi tema-tema dan membuat daftar tema dari pola-pola keberhasilan atau efek-efek intervensi tindakan yang diberikan. *Kedua*, peneliti mengkodekan data untuk mempermudah analisis data yang dikumpulkan. Pengkodekan data dilakukan berdasarkan daftar tema-tema yang telah teridentifikasi. *Ketiga*, menyusun pertanyaan kunci yakni mengemukakan pertanyaan-pertanyaan kunci yang dimaksudkan untuk memahami konteks atau masalah/fokus yang diteliti. Pertanyaan kunci diajukan terhadap data target pencapaian kompetensi/data penelitian dan intervensi tindakan. *Keempat*, menyusun review lingkup organisasi subyek yang diteliti antara lain dengan mempelajari dokumen program dan profile sekolah serta wawancara dengan Kepala SDN Menteng Atas 18 Petang Jakarta Selatan. *Kelima*, mengembangkan peta konsep, yakni: merupakan visualisasi dari efek-efek atau hasil-hasil intervensi tindakan penelitian sesuai dengan pengkodekan data dan pertanyaan kunci yang diajukan. *Keenam*, analisis sebab akibat, yakni merupakan pelacakan data-data target pencapaian kompetensi/hasil penelitian beserta analisisnya yang diyakini

menjadi efek/akibat dari intervensi tindakan yang diberikan. Sajian analisis sebab akibat merepresentasikan akibat-akibat/efek-efek yang didapat dari intervensi tindakan yang diberikan. *Ketujuh*, display temuan yakni merepresentasikan temuan-temuan hasil intervensi tindakan yang disajikan dalam bentuk skema mengacu pada indikator keberhasilan yang ditentukan.

2. Interpretasi Hasil Analisis

Setelah tahap tindakan selesai dilakukan, peneliti mendeskripsikan hasil pengamatan secara sistematis serta hasil catatan lapangan untuk diinterpretasikan secara naratif. Peningkatan sebelum dan sesudah tindakan diinterpretasikan secara naratif. Kriteria keberhasilan peningkatan *speaking skill* siswa dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata minimal 7,5 atau 75 %.

M. Tindak Lanjut/Pengembangan Perencanaan Tindakan

Tindak lanjut atau pengembangan perencanaan tindakan akan dilakukan apabila setelah dilakukan kegiatan pelaksanaan tindakan pada siklus I belum menunjukkan peningkatan *speaking skill* yang optimal. Pada tindak lanjut ini, kegiatan tetap dirancang pada metode *role play* dengan mengacu penyajian yang optimal, materi lebih variatif, pemberian berbagai stimulus agar siswa lebih aktif, kreatif dan termotivasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dalam meningkatkan *speaking skill*.

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI

HASIL ANALISIS DATA, DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dan pada setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Pembahasan bab ini meliputi : deskripsi data, interpretasi hasil analisis dan pembahasan dari setiap putaran atau siklus.

A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek/ Hasil Intervensi Tindakan

Data penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SD dengan subjek penelitian 24 siswa. Data penelitian ini mengenai peningkatan *speaking skill* melalui metode *role play*. Hasil yang diperoleh setelah peneliti melakukan penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Intervensi Tindakan Siklus I

Intervensi tindakan pada siklus pertama ini adalah penerapan metode *role play* dalam pembelajaran bahasa Inggris yakni mengenai *speaking skill*. Langkah-langkah intervensi tindakan pada penelitian ini terdiri atas perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan serta refleksi pencapaian kompetensi. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pada langkah perencanaan peneliti melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut, yaitu menentukan indikator-indikator target pencapaian kompetensi, mendesain perangkat pembelajaran dan menetapkan jadwal pelaksanaan pembelajaran (intervensi tindakan).

a) Menentukan Target Pencapaian Kompetensi

Untuk meningkatkan *speaking skill* siswa kelas dalam bahasa Inggris di kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang, peneliti menentukan target pencapaian kompetensi pada intervensi tindakan siklus I sebagai berikut :

Tabel 4.1 Target Pencapaian Kompetensi

Dimensi	Standar kompetensi/ Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Pronunciation. Vocabulary. Grammar. Fluency. Attitude.	Kecakapan berkomunikasi lisan dalam <i>pronunciation, vocabulary, grammar</i> dan <i>fluency</i> . Bertindak dan memiliki <i>attitude</i> yang baik dalam berkomunikasi lisan.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengucapan bunyi kata tepat. • Kejelasan pelafalan. • Intonasi pengucapan tepat. • Pemilihan kata yang tepat. • Kata yang digunakan mudah dipahami. • Penggunaan dan penulisan tepat dan benar. • Penyusunan kata yang tepat dalam kalimat. • Penggunaan pola kalimat yang tepat. • Kejelasan suara/bunyi huruf dalam kalimat. • Pembicaraan lancar dan halus. • Bicara tidak gugup dan terburu-buru.

b) Mendesain Pembelajaran

Penerapan metode *role play* meliputi : *warm up, participant selection, set the stage, prepare the observers, enact the story, discuss and evaluate, enact again, discuss and evaluate, describe experiences and generalize*. Desain pembelajaran ini dituangkan dalam tiga kali pertemuan atau rencana pelaksanaan pembelajaran. Masing-masing dilaksanakan selama dua jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Untuk mencapai target pencapaian kompetensi seperti yang telah diuraikan diatas, aktivitas-aktivitas setiap tahapan metode pembelajaran dapat dilihat pada lampiran rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

c) Menetapkan Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

Jadwal dan waktu pelaksanaan pembelajaran yang merupakan intervensi tindakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Jadwal Intervensi Tindakan Siklus I

Pertemuan Ke :	Hari dan Tanggal Pelaksanaan/Intervensi Tindakan	Waktu
1	Kamis, 3 Maret 2011	15.30-16.40
2	Kamis, 10 Maret 2011	15.30-16.40
3	Kamis, 17 maret 2011	15.30-16.40

b. Pelaksanaan Intervensi Tindakan Siklus I

Berdasarkan jadwal yang telah ditentukan pelaksanaan intervensi tindakan siklus I dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Deskripsi data intervensi tindakan ketiga pertemuan tersebut sebagai berikut :

a) Pelaksanaan Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 3 Maret tahun 2011, yakni dari pukul 15.30 sampai 16.40 WIB. Pembelajaran ini menggunakan metode *role play*. Deskripsi tahapan pembelajaran pertemuan ke-1 sebagai berikut :

Tabel 4.3 Tahapan Pembelajaran Pertemuan Ke-1

Kegiatan Belajar	Pengalaman Belajar/Aktivitas Pengajaran
Awal	Dimulai dengan menyapa siswa yang telah selesai beristirahat dengan menggunakan Bahasa Inggris kemudian mengajukan pertanyaan tentang kegiatan siswa yang dilakukan siswa pada waktu <i>weekend</i> .
Inti	Siswa berkelompok untuk bermain peran sesuai kegiatan <i>weekend</i> yakni <i>going to Ragunan</i> . Siswa menentukan peran, berlatih percakapan, dengan rekan sekelompoknya dalam bahasa Inggris sederhana dan mensetting suasana Ragunan. Kelompok lain membentuk menjadi pengamat pemeranan. Siswa bermain peran tahap pertama sesuai peranannya. Siswa berdiskusi tahap awal untuk mengemukakan tanggapannya baik berupa kelebihan, kekurangan serta perbaikan pemeranan dalam penampilan tersebut. Siswa bermain peran tahap kedua sesuai hasil diskusi tersebut. Siswa berdiskusi tahap akhir untuk mengemukakan tanggapan, penilaian pemeranan dalam penampilan tersebut. Siswa menghubungkan pengalamannya terkait <i>going to Ragunan</i> dan menyimpulkan pembelajaran.
Akhir	Mereview dan menguatkan materi berupa <i>pronunciation, vocabulary, attitude going to Ragunan</i> . Diakhiri dengan berdoa dalam hati dengan instruksi menggunakan bahasa Inggris

Tabel 4.4 Refleksi Tahapan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-1

Refleksi	
Awal	<p>Kegiatan awal yang dilakukan guru dengan menyapa siswa dan bertanya jawab mengenai kegiatan weekend dalam proses pembelajaran hari ini untuk membangkitkan minat siswa setelah bersenang-senang menghabiskan waktu istirahatnya. Siswa dengan antusias merespons pertanyaan guru terlihat dari jawaban siswa yang variatif. Hal ini memberikan indikasi bahwa siswa semangat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan topik kegiatan diwaktu akhir pekan. Siswa juga dapat memahami pertanyaan-pertanyaan guru yang terkait bermain peran artinya siswa telah memperoleh rangsangan eksternal yang berupa pertanyaan-pertanyaan guru. Sehingga hal tersebut menunjukkan indikator positif pada kegiatan awal yang berjalan optimal dan mempermudah proses pembelajaran ini.</p>
Inti	<p>Pada kegiatan inti, siswa berkelompok yang beranggotakan 6 orang untuk bermain peran dan sebagian lainnya menjadi pengamat bermain peran. Pada kegiatan ini suasana ramai suara anak-anak yang sedang menentukan pilihan peranan yang akan dimainkan serta pengamatan apa yang diinginkan kelompoknya. Mereka sibuk memilih dan menentukan peran yang terdapat dalam naskah skenario sederhana itu. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa senang dan antusias baik secara psikis dan mental untuk melakukan berkomunikasi lisan dengan bahasa Inggris dengan metode <i>role play</i>. Pada pelaksanaan pemeranan pertama ini siswa bermain dengan memerankan tokoh-tokoh dalam skenario sederhana tersebut. Siswa juga menunjukkan semangat melafalkan kata-kata percakapan bahasa Inggris, baik siswa yang lancar maupun yang masih terbata-bata.</p> <p>Sementara siswa mencoba memahami peranan, melafalkan dialog sederhana bahasa</p>



Gb.4.1 Siswa merespons pertanyaan mengenai kegiatan *on the weekend*.



Gb.4.2 Guru membantu siswa memahami pelajaran *on the weekend*.



Gb.4.3 Siswa berlatih melafalkan dialog sederhana kegiatan *on the weekend*.



Inggris dan mencoba bercakap-cakapan dengan teman mainnya, guru memantau, menyimak dan mencatat sejauhmana penguasaan siswa dalam dimensi berbicara yang telah ditentukan untuk diteliti. Tiap siswa tampak tekun, antusias dan senang melakukan percakapan bahasa Inggris sederhana tentang *going to Ragunan* yang dilakukan pada waktu *weekend* hal tersebut ditunjukkan dengan seriusnya anak melafalkan dan menghafalkan naskah dialog sederhana sesuai perannya masing-masing. Disamping itu, guru terus memperbaiki pengucapan lafal-lafal yang kurang tepat

Setelah merasa cukup dengan waktu yang diberikan untuk menghafalkan, menggulang-ulang dialog dengan kelompoknya dimejanya masing-masing, kelompok yang mendapatkan kesempatan awal, maju kedepan memulai memainkan peranannya masing-masing yang disaksikan seluruh siswa dengan pengamatannya masing-masing yang sebelumnya telah mendapatkan pengarahan ringan dari guru. Tampak suasana pada kegiatan ini agak hening, yang terdengar hanya suara pemain peran yang melakukan dialog dengan bahasa Inggris. Mata mereka menatap tajam para pemain peran yang ada didepan kelas, dan sedikit tersenyum saat ada pemain yang agak terbatah-batah dalam pelafalan percakapan bahasa Inggris dan tertawa saat ada pemain yang salah ucap kosakata bahasa Inggris. Guru pun ikut tersenyum melihat penampilan para pemain yang cukup menghibur dengan gaya mereka melafalkan dialog sederhana yang seakan-akan orang "bule". Hal ini menggambarkan bahwa tiap siswa tidak ingin melewatkan kesempatan mengamati peranan teman-temannya untuk ditanggapi saat diskusi dan keinginan untuk mengetahui seberapa besar penguasaan bahasa Inggris teman-temannya.

Kegiatan inti berikutnya melakukan diskusi sesi pertama. Siswa senang menilai teman-

Gb.4.4 Siswa mempraktekan dialog kegiatan *on the weekend* sesama kelompok.



Gb.4.5 Siswa mendapatkan arahan mengenai bermain peran kegiatan *on the weekend*.



Gb. 4.6 Siswa sedang bermain peran didepan kelas.



<p>Akhir</p>	<p>temanya yang baru saja tampil. Kritik dan pujian bertebaran dari setiap kelompok. Setelah itu dilakukan permainan peran sesi kedua dengan memperhatikan bagian-bagian yang telah didiskusikan. Suasana saat pemeranan kedua ini tidak jauh beda dengan suasana tahap pertama, yang terdengar suara para pemain serta bisik-bisik kelompok lainnya yang mengamati jalannya permainan peran ini. Kemudian dilakukan diskusi tahap kedua yang merupakan diskusi terakhir dan penilaian keseluruhan atas penampilan pemeranan kelompok dan anggota-anggotanya. Pada tahap ini kedua belah pihak yakni kelompok pemain dan kelompok pengamat saling memberikan tanggapan dan <i>reinforcement</i> positif. Guru pun memberikan <i>reward</i> atas keberanian, kemauan semua siswa dalam permainan peran ini, semua siswa senang dan bertepuk tangan. Suasana kelas menjadi ramai, siswa yang masih kesulitan melafalkan percakapan sederhana pun bergembira, tertawa dan mau melafalkan beberapa kali <i>vocabulary</i> yang sulit baginya dengan bantuan teman kelompok lain.</p> <p>Kegiatan inti yang terakhir yakni siswa menghubungkan pengalaman pergi berlibur akhir pekan ke Ragunan, menceritakan dan kesannya bila kegiatan akhir pekan bisa diisi pergi jalan-jalan ke tempat wisata seperti itu. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan kesimpulan sikap, nilai-nilai yang berlaku ditempat umum, apa yang baik dilakukan atau yang dilarang. Salah satunya “Jangan membuang sampah sembarangan, buang sampah pada tempatnya”.</p> <p>Pada kegiatan akhir siswa melafalkan percakapan sederhana dengan <i>pronunciation, vocabulary, grammar, fluency, attitude</i> yang baik dan benar mendapatkan tugas menghafalkan dialog sederhana dirumah.</p>	<p>Gb. 4.7 Siswa bercakap-cakap mengenai kegiatan <i>on the weekend</i>.</p>  <p>Gb. 4.8 Siswa memberikan hasil pengamatan mengenai bermain peran.</p>  <p>Gb. 4.9 Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan mengenai kegiatan <i>on the weekend</i>.</p>
--------------	---	--

b) Pelaksanaan Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 10 Maret 2011 pukul 15.30 sampai 16.40 WIB. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode yang sama yakni metode *role play*. Deskripsi tahapan pembelajaran pertemuan ke-2 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Tahapan Pembelajaran Pertemuan Ke-2

Kegiatan Belajar	Pengalaman Belajar/Aktivitas Pengajaran
Awal	Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang siapa yang pernah pergi ke <i>Indonesian Miniature Park</i> , tampak siswa dengan semangat menjawab pertanyaan-pertanyaan guru mengenai <i>Indonesian Miniature Park</i> .
Inti	Siswa berkelompok untuk bermain peran sesuai kegiatan <i>weekend</i> yakni <i>Indonesian Miniature Park</i> . Siswa berlatih percakapan dengan rekan sekelompoknya dalam bahasa Inggris sederhana dan mensetting <i>Indonesian Miniature Park</i> . Kelompok lain membentuk menjadi pengamat pemeranan. Siswa bermain peran tahap pertama sesuai peranannya. Siswa berdiskusi tahap awal untuk mengemukakan tanggapannya baik berupa kelebihan, kekurangan serta solusi pemeranan dalam penampilan tersebut. Siswa bermain peran tahap kedua sesuai hasil diskusi tersebut. Siswa berdiskusi tahap akhir untuk mengemukakan tanggapan, penilaian pemeranan dalam penampilan tersebut. Siswa menghubungkan pengalamannya terkait <i>Indonesian Miniature Park</i> dan menyimpulkan pembelajaran.
Akhir	Mereview dan menguatkan materi berupa <i>pronunciation, vocabulary, attitude Indonesian Miniature Park</i> Diakhiri dengan berdoa dalam hati dengan instruksi menggunakan bahasa Inggris

Tabel 4.6 Refleksi Tahapan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-2

Refleksi	
Awal	Kegiatan awal yang dilakukan guru dan siswa bertanya jawab mengenai <i>Indonesian Miniature Park</i> dalam proses pembelajaran hari ini untuk membangkitkan minat siswa setelah beristirahat. Siswa tampak dengan antusias merespons pertanyaan guru terlihat



Refleksi

Inti	<p>dari jawaban siswa yang variatif. Hal ini memberikan indikasi bahwa siswa semangat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan topik kegiatan diwaktu akhir pekan. Siswa bersemangat terkait bermain peran seperti minggu lalu saat bermain peran dalam rangka <i>going to Ragunan</i>. Sehingga hal tersebut menunjukkan indikator positif pada kegiatan awal yang berjalan optimal dan mempermudah proses pembelajaran ini.</p> <p>Pada kegiatan inti, siswa berkelompok yang beranggotakan 6 orang untuk bermain peran dan pengamatan. Pada kegiatan ini suasana ramai suara anak-anak yang sedang menentukan pilihan peranan yang akan dimainkan serta pengamatan apa yang diinginkan kelompoknya. Mereka sibuk memilih dan menentukan peran yang terdapat dalam naskah skenario sederhana. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa siap dan antusias baik secara psikis dan mental untuk melakukan berkomunikasi lisan dengan bahasa Inggris dengan metode <i>role play</i>. Pada pelaksanaan pemeranan, tampak siswa memahami peranan tokoh-tokoh dalam skenario sederhana tersebut. Siswa juga menunjukkan semangat melafalkan kata-kata percakapan bahasa Inggris, baik siswa yang lancar maupun yang masih terbatah-batah.</p> <p>Sementara siswa mencoba memahami peranan, melafalkan dialog sederhana bahasa Inggris dan mencoba bercakap-cakapan dengan teman mainnya, guru memantau, menyimak dan mencatat sejauhmana penguasaan siswa dalam dimensi berbicara yang telah ditentukan untuk diteliti. Guru pun terus memperbaiki pengucapan lafal-lafal yang kurang tepat. Siswa tampak tekun, antusias dan senang melakukan percakapan sederhana tentang <i>Indonesian Miniature Park</i> yang dilakukan pada waktu <i>weekend</i>.</p> <p>Setelah merasa cukup latihan pengulangan</p>	<p>Gb. 4.10 Siswa menyimak pengarahannya dalam bermain peran.</p>  <p>Gb. 4.11 Siswa merespon pertanyaan mengenai kegiatan <i>on the weekend</i>.</p>  <p>Gb. 4.12 Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam dialog percakapan sederhana.</p>  <p>Gb. 4.13 Siswa memperhatikan arahan guru sebelum bermain peran.</p> 
------	---	--

Refleksi

dialog yang dilakukan dikelas, maka kelompok yang mendapatkan kesempatan awal maju kedepan memulai memainkan peranannya. Disaksikan seluruh siswa dengan tugas pengamatannya masing-masing. Tampak suasana pada kegiatan ini agak hening, yang terdengar hanya suara pemain peran yang melakukan dialog dengan bahasa Inggris. Mata mereka menatap tajam para pemain peran yang ada didepan kelas, dan beberapa kali terdengar gelak tawa anak-anak saat ada pemain yang agak terbatah-batah dalam pelafalan percakapan bahasa Inggris dan saat ada pemain yang salah ucap kosakata Bahasa Inggris. Guru pun ikut tersenyum melihat penampilan para pemain yang menghibur dengan gaya mereka melafalkan dialog sederhana bahasa Inggris dengan persiapan atribut bermain perannya masing-masing.

Kegiatan inti berikutnya melakukan diskusi tahap awal. Siswa senang menilai teman-temannya yang baru saja tampil. Kritik dan pujian diberikan dari setiap kelompok. Setelah itu dilakukan permainan peran tahap kedua dengan memperhatikan bagian-bagian yang telah harus diperbaiki. Suasana saat pemeranan kedua ini tidak jauh beda dengan suasana tahap pertama, yang terdengar suara para pemain serta bisik-bisik anggota kelompok lainnya yang mengamati jalannya permainan peran. Kemudian itu, diskusi tahap kedua yang merupakan diskusi terakhir dan penilaian keseluruhan atas penampilan pemeranan. Guru memberikan reward atas keberanian, kemauan semua siswa dalam permainan peran ini, semua siswa senang dan bertepuk tangan. Suasana kelas menjadi ramai, siswa yang masih kesulitan melafalkan percakapan sederhana pun bergembira, tertawa dan mau melafalkan beberapa kali *vocabulary* yang sulit.

Kegiatan inti yang terakhir yakni siswa menghubungkan pengalaman pergi berlibur

G.b 4.14 Siswa bercakap-cakap dalam bermain peran.



Gb. 4.15 Siswa mempraktekan dialog sederhana



Gb. 4.16 Siswa bermain peran.



Gb. 4.17 Siswa dan guru berdiskusi.



Refleksi		
Akhir	<p>akhir pekan ke <i>Indonesian Miniature Park</i>, menceritakan dan kesan senangnya bila kegiatan akhir pekan bisa diisi pergi jalan-jalan ke tempat wisata seperti itu. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan kesimpulan sikap, nilai-nilai ditempat umum apa yang baik dilakukan atau yang dilarang. Salah satunya "Mencintai adat budaya bangsa di zaman era bebas ini".</p> <p>Pada kegiatan akhir siswa-siswi melafalkan percakapan sederhana dengan <i>pronunciation, vocabulary, grammar, fluency, attitude</i> yang baik dan benar mendapatkan tugas menghafalkan dialog sederhana dirumah.</p>	<p>Gb. 4.18 Siswa memberikan kesimpulan mengenai kegiatan <i>on the weekend</i>.</p>

c) Pelaksanaan Pertemuan ke-3

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 17 Maret 2011. Pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran yakni 70 menit dari pukul 15.30 sampai 16.40 WIB. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode yang sama yakni metode *role play*. Deskripsi tahapan pembelajaran pertemuan ke-3 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Tahapan Pembelajaran Pertemuan Ke-3

Kegiatan Belajar	Pengalaman Belajar/Aktivitas Pengajaran
Awal	<p>Dimulai dengan menyapa siswa yang telah selesai beristirahat dengan menggunakan Bahasa Inggris kemudian guru menginformasikan mengenai kegiatan <i>weekend</i> yang biasa dilakukan yang tidak sekedar bersenang-senang namun penuh dengan ilmu pengetahuan di kawasan Taman Mini Indonesia. Siswa antusias menjawab tempat-tempat yang ada di Taman Mini yang dapat dikunjungi dan bernilai <i>education</i> yakni <i>going to Indonesian Miniature Park</i></p>

Kegiatan Belajar	Pengalaman Belajar/Aktivitas Pengajaran
Inti	<p>Siswa berkelompok untuk bermain peran <i>going to Indonesian Miniature Park</i>.</p> <p>Siswa memilih dan menentukan peran, berlatih percakapan dengan rekan sekelompoknya dalam bahasa Inggris sederhana dan mensetting suasana Museum.</p> <p>Kelompok lain membentuk menjadi pengamat pemeranan.</p> <p>Siswa bermain peran tahap pertama sesuai peranannya.</p> <p>Siswa berdiskusi tahap awal untuk mengemukakan tanggapannya baik berupa kelebihan, kekurangan serta solusi pemeranan dalam penampilan tersebut.</p> <p>Siswa bermain peran tahap kedua sesuai hasil diskusi tersebut.</p> <p>Siswa berdiskusi tahap akhir untuk mengemukakan tanggapan, penilaian pemeranan dalam penampilan tersebut.</p> <p>Siswa menghubungkan pengalamannya terkait <i>going to Indonesian Miniature Park</i> dan menyimpulkan pembelajaran.</p>
Akhir	<p>Mereview dan menguatkan materi berupa <i>pronunciation, vocabulary, attitude going Indonesian Miniature Park</i>.</p> <p>Diakhiri dengan berdoa dalam hati dengan instruksi menggunakan bahasa Inggris</p>

Tabel 4.8 Refleksi Tahapan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-3

Refleksi	
Awal	<p>Kegiatan awal yang dilakukan guru dan siswa bertanya jawab mengenai tempat-tempat yang terdapat dikunjungi di <i>Indonesian Miniature Parks</i>, dalam proses pembelajaran hari ini untuk membangkitkan minat siswa setelah bersenang-senang menghabiskan waktu istirahatnya. Siswa tampak dengan antusias merespons pertanyaan guru terlihat dari jawaban siswa yang variatif. Hal ini memberikan indikasi bahwa siswa semangat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Siswa bersemangat bermain peran seperti minggu lalu dibanding belajar dengan berceramah variatif yang biasa dilakukan. Sehingga hal tersebut menunjukkan indikator positif pada kegiatan awal yang berjalan optimal dan mempermudah proses pembelajaran ini.</p>
Inti	<p>Pada kegiatan inti, siswa berkelompok yang beranggotakan 6 orang untuk bermain peran dan pengamatan. Mereka sibuk memilih dan</p>



Gb. 4.19 Siswa dan guru bertanya-jawab mengenai kegiatan *on the weekend*.



Gb. 4.20 Siswa bertanya mengenai kegiatan bermain peran.



menentukan peran yang terdapat dalam naskah skenario sederhana. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa siap dan antusias baik secara psikis dan mental untuk melakukan berkomunikasi lisan dengan bahasa Inggris dengan metode *role play*.

Pada pelaksanaan pemeranan pertama ini tampak siswa berusaha dengan sebaik-baiknya memerankan peranan tokoh-tokoh dalam skenario sederhana tersebut. Siswa juga menunjukkan semangat melafalkan kata-kata percakapan bahasa Inggris, baik siswa yang lancar maupun yang masih terbata-batah.

Sementara siswa mencoba memahami peranan, melafalkan dialog sederhana bahasa Inggris dan mencoba bercakap-cakapan dengan teman sekelompoknya, lalu guru dalam kesempatan tersebut memantau, menyimak dan mencatat sejauhmana penguasaan siswa dalam dimensi berbicara yang telah ditentukan untuk diteliti. Guru pun terus memperbaiki pengucapan lafal-lafal yang kurang tepat. Tiap siswa tampak tekun, antusias dan senang melakukan percakapan bahasa Inggris sederhana tentang *Indonesian Miniature Parks* yang dilakukan pada waktu *weekend*. Hal tersebut dengan keseriusannya mengulang-ngulang dialog percakapan sederhana itu.

Setelah merasa cukup dengan waktu yang diberikan dalam latihan penguatan percakapan kelompok yang mendapatkan kesempatan awal maju kedepan memulai memainkan peranannya masing-masing yang disaksikan seluruh siswa dengan pengamatannya masing-masing. Tampak suasana pada kegiatan ini hening, yang terdengar hanya suara pemain peran yang melakukan dialog dengan bahasa Inggris. Mata mereka menatap tajam para pemain peran yang ada didepan kelas, dan sedikit tersenyum saat ada pemain yang agak terbata-batah dalam pelafalan percakapan bahasa Inggris dan tertawa saat

Gb. 4.21 Guru mempersiapkan perlengkapan bermain peran.



Gb. 4.22 Siswa berlatih bercakap-cakap dalam bermain peran.



Gb. 4.23 Siswa bermain peran.



Gb. 4.24 Siswa mendapat bimbingan melafalkan dialog sederhana.



<p>Akhir</p>	<p>ada pemain yang salah ucap kosakata bahasa Inggris. Guru pun ikut tersenyum melihat penampilan para pemain, namun beberapa kali guru pun juga mengingatkan sikap-sikap yang baik bagi penonton atau <i>audiences</i>. Hal ini menggambarkan bahwa tiap siswa tidak ingin melewatkan kesempatan mengamati peranan teman-temannya untuk ditanggapi saat diskusi.</p> <p>Kegiatan inti berikutnya melakukan diskusi tahap awal. Siswa mengungkapkan hasil pengamatan terhadap teman-temanya yang baru saja tampil. Kritik dan pujian diberikan dari setiap kelompok. Setelah itu dilakukan permainan peran tahap kedua. Suasana saat pemeranan kedua ini tidak jauh beda dengan suasana tahap pertama, yang terdengar suara para pemain serta bisik-bisik kelompok lainnya yang mengamati jalannya permainan peran ini. Kemudian dilakukan diskusi tahap kedua yang merupakan diskusi terakhir dan penilaian keseluruhan atas penampilan pemeranan kelompok dan anggota-anggotanya. Pada tahap ini kedua belah pihak yakni kelompok pemain dan kelompok pengamat saling memberikan tanggapan dan <i>reinforcement</i> positif. Guru pun memberikan <i>reward</i> atas keberanian, kemauan semua siswa dalam permainan peran ini, semua siswa senang dan bertepuk tangan. Suasana kelas menjadi ramai, siswa yang masih kesulitan melafalkan percakapan sederhana pun bergembira, tertawa dan mau melafalkan beberapa kali vocabulary yang sulit baginya dengan bantuan teman kelompok lain.</p> <p>Kegiatan inti yang terakhir yakni siswa menghubungkan pengalaman pergi berlibur akhir pekan ke <i>Indonesian Miniature Parks</i>, menceritakan dan kesannya bila kegiatan akhir pekan bisa diisi pergi jalan-jalan ke tempat seperti itu. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan kesimpulan sikap, nilai ditempat umum apa yang baik dilakukan atau yang dilarang. Salah satunya "Bersikap tertib dan antri ditempat umum".</p>	<p>Gb. 4.25 Siswa bermain peran.</p>  <p>Gb. 4.26 Siswa dan guru berdiskusi.</p>  <p>Gb. 4.27 Siswa bermain peran lagi.</p>  <p>Gb. 4.28 Siswa membacakan hasil pengamatannya.</p>
--------------	---	---

	<p>Pada kegiatan akhir siswa-siswi melafalkan percakapan sederhana dengan <i>pronunciation, vocabulary, grammar, fluency, attitude</i> yang baik dan benar serta mendapatkan tugas menghafalkan dialog sederhana dirumah.</p>	
--	---	--

B. Deskripsi Data Intervensi Tindakan Siklus I

1) Identifikasi Tema-tema

Tema-tema diidentifikasi dari data penelitian (target pencapaian kompetensi) dan intervensi tindakan yang dilakukan pada siklus I. Identifikasi tema dilakukan dengan membuat daftar tema dari pola-pola keberhasilan dari efek-efek atau hasil intervensi tindakan siklus I. Tema yang diidentifikasi dari data penelitian atau target pencapaian kompetensi *speaking skill* bahasa Inggris yakni dimensi *pronunciation, vocabulary, grammar, fluency, attitude* yang baik dan benar.

Tema yang diidentifikasi dari data intervensi tindakan dalam penelitian ini tahapan-tahapan pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* yang terdiri dari *warm up, participant selection, set the stage, prepare the observers, enact the story. discuss and evaluate, enact again, discuss and evaluate, describe experiences.*

2) Mengkoding Data

Pengkodingan dilakukan untuk mempermudah analisis data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi. Dalam hal ini, pengkodingan data dilakukan berdasarkan tema-tema yang teridentifikasi, sehingga diperoleh data temuan

intervensi tindakan dan pencapaian target kompetensi. Hasil pengkodean data dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini :

Tabel 4.9 Koding Data Hasil Observasi Siklus I

Sumber Data	Kategori Data	Kode	Tema yang Teridentifikasi
Data Hasil Observasi	Data Intervensi tindakan	11A1	<i>Metode Role Play</i>
		11A1a	<i>Warm up</i>
		11A1b	<i>Participant selection</i>
		11A1c	<i>Set the stage</i>
		11A1d	<i>Prepare observer</i>
		11A1e	<i>Enact the story</i>
		11A1f	<i>Discuss and evaluate</i>
		11A1g	<i>Enact again</i>
		11A1h	<i>Discuss and evaluate</i>
	11A1i	<i>Describe experience and generalize</i>	
	Data Penilaian (Pencapaian Kompetensi)	12B1	<i>Speaking Skill</i>
		12B1a	<i>Pronunciation</i>
		12B1b	<i>Vocabulary</i>
		12B1c	<i>Grammar</i>
		12B1d	<i>Fluency</i>
12B1e		<i>Attitude</i>	

Berdasarkan tabel koding data diatas, kode **11A1a** memiliki arti sebagai berikut : **1** merupakan siklus penelitian, **1** yang kedua merupakan intervensi tindakan penelitian, **A** merupakan variabel bebas dari penelitian, **1** merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *role play*, dan **a** merupakan dimensi variabel bebas. Sedangkan **12B1a** memiliki arti yaitu **1** merupakan siklus penelitian, **2** merupakan hasil intervensi tindakan, **B** merupakan variabel terikat dari penelitian, **1** merupakan kompetensi penelitian yakni *speaking skill* , **a** merupakan dimensi dari *speaking skill*.

3) Menyusun Pertanyaan-pertanyaan Kunci

Pertanyaan-pertanyaan kunci yang dikemukakan dalam analisis data dimaksudkan untuk memahami konteks atau permasalahan yang diteliti. Untuk itu, pertanyaan-pertanyaan kunci dikelompokkan dalam dua bagian. Bagian pertama adalah pertanyaan kunci yang diajukan terhadap data-data intervensi tindakan dan bagian kedua adalah pertanyaan kunci yang diajukan terhadap data target pencapaian kompetensi atau data penelitian. Pertanyaan-pertanyaan kunci tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.30 berikut :

Tabel 4.10 Pertanyaan-Pertanyaan Kunci

Sumber Data	Kategori Data	Pertanyaan Kunci
	Data Intervensi tindakan	Metode <i>Role Play</i>
		1. Bagaimana tahap <i>warm up</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?
		2. Bagaimana tahap <i>participant selection</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?
		3. Bagaimana melakukan <i>set the stage</i> agar menunjang pembelajaran yang dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?
		4. Bagaimana tahap <i>prepare observer</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?
		5. Bagaimana tahap <i>enact the story</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?
		6. Bagaimana tahap <i>disccus and evaluate</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?
		7. Bagaimana tahap <i>enact again</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?
		8. Bagaimana tahap <i>disccus and evaluate</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?
		9. Bagaimana tahap <i>describe experience and generalize</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?

		Speaking Skill
Data Penelitian		1. Bagaimana <i>pronunciation</i> siswa dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?
		2. Bagaimana <i>vocabulary</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?
		3. Bagaimana <i>grammar</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?
		4. Bagaimana <i>fluency</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?
		5. Bagaimana <i>attitude</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?

4) Menyusun Review Lingkup Organisasi/Instutusi dari subjek yang diteliti

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang Jakarta Selatan. Dengan demikian lingkup organisasi/institusi dari subjek yang diteliti yaitu kepala sekolah SDN Menteng Atas 18 Petang Jakarta Selatan. Peneliti menyusun review lingkup organisasi setelah selesai refleksi penelitian.

5) Mengembangkan Peta Konsep (a Concept Map)

Peta konsep yang dikembangkan dalam analisis data pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dalam intervensi tindakan siklus I, merupakan visualisasi dari efek atau hasil-hasil intervensi tindakan penelitian sesuai dengan koding data dan pertanyaan-pertanyaan kunci yang telah dikemukakan.

a. Intervensi Tindakan

Tabel 4.11 Target Pencapaian Kompetensi/Hasil Intervensi Tindakan Terhadap Metode *Role Play*

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
----	------------------	---------------------------	--------

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
1	Bagaimana tahap <i>warm up</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan dalam tahap <i>warm up</i> untuk meningkatkan <i>speaking skill</i>, siswa mampu menggambarkan secara umum kegiatan yang dilakukan <i>on the weekend</i> dengan melakukan tanya jawab tentang kegiatan siswa yang berkaitan dengan <i>weekend</i> dan menghubungkan pengalamannya dengan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Kemudian guru menginformasikan tema materi yang akan dipelajari hari ini serta menjabarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam kegiatan tersebut.⁵⁴</p> <p>Guru : Ok, child...I want to know, What are you doing in the weekend? Ramandha : Going to Monas. Ade : Saya ke Pasar Raya Manggarai, mam! Ikbal : Ragunan, mam Guru : Ok, child...Today, we going to Ragunan on the weekend.</p>	11A1a
2	Bagaimana tahap <i>participant selection</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan dalam tahap <i>participant selection</i> dalam pembelajaran, siswa mampu memilih perannya masing-masing sesuai dengan kemampuan serta keinginan memerankan peranan tersebut dalam kegiatan <i>on the weekend</i> berdasarkan kesepakatan bersama dalam kelompoknya masing-masing. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa lebih bertanggung jawab atas perannya masing-masing karena itu adalah pilihannya.⁵⁵</p>	11A1b

⁵⁴ Catatan Lapangan 1, Lampiran 3. hal.174.

⁵⁵ *Ibid.*,hal.176.

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
		<p>Guru : Kalau begitu, kalian sekarang dengan kelompoknya dan tentukan perannya masing-masing dan langsung latihan bersama kelompoknya.</p> <p>Aji : Mam, saya jadi guru!</p> <p>Devi : Saya jadi Indah...</p> <p>Fajar : Saya jadi Faisal ya...</p> <p>Guru : Up to you, class. Seterah mau menjadi siapa, tapi ingat harus siap. Ok</p>	
3	Bagaimana melakukan <i>set the stage</i> agar menunjang pembelajaran yang dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan dalam tahap <i>set the stage</i> dalam pembelajaran, siswa mampu menyiapkan atau menyetting kelas seperti suasana kegiatan yang dilakukan <i>on the weekend</i> . Kegiatan tahap tersebut dilakukan dengan cara menata ruang kelas, menyiapkan alat, sarana prasarana seperti gambar-gambar, kostum, tiket, uang dan lain-lain yang menunjang bermain peran.⁵⁶</p> <p>Guru : Ok, class...How's the background of Ragunan Zoo?</p> <p>Siswa : lot's of animal, mam..</p> <p>Guru : So, how to setting Ragunan inside our class?</p> <p>Siswa : Dindingnya ditempelin gambar-gambar binatang..</p> <p>Guru : Good Idea, very good...</p>	11A1c
4	Bagaimana tahap <i>prepare observer</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan tahap <i>prepare observer</i> dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa mampu menjadi pengamat bermain peran, penilai kegiatan yang dilakukan kelompok lain saat <i>on the weekend</i>. Persiapan tersebut dilakukan dengan diskusi kelas yang di bimbing guru. Siswa menentukan</p>	11A1d

⁵⁶ *Ibid.*, hal. 178.

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
		<p>masing-masing peran pengamat dan mendapat penjelasan mengenai hal-hal yang diamatinya sehingga mampu mengungkapkan hasil pengamatannya mengenai kegiatan siswa yang berkaitan dengan <i>on the weekend</i>.⁵⁷</p> <p>Guru : Ok, class..before performa..kelompok yang belum tampil kedepan, menjadi pengamat, penilai pemeranan yang dilakukan oleh kelompok yang didepan.</p> <p>Siswa : Mam..apa saja yang kita nilai?</p> <p>Guru : Ok, class..You bisa amati pemeranannya, sikapnya, kejelasan suaranya, bener atau salah ucapanya..understand class?</p> <p>Siswa : Ok, mam..</p>	
5	Bagaimana tahap <i>enact the story</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan tahap <i>enact the story</i> dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> yaitu siswa mampu memerankan peran-peran tokoh yang disepakati dalam kegiatan yang dilakukan <i>on the weekend</i>, dengan memainkan perannya masing-masing dan melafalkan dialog percakapan sederhana.⁵⁸</p> <p>Guru :Ok, class...Now, lets to show times..Kalian sudah siap pada posisi masing-masing dan ingat perannya masing-masing serta urutan bicarannya. Ok.</p> <p>Siswa : Alright, mam....</p>	11A1e
6	Bagaimana tahap <i>disccus and evaluate</i> yang	Hasil intervensi tindakan tahap <i>disccus and evaluate</i> dalam	11A1f

⁵⁷ *Ibid.*,

⁵⁸ Catatan Lapangan 3, Lampiran 3. Hal.193.

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
	<p>dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?</p>	<p>meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa melakukan diskusi, mengungkapkan hasil pengamatannya mengenai bermain peran yang telah dilakukan dalam kegiatan <i>on the weekend</i>, memberikan penilaian sementara akan kekurangan dalam bermain peran sebagai perbaikan di tahap selanjutnya.⁵⁹</p> <p>Guru : Ok, who want to give statement? Siapa yang mau berkomentar? Amel : Mam..Ogi, lucu banget ngucapin “<i>Son</i>” ... Ogi S: Ehm..belagu dasar elephant....ada di Ragunan Tampak siswa tertawa mendengar saling ejekannya.</p>	
7	<p>Bagaimana tahap <i>enact again</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?</p>	<p>Hasil intervensi tindakan tahap <i>enact the story</i> dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> yaitu siswa memainkan perannya masing-masing lagi dengan melafalkan dialog sederhana dengan berbagai revisi hasil pengamatan dan diskusi sebelumnya. Kemudian siswa bersama kelompoknya mengulangi bermain peran. Disini tampak siswa lebih bertanggung jawab terhadap perannya masing-masing, lebih memperhatikan teman sekelompoknya, percaya diri dan berani bermain peran.⁶⁰</p> <p>Guru : Ok, class..I think its enough...lets go to show time but..jangan lupa pemeranan kedua kalinya harus be better harus lebih baik lagi dari pertama. Ok!</p>	11A1g

⁵⁹ Catatan Lapangan 2, Lampiran 3. Hal.185.

⁶⁰ *Ibid.*, hal.186.

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
		<p>Siswa : Ok, mam..</p> <p>Guru : Inget, suaranya harus lebih kenceng biar jelas, Fajar..kamu hafal dong dialognya, jangan bengong pas gilirannya..pokonya semua harus kompak, serius...</p>	
8	<p>Bagaimana tahap <i>discuss and evaluate</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?</p>	<p>Hasil intervensi tindakan tahap <i>discuss and evaluate</i> dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa berdiskusi lagi, mengungkapkan hasil pengamatannya lagi tahap kedua mengenai bermain peran yang telah dilakukan dalam kegiatan <i>on the weekend</i>, memberikan penilaian secara keseluruhan akan permainan peran teman kelompok lain, sehingga diperoleh penilaian akhir dan bahan perbaikan bermain peran berikutnya.⁶¹</p>	11A1h
9	<p>Bagaimana tahap <i>Describe experience and Generalize</i> yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan <i>Speaking Skill</i> ?</p>	<p>Hasil intervensi tindakan tahap <i>describe experience and generalize</i> dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni dengan cara siswa dan guru menyimpulkan bersama sikap yang baik dan tidak baik dilakukan di tempat umum saat <i>on the weekend</i>. Untuk mengingatkan kembali nilai-nilai, menghubungkan pengalaman dan kegiatan anak waktu <i>weekend</i> bersama keluarga serta siswa melafalkan kalimat mutiara sederhana dengan bimbingan guru.⁶²</p> <p>Guru : Ok, jadi apa yang harus kita lakukan di ragunan saat rekreasi disana agar lingkungannya tetap bersih, rapi dan bagus?</p>	11A1i

⁶¹ *Ibid.*, hal.187.

⁶² Catatan Lapangan 1, *op.cit* hal.180.

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
		Siswa1 : Jangan buang sampah sembarangan Siswa2 : Buang sampah pada tempatnya. Guru : Ok, bahasa Inggrisnya "Throw rubbish in dustbin, please!" Siswa : "Throw rubbish in dustbin, please!"	

b.Target Pencapaian Kompetensi/Hasil Penelitian

Tabel 4.12 Target Pencapaian Kompetensi/Hasil Intervensi Tindakan Terhadap *Speaking Skill*

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
1	Bagaimana <i>pronunciation</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	Hasil intervensi tindakan dalam <i>pronunciation</i> yang dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa melafalkan kata-kata dalam kalimat sederhana serta berdialog melakukan percakapan bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. Selain itu, siswa memperhatikan secara seksama pelafalan kata dalam kalimat sederhana dengan bimbingan guru. ⁶³ Guru : For each tickets is Rp.9000, so..for 6 tickets are Rp.36.000 sir. Siswas : For each tickets is Rp.9000, so..for 6 tickets are Rp.54.000 sir. Guru : Oh..this is your money. Siswas : Oh..this is your money Guru : Thank you. These are your tickets. Welcome to Ragunan zoo, sir. Siswas : Thank you. These are your tickets. Welcome to Ragunan zoo, sir.	12B1a
2	Bagaimana <i>vocabulary</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	Hasil intervensi tindakan dalam <i>vocabulary</i> yang dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa melakukan identifikasi kata-kata dalam kalimat sederhana mengenai spesifikasi kata berdasarkan jenis kelompoknya seperti <i>animals, fruits, greetings</i> serta melafalkan bersama-	12B1b

⁶³ Catatan Lapangan 1, *op.cit.*, hal.177.

		<p>sama. Selain itu, siswa memperhatikan secara seksama pemakaian kata dalam kalimat sederhana.⁶⁴</p> <p>Guru : Ok class... can you mention from this dialog's, where is show the animals word?</p> <p>Siswa : Crocodiles.....</p> <p>Siswa : Orang utans.....</p> <p>Siswa : Five giraffes, six camels and four kangaroo.</p> <p>Guru : Ok, looks this sentence.. "Maya..looks, they are five giraffes, six camels and four kangaroo"...five giraffe or five giraffes?</p> <p>Siswas : Five giraffes</p> <p>Guru : So... is this sentence true or false?</p> <p>Siswas : True....</p>	
3	Bagaimana <i>grammar</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan dalam <i>grammar</i> yang dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa melakukan identifikasi kalimat-kalimat sederhana dalam dialog tersebut. Mengetahui susunan atau tata bahasa kalimat sempurna yang terdiri dari subjek dan predikat serta bercakap-cakap bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. Selain itu, siswa menuliskan kembali kalimat sederhana tersebut dengan memperhatikan <i>grammar</i> yang benar.⁶⁵</p> <p>Guru : Fajar, susunan kalimat yang benar, ..That is a Rhino. A Rhinoceros is big animal. Bukan that is e rhino. E rhino is bik enimal.</p> <p>Fajar : Oh..mam, klo ini sudah benar, Maya..looks, they are five "girapes", six camels and four kangaroo.</p> <p>Guru : Ok...good, semangat yach!</p>	12B1c
4	Bagaimana <i>fluency</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	<p>Dalam tindakan <i>fluency</i> yang dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa malafalkan kalimat-kalimat sederhana, bercakap-cakap dalam dialog tersebut dengan memperhatikan kelancaran melafalkannya yang</p>	12B1d

⁶⁴ *Ibid.*, hal. 178.

⁶⁵ *Ibid.*,hal. 179.

		diawasi oleh guru, siswa memperhatikan kecepatan bicarannya dalam bercakap-cakap agar jelas pelafalan dan mudah dipahami oleh lawan bicaranya atau teman bermain perannya . Selain itu, siswa juga harus menghafalkan setiap kalimat dalam dialog sederhana tersebut yang menjadi bagian perannya. ⁶⁶	
5	Bagaimana <i>attitude</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	Hasil intervensi tindakan dalam <i>attitude</i> untuk meningkatkan <i>speaking skill</i> yaitu siswa diarahkan untuk memperhatikan sikapnya didepan kelas saat berbicara atau bercakap-cakap, apakah banyak tertawa, malu-malu, kaku, grogi dengan banyak bergerak, bersikap tidak tenang sehingga mempengaruhi kejelasan saat berbicara. Akhirnya siswa berlatih bersama dengan kelompoknya masing-masing dan mendapatkan motivasi untuk percaya diri saat bermain peran. ⁶⁷ Guru : So, class..bagaimana pemeranan kedua? Apakah sudah baik? Fitri R : Lumayan good, mam.. Zulfi : Lucu, mam..bikin ketawa Guru : What makes it funny, lucu? Zulfi : Itu mam... cara ngomongnya.	12B1e

6) Analisis Data

Langkah ini merupakan pelacakan data-data target pencapaian kompetensi beserta analisisnya yang diyakini menjadi efek dari intervensi tindakan yang diberikan. Hal ini merupakan sajian yang merepresentasikan akibat atau efek yang didapat dari intervensi tindakan yang diberikan. Analisis data ini dimaksudkan untuk mengetahui data hasil penelitian setelah intervensi tindakan siklus I dilakukan. Berdasarkan hasil analisis data pengamatan *speaking*

⁶⁶ Catatan Lapangan 1, *op.cit.*, hal. 179.

⁶⁷ Catatan Lapangan 2, *op.cit.*, hal. 187.

skill yang terdiri dari 15 indikator⁶⁸ pengamatan dengan skala penilaian, maka efek-efek hasil intervensi yang didapat digambarkan pada tabel 4.13 di bawah ini.

Tabel 4.13
Skor Pengamatan *Speaking Skill* Siklus I

NO.	NILAI	FREKUENSI	NILAI X FREKUENSI
1	10	0	0
2	15	0	0
3	20	0	0
4	25	0	0
5	30	0	0
6	35	0	0
7	40	0	0
8	45	0	0
9	50	0	0
10	55	3	165
11	60	6	360
12	65	8	520
13	70	4	280
14	75	2	150
15	80	1	80
16	85	0	0
17	90	0	0
18	95	0	0
19	100	0	0
JUMLAH		24	1555
NILAI RATA-RATA			64,79

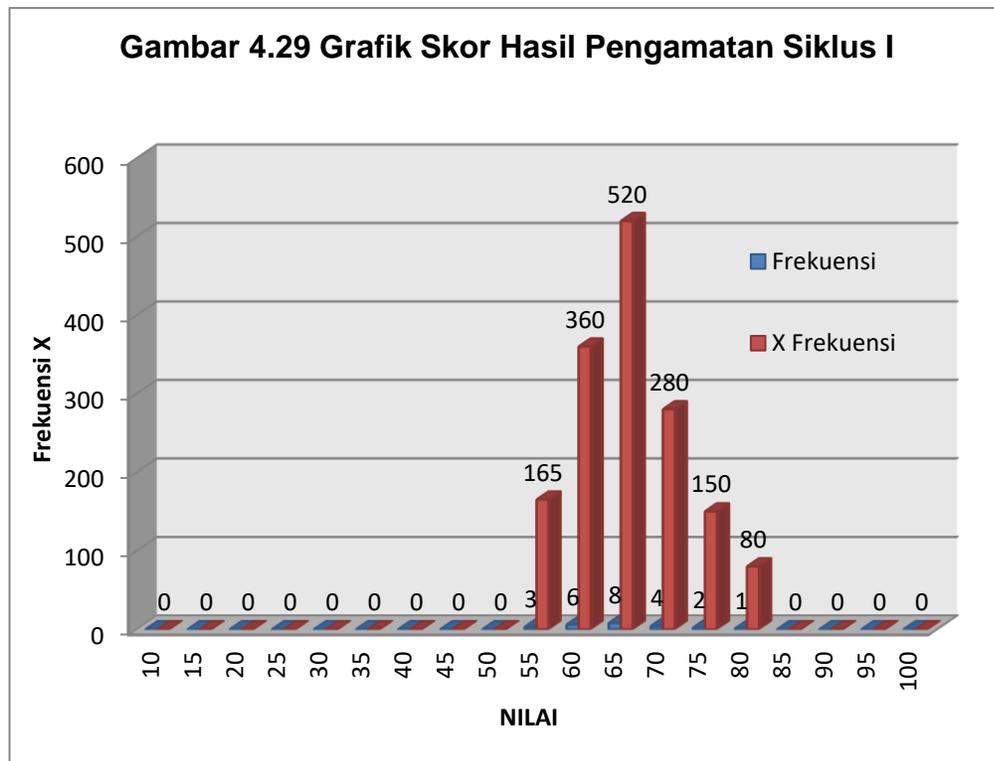
Jumlah siswa : 24 orang

Nilai tertinggi : 80

Nilai terendah : 55

⁶⁸ Instrumen Observasi, Lampiran 5. hal. 230.

Nilai rata-rata : 65



Berdasarkan tabel perhitungan frekuensi nilai pada tabel 4.13 mengenai *speaking skill* bahasa Inggris pada siklus I, diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai rerata dengan skor 65 sebanyak 8 siswa atau sebesar 33,33%, siswa yang memperoleh nilai diatas rerata sebanyak 7 siswa atau

sebesar 29,16 % dan siswa yang memperoleh nilai dibawah rerata sebanyak 9 siswa atau sebesar 37,5 %. Artinya dari 24 siswa yang menjadi subjek penelitian yang memperoleh nilai rerata dan nilai diatas rerata berjumlah 15 siswa atau sekitar 62,49% dan 9 siswa atau sekitar 37,5% yang belum mencapai. Namun demikian masih dibawah dari target pencapaian kompetensi penelitian ini. Hasil intervensi tindakan metode *role play* dalam pembelajaran *speaking skill* pada siklus I mencapai 93,33 %. Distribusi frekuensi nilai *speaking skill* dapat dilihat pada tabel 4.13 diatas. Perhitungan rerata skor tanpa distribusi frekuensi yakni berjumlah 1.555 yang dibagi dengan siswa sebanyak 24 orang maka diperoleh rerata nilai sebesar 64,79.

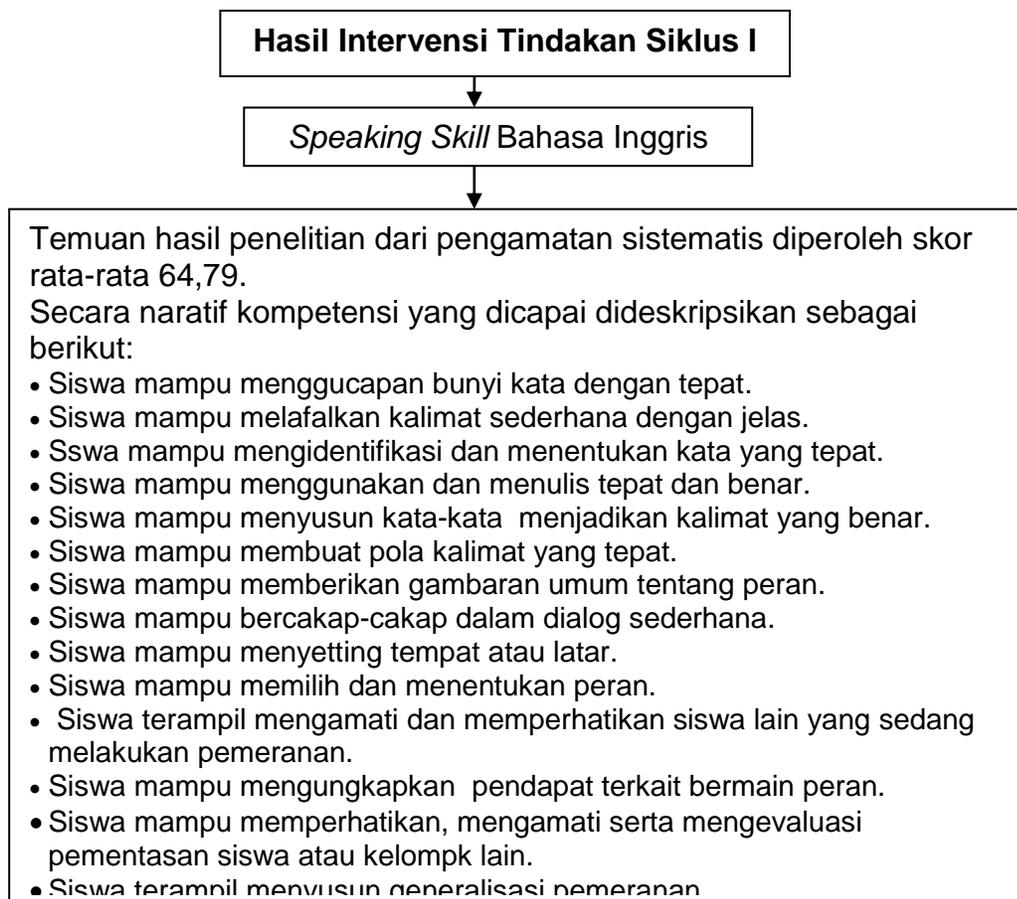
Data secara kuantitatif seperti digambarkan pada Grafik 4.29 di atas serta dilengkapi dengan data hasil refleksi catatan lapangan, jika dideskripsikan secara naratif atau kualitatif menunjukkan efek-efek pencapaian kompetensi yakni mampu mengucapkan bunyi kata tepat, mampu melafalkan dengan jelas, mampu mengidentifikasi dan menentukan kata yang tepat, mampu menggunakan dan menulis dengan tepat dan benar, mampu menyusun kata-kata menjadikan kalimat yang benar, mampu membuat pola kalimat yang tepat, mampu memberikan gambaran umum tentang peran, mampu bercakap-cakap dalam dialog sederhana, mampu menyetting tempat atau latar, mampu memilih dan menentukan peran, terampil mengamati dan memperhatikan siswa lain yang sedang melakukan pemeranan, mampu mengungkapkan pendapat terkait bermain peran saat

diskusi, mampu memperhatikan dan mengamati serta mengevaluasi pementasan siswa atau kelompok lain, terampil menyusun generalisasi pemeranan.

7) Display Temuan

Display temuan merepresentasikan temuan hasil intervensi tindakan, disajikan dalam bentuk skema mengacu pada indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Skema dapat dilihat di bawah ini :

Gambar 4.30 Skema Display Temuan Siklus I



C. Deskripsi, Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis Data Siklus II

a. Deskripsi Data Intervensi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti berkesimpulan bahwa masih terjadi kekurangoptimalan hasil penelitian atau belum tercapainya target pencapaian kompetensi yang diharapkan, yakni pada dimensi *speaking skill*. Pada dimensi *speaking skill* tersebut, terdapat indikator kemampuan yang belum optimal pencapaiannya. Dalam hal ini siswa belum mampu melafalkan *pronunciation* secara baik dan benar yang meliputi kejelasan pelafalan dan intonasi pengucapan yang tepat. Dalam dimensi *fluency* yaitu kekurangan dalam aspek kelancaran dan kehalusan berbicara serta pada dimensi *attitude* yaitu sikap bicara yang masih gugup dan terburu-buru.

Sebagaimana pada siklus I, intervensi tindakan pada siklus II terdiri atas :

1) Perencanaan Intervensi Tindakan Siklus II

Pada langkah perencanaan siklus II, peneliti menentukan target pencapaian kompetensi, mendesain pembelajaran dan menetapkan jadwal pelaksanaan pembelajaran (intervensi tindakan).

a. Menentukan Target Pencapaian Kompetensi

Target pencapaian kompetensi pada intervensi tindakan siklus II sebagai berikut :

Tabel 4.14 Target Pencapaian Kompetensi Siklus II

Dimensi	Standar kompetensi/ Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<i>Pronunciation,</i> <i>Fluency,</i> <i>Attitude.</i>	Kecakapan berkomunikasi lisan dalam <i>pronouncation, vocabulary, grammar</i> dan <i>fluency</i> . Bertindak dan memiliki <i>attitude</i> yang baik dalam berkomunikasi lisan.	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan pelafalan. • Intonasi pengucapan tepat. • Kata yang digunakan mudah dipahami. • Kejelasan suara/bunyi huruf dalam kalimat. • Pembicaraan lancar dan halus. • Bicara tidak gugup dan terburu-buru.

b. Mendesain Pembelajaran

Penerapan metode *role play* yang meliputi *warm up, participant selection, set the Stage, prepare the observers, enact the story, discuss and evaluate, enact again, discuss and evaluate, describe experiences and generalize* merupakan intervensi tindakan yang didesain oleh peneliti dalam meningkatkan *speaking skill* bahasa Inggris pada siklus II. Desain pembelajaran ini dituangkan dalam tiga kali pertemuan atau rencana pelaksanaan pembelajaran, masing-masing dilaksanakan selama dua jam pelajaran atau 2 x 35 menit.

Untuk mencapai target pencapaian kompetensi seperti yang telah diuraikan diatas, aktivitas-aktivitas setiap tahapan metode pembelajaran dapat dilihat pada lampiran rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).⁶⁹

c. Menetapkan Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

⁶⁹ Rencana Pembelajaran Siklus II, Lampiran 2. Hal. 159.

Jadwal dan waktu pelaksanaan pembelajaran yang merupakan intervensi tindakan pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.15 Jadwal Intervensi Tindakan Siklus II

Pertemuan Ke :	Hari dan Tanggal Pelaksanaan/Intervensi Tindakan	Waktu
1	Kamis, 24 Maret 2011	15.30-16.40
2	Kamis, 31 Maret 2011	15.30-16.40
3	Kamis, 7 April 2011	15.30-16.40

2. Pelaksanaan Intervensi Tindakan Siklus II

Berdasarkan jadwal yang telah ditentukan pelaksanaan intervensi tindakan siklus II dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Deskripsi data intervensi tindakan ketiga pertemuan tersebut sebagai berikut :

a. Pelaksanaan Pertemuan ke-4

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 Maret tahun 2011, yakni dari pukul 15.30 sampai 16.40 WIB. Pembelajaran ini dengan menggunakan metode *role play*. Deskripsi tahapan pembelajaran pertemuan ke-4 sebagai berikut :

Tabel 4.16 Tahapan Pembelajaran Pertemuan Ke-4

Kegiatan Belajar	Pengalaman Belajar/Aktivitas Pengajaran
Awal	Dimulai dengan menyapa siswa yang telah selesai beristirahat dengan menggunakan bahasa Inggris kemudian mengajukan pertanyaan tentang kegiatan siswa yang dilakukan siswa pada waktu <i>weekend</i> .
Inti	Siswa berkelompok untuk bermain peran sesuai kegiatan <i>weekend</i> yakni <i>going to Mekarsari's fruits garden</i> . Siswa berlatih percakapan dengan rekan sekelompoknya dalam bahasa Inggris sederhana dan menyetting suasana <i>Mekarsari's Fruits garden</i> .

Kegiatan Belajar	Pengalaman Belajar/Aktivitas Pengajaran
	<p>Kelompok lain membentuk menjadi pengamat pemeranan.</p> <p>Siswa bermain peran tahap pertama sesuai peranannya.</p> <p>Siswa berdiskusi tahap awal untuk mengemukakan tanggapannya baik berupa kelebihan, kekurangan serta solusi pemeranan dalam penampilan tersebut.</p> <p>Siswa bermain peran tahap kedua sesuai hasil diskusi tersebut.</p> <p>Siswa berdiskusi tahap akhir untuk mengemukakan tanggapan, penilaian pemeranan dalam penampilan tersebut.</p> <p>Siswa menghubungkan pengalamannya terkait <i>going to Mekarsari's Fruits Garden</i> dan menyimpulkan pembelajaran.</p>
Akhir	<p>Mereview dan menguatkan materi berupa <i>pronunciation, vocabulary, attitude going to Mekarsari's Fruits Garden</i>.</p> <p>Diakhiri dengan berdoa dalam hati dengan instruksi menggunakan bahasa Inggris</p>

Tabel 4.17 Refleksi Tahapan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-4

Refleksi	
Awal	<p>Kegiatan awal yang dilakukan guru dengan menyapa siswa dan bertanya jawab mengenai kegiatan weekend dalam proses pembelajaran hari ini untuk membangkitkan minat siswa setelah bersenang-senang menghabiskan waktu istirahatnya. Siswa tampak dengan antusias merespons pertanyaan guru terlihat dari jawaban siswa yang variatif. Hal ini memberikan indikasi bahwa siswa semangat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan topik kegiatan diwaktu akhir pekan. Siswa juga dapat memahami pertanyaan-pertanyaan guru yang terkait bermain peran artinya siswa telah memperoleh rangsangan eksternal yang berupa pertanyaan-pertanyaan guru. Sehingga hal tersebut menunjukkan indikator positif pada kegiatan awal yang berjalan optimal dan mempermudah proses pembelajaran ini.</p>
Inti	<p>Pada kegiatan inti, siswa berkelompok yang beranggotakan 6 orang untuk bermain peran dan pengamatan. Pada kegiatan ini suasana ramai suara anak-anak yang sedang menentukan pilihan peranan yang akan dimainkan serta pengamatan apa yang diinginkan</p>



Gb. 4.31 Siswa menyimak penjelasan guru kegiatan *on the weekend*.



Gb. 4.32 Siswa bertanya mengenai kegiatan *on the weekend*.



kelompoknya. Mereka sibuk memilih dan menentukan peran yang terdapat dalam naskah skenario sederhana. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa siap dan antusias baik secara psikis dan mental untuk melakukan berkomunikasi lisan dengan bahasa Inggris dengan metode *role play*. Pada pelaksanaan pemeranan pertama ini tampak siswa memahami peranan tokoh-tokoh dalam skenario sederhana tersebut. Siswa juga menunjukkan semangat melafalkan kata-kata percakapan bahasa Inggris, baik siswa yang lancar maupun yang masih terbata-batah.

Sementara siswa mencoba memahami peranan, melafalkan dialog sederhana bahasa Inggris dan mencoba bercakap-cakapan dengan teman mainnya, guru memantau, menyimak dan mencatat sejauhmana penguasaan siswa dalam dimensi berbicara yang telah ditentukan untuk diteliti. Guru pun terus memperbaiki pengucapan lafal-lafal yang kurang tepat. Tiap siswa tampak tekun, antusias dan senang melakukan percakapan bahasa Inggris sederhana tentang *going to Mekarsari's Fruits Garden* yang dilakukan pada waktu *weekend*.

Setelah merasa cukup dengan waktu yang telah diberikan untuk berlatih, menggulang-ulang dialog percakapan sederhana, kelompok yang mendapatkan kesempatan awal, maju kedepan memulai memainkan peranannya masing-masing yang disaksikan seluruh siswa dengan pengamatannya masing-masing. Tampak suasana pada kegiatan ini agak hening, yang terdengar hanya suara pemain peran yang melakukan dialog dengan bahasa Inggris. Mata mereka menatap tajam para pemain peran yang ada didepan kelas, dan terdengar gelak tawa saat ada pemain yang agak terbata-batah dalam pelafalan percakapan bahasa Inggris dan saat ada pemain yang salah ucap kosakata bahasa Inggris. Guru pun ikut tersenyum melihat

Gb. 4.33 Siswa mendapatkan arahan bermain kegiatan *on the weekend*.



Gb. 4.34 Siswa bernilai bermain peran tentang kegiatan *on the weekend*.



Gb. 4.35 Siswa bermain peran *on the weekend*.



Gb. 4.36 Siswa bercakap-cakap saat bermain peran kegiatan *on the weekend*.



penampilan para pemain yang menghibur dengan gaya mereka melafalkan dialog sederhana Bahasa Inggris. Hal ini menggambarkan bahwa tiap siswa tidak ingin melewatkan kesempatan mengamati peranan teman-temannya untuk ditanggapi saat diskusi.

Kegiatan inti berikutnya melakukan diskusi tahap awal. Siswa senang menilai teman-temannya yang baru saja tampil. Kritik dan pujian bertebaran dari setiap kelompok. Setelah itu dilakukan permainan peran tahap kedua dengan memperhatikan bagian-bagian yang telah didiskusikan. Suasana saat pemeranan kedua ini tidak jauh beda dengan suasana tahap pertama, yang terdengar suara para pemain serta bisik-bisik kelompok lainnya yang mengamati jalannya permainan peran ini. Kemudian dilakukan diskusi tahap kedua yang merupakan diskusi terakhir dan penilaian keseluruhan atas penampilan pemeranan kelompok dan anggota-anggotanya. Pada tahap ini kedua belah pihak yakni kelompok pemain dan kelompok pengamat saling memberikan tanggapan dan reinforcement positif. Guru pun memberikan reward atas keberanian, kemauan semua siswa dalam permainan peran ini, semua siswa senang dan bertepuk tangan. Suasana kelas menjadi ramai, siswa yang masih kesulitan melafalkan percakapan sederhana pun bergembira, tertawa dan mau melafalkan beberapa kali vocabulary yang sulit baginya dengan bantuan teman kelompok lain.

Kegiatan inti yang terakhir yakni siswa menghubungkan pengalaman pergi berlibur akhir pekan ke Mekarsari, menceritakan dan kesannya bila kegiatan akhir pekan bisa diisi pergi jalan-jalan ke tempat wisata seperti itu. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan kesimpulan sikap, nilai ditempat umum apa yang baik dilakukan atau yang dilarang. Salah satunya "Jangan membuang sampah sembarangan, buang sampah pada tempatnya".

Gb. 4.37 Guru mengamati bermain peran saat kegiatan *on the weekend*.



Gb. 4.38 Siswa bermain peran dan guru memperhatikan kegiatan *on the weekend*.



Gb. 4.39 Siswa mengungkapkan hasil pengamatannya dalam diskusi.



Gb. 4.40 Siswa bermain peran *on the weekend*



Gb. 4.41 Siswa bermain peran *on the weekend*.



Gb. 4.42 Siswa dan guru

Akhir	Pada kegiatan akhir siswa-siswi melafalkan percakapan sederhana dengan <i>pronunciation, vocabulary, grammar, fluency, attitude</i> yang baik dan benar dan mendapatkan tugas dirumah menghafalkan dialog sederhana yang diberikan.	menarik kesimpulan bersama-sama.
-------	---	----------------------------------

b. Pelaksanaan Pertemuan ke-5

Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 31 Maret 2011 pukul 15.30 sampai 16.40 WIB. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode yang sama yakni metode *role play*. Deskripsi tahapan pembelajaran pertemuan ke-5 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.18 Tahapan Pembelajaran Pertemuan Ke-5

Kegiatan Belajar	Pengalaman Belajar/Aktivitas Pengajaran
Awal	Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang siapa yang pernah pergi ke <i>going to Mekarsari's Fruits Garden</i> , tampak siswa dengan semangat menjawab pertanyaan-pertanyaan guru mengenai <i>going to Mekarsari's Fruits Garden</i> .
Inti	Siswa berkelompok untuk bermain peran sesuai kegiatan <i>weekend</i> yakni <i>going to Mekarsari's Fruits Garden</i> . Siswa berlatih percakapan dengan rekan sekelompoknya dalam bahasa Inggris sederhana dan mensetting suasana <i>Mekarsari's Fruits Garden</i> Kelompok lain membentuk menjadi pengamat pemeranan. Siswa bermain peran tahap pertama sesuai peranannya. Siswa berdiskusi tahap awal untuk mengemukakan tanggapannya baik berupa kelebihan, kekurangan serta solusi pemeranan dalam penampilan tersebut. Siswa bermain peran tahap kedua sesuai hasil diskusi tersebut. Siswa berdiskusi tahap akhir untuk mengemukakan tanggapan, penilaian pemeranan dalam penampilan tersebut. Siswa menghubungkan pengalamannya terkait <i>going to Mekarsari's Fruits Garden</i> dan menyimpulkan pembelajaran.
Akhir	Mereview dan menguatkan materi berupa <i>pronunciation, vocabulary, attitude going to Mekarsari's Fruits Garden</i> . Diakhiri

Kegiatan Belajar	Pengalaman Belajar/Aktivitas Pengajaran
	dengan berdoa dalam hati dengan instruksi menggunakan bahasa Inggris

Tabel 4.19 Refleksi Tahapan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-5

Refleksi	
Awal	<p>Kegiatan awal yang dilakukan guru dan siswa bertanya jawab mengenai <i>going to Mekarsari's Fruits Garden</i> dalam proses pembelajaran hari ini untuk membangkitkan minat siswa setelah bersenang-senang menghabiskan waktu istirahatnya. Siswa tampak dengan antusias merespons pertanyaan guru terlihat dari jawaban siswa yang variatif. Hal ini memberikan indikasi bahwa siswa semangat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan topik kegiatan diwaktu akhir pekan. Siswa bersemangat terkait bermain peran seperti minggu lalu saat bermain peran di <i>Mekarsari's fruits garden</i>. Sehingga hal tersebut menunjukkan indikator positif pada kegiatan awal yang berjalan optimal dan mempermudah proses pembelajaran ini.</p>
Inti	<p>Pada kegiatan inti, siswa berkelompok yang beranggotakan 6 orang untuk bermain peran dan pengamatan. Pada kegiatan ini suasana ramai suara anak-anak yang sedang menentukan pilihan peranan yang akan dimainkan serta pengamatan apa yang diinginkan kelompoknya. Mereka sibuk memilih dan menentukan peran yang terdapat dalam naskah skenario sederhana. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa siap dan antusias baik secara psikis dan mental untuk melakukan berkomunikasi lisan dengan bahasa Inggris dengan metode <i>role play</i>. Pada pelaksanaan pemeranan pertama ini tampak siswa memahami peranan tokoh-tokoh dalam skenario sederhana tersebut. Siswa juga menunjukkan semangat melafalkan kata-kata percakapan bahasa Inggris, baik siswa yang lancar maupun yang masih terbata-bata.</p>



Gb. 4.43 Siswa dan guru menarik bertanya jawab mengenai kegiatan *on the weekend*.



Gb. 4.44 Siswa memperhatikan arahan guru.



Gb. 4.45 Siswa berlatih bercakap-cakap dengan teman sekelompok.

Refleksi

Sementara siswa mencoba memahami peranan, melafalkan dialog sederhana bahasa Inggris dan mencoba bercakap-cakapan dengan teman mainnya dalam kelompok, guru memantau, menyimak dan mencatat sejauhmana penguasaan siswa dalam dimensi berbicara yang telah ditentukan untuk diteliti. Guru pun terus memperbaiki pengucapan lafal-lafal yang kurang tepat. Tiap siswa tampak tekun, antusias dan senang melakukan percakapan bahasa Inggris sederhana tentang *going to Mekarsari's Fruits Garden* yang dilakukan pada waktu *weekend*.

Setelah merasa cukup dengan waktu yang telah diberikan guru untuk berlatih, mengulang-ulang dialog percakapan sederhana, kelompok yang mendapatkan kesempatan awal, maju kedepan memulai memainkan peranannya masing-masing yang disaksikan seluruh siswa dengan pengamatannya masing-masing. Tampak suasana pada kegiatan ini hening, yang terdengar hanya suara pemain peran yang melakukan dialog dengan bahasa Inggris. Mata mereka menatap tajam para pemain peran yang ada didepan kelas, dan terkadang terdegar gelak tawa saat ada pemain yang agak terbatah-batah dalam pelafalan percakapan bahasa Inggris dan saat ada pemain yang salah ucap kosakata bahasa Inggris. Guru pun ikut tersenyum melihat penampilan para pemain yang menghibur dengan gaya mereka melafalkan dialog sederhana Bahasa Inggris yang sedang memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam skenario bermain peran. Hal ini menggambarkan bahwa tiap siswa tidak ingin melewatkan kesempatan mengamati peranan teman-temannya untuk ditanggapi saat diskusi.

Kegiatan inti berikutnya melakukan diskusi tahap awal. Siswa senang menilai teman-temannya yang baru saja tampil. Kritik dan pujian bertebaran dari setiap kelompok. Setelah itu dilakukan permainan peran tahap



Gb. 4.46 Siswa bermain peran.



Gb. 4.47 Siswa dan guru berdiskusi.



Gb. 4.48 Siswa bermain peran lagi.



Gb. 4.49 Siswa bercakap-cakap.

Refleksi	
<p>kedua dengan memperhatikan bagian-bagian yang telah didiskusikan. Suasana saat pemeranan kedua ini tidak jauh beda dengan suasana tahap pertama, yang terdengar suara para pemain serta bisik-bisik kelompok lainnya yang mengamati jalannya permainan peran ini. Kemudian dilakukan diskusi tahap kedua yang merupakan diskusi terakhir dan penilaian keseluruhan atas penampilan pemeranan kelompok dan anggota-anggotanya. Pada tahap ini kedua belah pihak yakni kelompok pemain dan kelompok pengamat saling memberikan tanggapan dan reinforcement positif. Guru pun memberikan reward atas keberanian, kemauan semua siswa dalam permainan peran ini, semua siswa senang dan bertepuk tangan. Suasana kelas menjadi ramai, siswa yang masih kesulitan melafalkan percakapan sederhana pun bergembira, tertawa dan mau melafalkan beberapa kali vocabulary yang sulit baginya dengan bantuan teman kelompok lain.</p> <p>Kegiatan inti yang terakhir yakni siswa menghubungkan pengalaman pergi berlibur akhir pekan ke <i>going to Mekarsari's Fruits Garden</i>, menceritakan dan kesannya bila kegiatan akhir pekan bisa diisi pergi jalan-jalan ke tempat wisata seperti itu. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan kesimpulan sikap, nilai ditempat umum apa yang baik dilakukan atau yang dilarang.</p> <p>Pada kegiatan akhir siswa-siswi melafalkan percakapan sederhana dengan <i>pronunciation, vocabulary, grammar, fluency, attitude</i> yang baik dan benar dan tugas dirumah menghafalkan dialog sederhana.</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Gb. 4.50 Siswa bercakap-cakap.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gb. 4.51 Siswa bercakap-cakap melafalkan dialog sederhana.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Gb. 4.52 Siswa mengungkapkan hasil pengamatannya pada diskusi lanjutan.</p> </div>
Akhir	

c. Pelaksanaan Pertemuan ke-6

Pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 7 April 2011. Pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran yakni 70 menit dari

pukul 15.30 sampai 16.40 WIB. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode yang sama yakni metode *role play*. Deskripsi tahapan pembelajaran pertemuan ke-6 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.20 Tahapan Pembelajaran Pertemuan Ke-6

Kegiatan Belajar	Pengalaman Belajar/Aktivitas Pengajaran
Awal	Dimulai dengan menyapa siswa yang telah selesai beristirahat dengan menggunakan Bahasa Inggris, kemudian guru menginformasikan mengenai kegiatan weekend yang biasa dilakukan, dengan bertanya-jawab akhirnya disepakati <i>going to Ragunan</i> .
Inti	Siswa berkelompok untuk bermain peran <i>going to Ragunan</i> . Siswa berlatih percakapan dengan rekan sekelompoknya dalam bahasa Inggris sederhana dan menyetting suasana Ragunan. Kelompok lain membentuk menjadi pengamat pemeranan. Siswa bermain peran tahap pertama sesuai peranannya. Siswa berdiskusi tahap awal untuk mengemukakan tanggapannya baik berupa kelebihan, kekurangan serta solusi pemeranan dalam penampilan tersebut. Siswa bermain peran tahap kedua sesuai hasil diskusi tersebut. Siswa berdiskusi tahap akhir untuk mengemukakan tanggapan, penilaian pemeranan dalam penampilan tersebut. Siswa menghubungkan pengalamannya terkait <i>going to Ragunan</i> dan menyimpulkan pembelajaran.
Akhir	Mereview dan menguatkan materi berupa <i>pronunciation, vocabulary, attitude going to Ragunan</i> . Diakhiri dengan berdoa dalam hati dengan instruksi menggunakan bahasa Inggris

Tabel 4.21 Refleksi Tahapan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Ke-6

Refleksi	
Awal	<p>Kegiatan awal yang dilakukan guru dan siswa bertanya jawab mengenai tempat-tempat yang terdapat di Ragunan dalam proses pembelajaran hari ini untuk membangkitkan minat siswa setelah bersenang-senang menghabiskan waktu istirahatnya. Siswa tampak dengan antusias merespons pertanyaan guru terlihat dari jawaban siswa yang variatif. Hal ini memberikan indikasi</p>  <p>Gb. 4.53 Siswa menyimak penjelasan mengenai</p>

<p>Inti</p>	<p>bahwa siswa semangat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Siswa bersemangat bermain peran seperti minggu lalu dibanding belajar dengan berceramah variatif yang biasa dilakukan. Sehingga hal tersebut menunjukkan indikator positif pada kegiatan awal yang berjalan optimal dan mempermudah proses pembelajaran ini.</p> <p>Pada kegiatan inti, siswa berkelompok yang beranggotakan 6 orang untuk bermain peran dan sisanya melakukan pengamatan. Pada kegiatan ini suasana ramai suara anak-anak yang sedang menentukan pilihan peranan yang akan dimainkan serta pengamatan apa yang diinginkan kelompoknya. Mereka sibuk memilih dan menentukan peran yang terdapat dalam naskah skenario sederhana. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa siap dan antusias baik secara psikis dan mental untuk melakukan berkomunikasi lisan dengan bahasa Inggris dengan metode <i>role play</i>.</p> <p>Pada pelaksanaan pemeranan pertama ini tampak siswa berusaha dengan baik memerankan peranan tokoh-tokoh dalam skenario sederhana tersebut. Siswa juga menunjukkan semangat melafalkan kata-kata percakapan bahasa Inggris, baik siswa yang lancar maupun yang masih terbatah-batah.</p> <p>Sementara siswa mencoba memahami peranan, melafalkan dialog sederhana Bahasa Inggris dan mencoba bercakap-cakapan dengan teman mainnya dalam kelompok, guru memantau, menyimak dan mencatat sejauhmana penguasaan siswa dalam dimensi berbicara yang telah ditentukan untuk diteliti. Guru pun terus memperbaiki pengucapan lafal-lafal yang kurang tepat. Tiap siswa tampak tekun, antusias dan senang melakukan percakapan bahasa Inggris sederhana tentang <i>Going to Ragunan</i> yang dilakukan pada waktu <i>weekend</i>.</p> <p>Setelah merasa cukup , kelompok yang mendapatkan kesempatan awal, maju</p>	<p>pembelajaran hari ini.</p>  <p>Gb. 4.54 Siswa bertanya jawab tentang bermain peran.</p>  <p>Gb. 4.55 Guru membimbing pelafalan dialog percakapan.</p>  <p>Gb. 4.56 Siswa bersiap-siap bermain peran.</p>  <p>Gb. 4.57 Siswa berdiskusi mengenai bermain peran yang baru saja dilakukan.</p> 
-------------	--	--

kedepan memulai memainkan peranannya masing-masing yang disaksikan seluruh siswa dengan pengamatannya masing-masing. Tampak suasana pada kegiatan ini agak hening, yang terdengar hanya suara pemain peran yang melakukan dialog dengan bahasa Inggris. Mata mereka menatap tajam para pemain peran yang ada didepan kelas, dan sedikit tersenyum saat ada pemain yang agak terbatah-batah dalam pelafalan percakapan bahasa Inggris dan tertawa saat ada pemain yang salah ucap kosakata bahasa Inggris. Guru pun ikut tersenyum melihat penampilan para pemain yang cukup menghibur dengan gaya mereka melafalkan dialog sederhana Bahasa Inggris seakan-akan orang "bule". Hal ini menggambarkan bahwa tiap siswa tidak ingin melewatkan kesempatan mengamati peranan teman-temannya untuk ditanggapi saat diskusi.

Kegiatan inti berikutnya melakukan diskusi tahap awal. Siswa senang menilai teman-temannya yang baru saja tampil. Kritik dan pujian bertebaran dari setiap kelompok. Setelah itu dilakukan permainan peran tahap kedua dengan memperhatikan bagian-bagian yang telah didiskusikan. Suasana saat pemeranan kedua ini tidak jauh beda dengan suasana tahap pertama, yang terdengar suara para pemain serta bisik-bisik kelompok lainnya yang mengamati jalannya permainan peran ini. Kemudian dilakukan diskusi tahap kedua yang merupakan diskusi terakhir dan penilaian keseluruhan atas penampilan pemeranan kelompok dan anggota-anggotanya. Pada tahap ini kedua belah pihak yakni kelompok pemain dan kelompok pengamat saling memberikan tanggapan dan *reinforcement* positif. Guru pun memberikan *reward* atas keberanian, kemauan semua siswa dalam permainan peran ini, semua siswa senang dan bertepuk tangan. Suasana kelas menjadi ramai, siswa yang masih kesulitan melafalkan percakapan sederhana pun bergembira, tertawa dan mau melafalkan beberapa kali

Gb. 4.58 Siswa bermain peran lagi dan bercakap-cakap dialog sederhana.



Gb. 4.59 Siswa dan guru berdiskusi mengenai penampilan bermain peran.



Gb. 4.60 Siswa menyampaikan hasil pengamatan diskusi.



Gb. 4.61 Siswa menyampaikan hasil pengamatan diskusi.



<p>Akhir</p>	<p>vocabulary yang sulit baginya dengan bantuan teman kelompok lain.</p> <p>Kegiatan inti yang terakhir yakni siswa menghubungkan pengalaman pergi berlibur akhir pekan ke <i>going to Ragunan</i>, menceritakan dan kesannya bila kegiatan akhir pekan bisa diisi pergi jalan-jalan ke tempat seperti itu. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan kesimpulan sikap, nilai ditempat umum apa yang baik dilakukan atau yang dilarang. Salah satunya “Bersikap tertib dan antri ditempat umum”.</p> <p>Pada kegiatan akhir siswa-siswi melafalkan percakapan sederhana dengan <i>pronunciation, vocabulary, grammar, fluency, attitude</i> yang baik dan benar.</p>	<p>Gb. 4.62 Siswa mengungkapkan hasil pengamatannya pada diskusi lanjutan.</p>  <p>Gb. 4.63 Guru menutup elajaran dan siswa berkemas pulang.</p>
--------------	--	---

D. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis Data Siklus II

1. Identifikasi Tema-tema

Sebagaimana dilakukan pada analisis data siklus I, tema-tema diidentifikasi dari efek-efek atau hasil intervensi tindakan pada Siklus II. Tema data target pencapaian kompetensi/hasil penelitian diidentifikasi dari *speaking skill*. Data intervensi tindakan pada siklus II ini diidentifikasi dari penerapan metode *role play* yang dirancang oleh peneliti dan kolaborator.

2. Mengkoding Data

Seperti halnya pada siklus I, untuk mempermudah analisis data, maka tahapan mengkoding data juga dilakukan terhadap data hasil observasi. Pengkodingan data dilakukan dalam menemukan tema-tema yang

teridentifikasi dari data intervensi tindakan maupun data penelitian. Hasil pengkodingan data dapat dilihat pada tabel 4.23 berikut:

Tabel 4.22 Koding Data Hasil Observasi Siklus II

Sumber Data	Kategori Data	Kode	Tema yang Teridentifikasi
Data Hasil Observasi	Data Intervensi tindakan	22A1	Metode <i>Role Play</i>
		22A1a	<i>Warm up</i>
		22A1b	<i>Participant selection</i>
		22A1c	<i>Set the stage</i>
		22A1d	<i>Prepare observer</i>
		22A1e	<i>Enact the story</i>
		22A1f	<i>Discuss and evaluate</i>
		22A1g	<i>Enact again</i>
		22A1h	<i>Discuss and evaluate</i>
		22A1i	<i>Describe experience and generalize</i>
	Data Penilaian (Pencapaian Kompetensi)	22B1	<i>Speaking Skill</i>
		22B1a	<i>Pronunciation</i>
		22B1b	<i>Vocabulary</i>
		22B1c	<i>Grammar</i>
		22B1d	<i>Fluency</i>
Data Hasil wawancara	Data Target Pencapaian Kompetensi/hasil Penelitian	23B1	<i>Speaking Skill</i>
	Data Intervensi Tindakan	23A1a	Bagaimana tanggapan dan perasaan guru terhadap penerapan metode <i>role play</i> ?
		23A1b	Apakah peningkatan <i>speaking skill</i> siswa dapat mendukung pencapaian visi dan misi SDN Menteng Atas 18 Petang ?

Berdasarkan tabel koding data diatas, kode **22A1a** memiliki arti sebagai berikut : **2** merupakan siklus penelitian, **2** yang kedua merupakan intervensi tindakan penelitian, **A** merupakan variabel bebas dari penelitian, **1**

merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *role play*, dan **a** merupakan dimensi variabel bebas. Sedangkan **2B1a** memiliki arti yaitu **2** merupakan siklus penelitian, **2** merupakan hasil intervensi tindakan, **B** merupakan variabel terikat dari penelitian, **1** merupakan kompetensi penelitian yakni *speaking skill*, **a** merupakan dimensi dari *speaking skill*, **3** merupakan data hasil wawancara.

3. Menyusun Pertanyaan-pertanyaan Kunci

Sebagaimana pada siklus I, pertanyaan-pertanyaan kunci yang dikemukakan dalam analisis data dimaksudkan untuk memahami konteks atau permasalahan yang diteliti. Pertanyaan kunci dikelompokkan dalam dua bagian yaitu pertanyaan kunci yang diajukan terhadap data hasil penelitian/target pencapaian kompetensi dan pertanyaan kunci yang diajukan terhadap data intervensi tindakan. Pertanyaan-pertanyaan kunci tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.24 berikut :

Tabel 4.23 Pertanyaan Kunci Siklus II

Sumber Data	Kategori Data	Pertanyaan Kunci
Data Hasil Observasi	Data Intervensi Tindakan	Metode <i>Role Play</i>
		1. Bagaimana tahap <i>warm up</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?
		2. Bagaimana tahap <i>participant selection</i> dilaksanakan dalam menentukan pemeran?
		3. Bagaimana melakukan <i>set the stage</i> agar menunjang peningkatan <i>speaking skill</i> ?
		4. Bagaimana tahap <i>prepare observer</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?
		5. Bagaimana tahap <i>enact the story</i> dilaksanakan

Sumber Data	Kategori Data	Pertanyaan Kunci	
		dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?	
		6. Bagaimana tahap <i>discuss and evaluate</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?	
		7. Bagaimana tahap <i>enact again</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?	
		8. Bagaimana tahap <i>discuss and evaluate</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?	
		9. Bagaimana tahap <i>describe experience and generalize</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?	
	Data Penelitian	<i>Speaking Skill</i>	
		1. Bagaimana <i>pronunciation</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	
		2. Bagaimana <i>vocabulary</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	
		3. Bagaimana <i>grammar</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	
		4. Bagaimana <i>fluency</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	
Data Hasil Dokumen	Data Intervensi Tindakan	1. Apakah visi dan misi SDN Menteng Atas 18 Petang?	
		2. Apakah program unggulan SDN Menteng Atas 18 Petang ?	
		3. Bagaimana dukungan moral terhadap penerapan metode <i>role play</i> ?	

4. Menyusun Review Lingkup Organisasi/Instutusi dari subjek yang diteliti

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang Jakarta Selatan. Dengan demikian lingkup organisasi/institusi dari subjek yang diteliti yaitu kepala sekolah SDN Menteng Atas 18 Petang Jakarta Selatan. Berdasarkan hasil wawancara, dapat diketahui bahwa visi SDN Menteng Atas

18 Petang adalah menjadikan SDN Menteng Atas 18 Petang unggul dalam prestasi berdasarkan iman dan taqwa serta berbudi pekerti yang luhur. Sedangkan misi sekolah yaitu a) meningkatkan profesional guru; b) menciptakan suasana siswa senang belajar di Sekolah maupun di rumah; c) membimbing tercapainya cita-cita siswa, membentuk manusia cerdas, terampil, beriman, bertaqwa, sehat jasmani dan rohani serta dapat hidup mandiri, menciptakan suasana Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM), membina kebersamaan keluarga sekolah yang baik.

Program unggulan yang sedang dijalankan adalah sholat Ashar berjama'ah setiap hari, *English day* pada setiap hari Sabtu, Pramuka dan kesenian Marawis pada setiap hari Sabtu. Adapun dukungan yang diberikan terhadap penerapan metode *role play* dalam penelitian ini cukup tinggi mengingat salah satu program unggulannya *English day* dan itu juga merupakan misi dari SD ini yang mengoptimalkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Misi sekolah ini memiliki filosofi yang sama dengan penelitian tindakan yang dilaksanakan, yakni meningkatkan kualitas pembelajaran. Jadi intervensi tindakan yang dilakukan peneliti sesuai dalam misi sekolah tersebut.

5. Mengembangkan Peta Konsep (*a Concept Map*)

Peta konsep yang dikembangkan dalam analisis data pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dalam intervensi tindakan siklus II ini merupakan visualisasi dari efek atau hasil-hasil intervensi tindakan penelitian sesuai dengan koding data dan pertanyaan-pertanyaan kunci yang telah dikemukakan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

a. Intervensi Tindakan

Tabel 4.24 Target Pencapaian Kompetensi/Hasil Intervensi Tindakan Terhadap Metode *Role Play*

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
1	Bagaimana tahap <i>warm up</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatkan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan dalam tahap <i>warm up</i> untuk meningkatkan <i>speaking skill</i>, siswa mampu menggambarkan secara umum kegiatan yang dilakukan <i>on the weekend</i> dengan melakukan tanya jawab tentang kegiatan siswa yang berkaitan dengan <i>weekend</i> dan menghubungkan pengalamannya dengan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Kemudian Setelah selesai mengabsen, guru menginformasikan kepada siswa tentang pembelajaran yang dilakukan hari ini.⁷⁰</p> <p>Guru : Oke, pertemuan kali ini untuk kesekian kalinya kita masih membicarakan kegiatan pada waktu <i>weekend</i>, nah...Kita lanjut pembelajaran minggu lalu yakni "<i>Mekarsari's Fruits Garden</i>". Kalian masih ingat hal-hal apa saja yang bisa kita nikmati di <i>Mekarsari's Fruits Garden</i> ?</p> <p>Murid : Yes, mam. Buah-buahan yang besar-besar.</p> <p>Guru : That's good. Any else?Ada yang lain?</p> <p>Murid : Yes, mam. Pohonnya pendek-</p>	22A1a

⁷⁰ Catatan Lapangan 5, Lampiran 3. hal. 206.

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
		pendek tapi udah berbuah banyak..	
2	Bagaimana tahap <i>participant pelection</i> dilaksanakan dalam menentukan peran?	Hasil intervensi tindakan dalam tahap <i>participant selection</i> dalam pembelajaran, siswa mampu memilih perannya masing-masing sesuai dengan kemampuan, keinginan memerankan peranan tersebut dalam kegiatan <i>on the weekend</i> berdasarkan kesepakatan bersama dalam kelompoknya masing-masing. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa lebih bertanggung jawab atas perannya masing-masing karena itu adalah pilihannya. ⁷¹ Ikbal : Mam, I want to be officer.. Gilang : Bayu... Guru :Ok..whatever....Aura, what do you want to be? Aura : I want to be Rika, mam.. Guru : That's good....	22A1b
3	Bagaimana melakukan <i>set the stage</i> agar menunjang peningkatan <i>speaking skill</i> ?	Hasil intervensi tindakan dalam tahap <i>set the stage</i> dalam pembelajaran, siswa mampu menyiapkan atau menyetting kelas seperti suasana kegiatan yang dilakukan <i>on the weekend</i> . Kegiatan tahap tersebut dilakukan dengan cara menata ruang kelas, menyiapkan alat, sarana prasarana seperti gambar-gambar, kostum, tiket, uang dan lain-lain yang menunjang bermain peran. ⁷²	22A1c
4	Bagaimana tahap <i>prepare observer</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?	Hasil intervensi tindakan tahap <i>prepare observer</i> dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa mampu menjadi pengamat bermain peran, penilai kegiatan yang dilakukan kelompok lain saat <i>on the weekend</i> . Persiapan tersebut dilakukan dengan diskusi kelas yang di bimbing guru. Siswa menentukan masing-masing peran pengamat dan mendapat penjelasan mengenai hal-hal yang diamatinya sehingga mampu mengungkapkan hasil pengamatannya	22A1d

⁷¹ Catatan Lapangan 4, Lampiran 3. hal.201.

⁷² *Ibid.*, hal.2 00.

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
		<p>mengenai kegiatan siswa yang berkaitan dengan <i>on the weekend</i>.⁷³</p> <p>Guru :Ok,class..before enact the story..seperti kemarin kelompok yang belum tampil kedepan, menjadi pengamat, penilai pemeranan yang dilakukan oleh kelompok yang didepan.</p> <p>Murid : Mam..apa saja yang kita nilai?</p> <p>Guru : Ok, class..You bisa amati pemeranannya, sikapnya, kejelasan suaranya, bener atau salah ucapanya..understand class?</p> <p>Murid : Ok, mam..</p>	
5	Bagaimana tahap <i>enact the story</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan tahap <i>enact the story</i> dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> yaitu siswa mampu memerankan peran-peran tokoh yang disepakati dalam kegiatan yang dilakukan <i>on the weekend</i>, memainkan perannya masing-masing yang telah disepakati dan melafalkan dialog percakapan sederhana.</p> <p>Setelah persiapan dan perlengkapannya dianggap <i>ready</i>, maka setiap siswa mulai bersiap-siap bermain peran, melafalkan dialog secara bergiliran sesuai yang ada dalam script.⁷⁴</p> <p>Officer : Good morning, may I help you?</p> <p>Bayu : Good morning, I want to buy 4 tickets, please. How much is it?</p> <p>Officer : Rp.9000 for each ticket, so..for 4 tickets are Rp.36.000...</p>	22A1e
6	Bagaimana tahap <i>disscus and evaluate</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan tahap <i>disscus and evaluate</i> dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa melakukan diskusi, mengungkapkan hasil pengamatannya mengenai bermain peran yang telah dilakukan dalam kegiatan <i>on the weekend</i>, memberikan penilaian</p>	22A1f

⁷³ *Ibid.*,

⁷⁴ Catatan Lapangan 4, *loc.cit.*,

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
		<p>sementara akan kekurangan dalam bermain peran sebagai perbaikan di tahap selanjutnya. Setelah pemeranan tersebut, siswa berdiskusi dengan bimbingan guru.⁷⁵</p> <p>Guru : Ok, time is out..now, tells go to discuss...Bagaimana menurut kalian pemeranan Alis cs?</p> <p>Risky : good....</p> <p>Guru : Any else?</p> <p>Agie : Mam...Yunita kan perannya cowo tapi kok gak pake kumis-kumisan.</p>	
7	Bagaimana tahap <i>enact again</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan tahap <i>enact the again</i> dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> yaitu siswa memainkan perannya masing-masing lagi dengan melafalkan dialog sederhana tersebut dengan berbagai revisi hasil pengamatan dan diskusi sebelumnya. Kemudian siswa bersama kelompoknya mengulangi bermain peran. Disini tampak siswa lebih bertanggung jawab terhadap perannya masing-masing, lebih memperhatikan teman sekelompoknya, percaya diri dan berani bermain peran. Suasana kelas menjadi lebih tenang, seluruh siswa antusias menyaksikan pemeranan ulang.⁷⁶</p> <p>Guru :Ok, class...Now, lets to show times..Kalian sudah siap pada posisi masing-masing dan ingat perannya masing-masing serta urutan bicaranya. Ok.</p> <p>Murid : Alright, mam....</p>	22A1g
8	Bagaimana tahap <i>disscus and evaluate</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan tahap <i>disscus and evaluate</i> dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa berdiskusi lagi, mengungkapkan hasil pengamatannya lagi tahap kedua mengenai bermain peran yang telah dilakukan dalam kegiatan <i>on the weekend</i>, memberikan</p>	22A1h

⁷⁵ Catatan Lapangan 6, Lampiran 3. hal. 214.

⁷⁶ *Ibid.*,

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
		<p>penilaian secara keseluruhan akan permainan peran teman kelompok lain sehingga diperoleh penilaian akhir dan bahan perbaikan bermain peran berikutnya.</p> <p>Setelah itu, guru bertanya jawab dalam lingkup diskusi lanjutan.⁷⁷</p> <p>Guru : Apa hasil pengamatan kalian atas pemeranan yang baru saja kita saksikan bersama-sama?</p> <p>Murid : Jauh lebih baik dari sebelumnya, mam. Ngomongnya udah lancar!</p> <p>Guru : Ada yang lain?</p> <p>Murid : No, mam.....</p>	
9	Bagaimana tahap <i>describe experience and generalize</i> dilaksanakan dalam pembelajaran peningkatan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan tahap <i>describe experience and generalize</i> dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni guru mengajak siswa untuk menyimpulkan tindakan/perilaku baik yang harus dilakukan ketika ditempat umum, nilai-nilai yang terkandung dalam tindakan/perilaku tersebut, menghubungkan pengalaman dan kegiatan anak waktu <i>weekend</i> bersama keluarga serta siswa melafalkan kalimat mutiara sederhana dengan bimbingan guru.⁷⁸</p> <p>Guru : Ok, class. Kita telah bermain peran selama di <i>Mekasari's fruits Park</i>, so..sikap yang bagaimana yang harus kita lakukan di tempat umum?</p> <p>Murid : Sopan, mam.</p> <p>Guru : Selain itu untuk apa lagi ?</p> <p>Murid : Disiplin, masuknya, buang sampah pada tempatnya.</p>	22A1i

b. Target Pencapaian Kompetensi/Hasil Penelitian

Tabel 4.25 Target Pencapaian Kompetensi/Hasil Intervensi Tindakan Terhadap *Speaking Skill*

⁷⁷ Catatan Lapangan 5, *op.cit.*, hal. 209.

⁷⁸ *Ibid.*,

No	Pertanyaan Kunci	Hasil Intervensi Tindakan	Koding
1	Bagaimana <i>pronunciation</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan dalam <i>pronunciation</i> yang dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa melafalkan kata-kata dalam kalimat sederhana serta berdialog melakukan percakapan bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. Selain itu, siswa memperhatikan secara seksama pelafalan kata dalam kalimat sederhana dengan bimbingan guru.⁷⁹</p> <p>Guru : Ok, say.. kamu bisa ulangi perlahan-lahan melafalkannya. Sedikit-sedikit hafalinnya dan diulang, nanti lama-lama lancar, ok!</p> <p>Guru : Zulfi...you bicaranya yang jelas ya...understand?</p> <p>Zulfi : Yes, mam...he...abis Auranya mam...</p>	
2	Bagaimana <i>vocabulary</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan dalam <i>vocabulary</i> yang dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa melakukan identifikasi kata-kata dalam kalimat sederhana mengenai spesifikasi kata berdasarkan jenis kelompoknya seperti <i>fruits, greetings</i> serta melafalkan bersama-sama. Selain itu, siswa memperhatikan secara seksama pemakaian kata dalam kalimat sederhana.⁸⁰</p>	22B1b
3	Bagaimana <i>grammar</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?	<p>Hasil intervensi tindakan dalam <i>grammar</i> yang dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa melakukan identifikasi kalimat-kalimat sederhana dalam dialog tersebut, susunan atau tata bahasa kalimat sempurna yang terdiri dari subjek dan predikat serta bercakap-cakap bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. Selain itu, siswa</p>	22B1c

⁷⁹ Catatan Lapangan 4, *op.cit.*,hal. 202.

⁸⁰ *Ibid.*,hal. 199.

		<p>menuliskan kembali kalimat sederhana tersebut dengan memperhatikan <i>grammar</i> yang benar.⁸¹</p> <p>Guru : Attention Please, susunan kalimatnya minimal S-P, hati-hati..be carefull..</p> <p>Devi : How much is it for one kilogram, sir? Is it right mam?</p> <p>Guru : Yes, good...</p>	
4	<p>Bagaimana <i>fluency</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?</p>	<p>Dalam tindakan <i>fluency</i> yang dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> yakni siswa malafalkan kalimat-kalimat sederhana, bercakap-cakap dalam dialog tersebut dengan memperhatikan kelancaran melafalkannya yang diawasi oleh guru, siswa memperhatikan kecepatan bicarannya dalam bercakap-cakap agar jelas pelafalan dan mudah dipahami oleh lawan bicaranya atau teman bermain peranya . Selain itu, siswa juga harus menghafalkan setiap kalimat dalam dialog sederhana tersebut yang menjadi bagian perannya. Guru berkeliling memperhatikan kelompok pengamat, penilai pemeranan. Guru mencatat temuan-temuan dilapangan.⁸²</p> <p>Aura : Zulfi, kamu hafalin dong yang bener...</p> <p>Zulfi : yah, kamu...ini juga mau hafal kok...</p> <p>Alis : Makanya hafalin di rumah..kan udah seminggu waktunya kamu...</p> <p>Guru : Ok, say.. kamu bisa ulangi perlahan-lahan melafalkannya. Sedikit-sedikit hafalinnya dan diulang, nanti lama-lama lancar, ok!</p>	22B1d
5	<p>Bagaimana <i>attitude</i> dalam berbicara dapat meningkatkan <i>speaking skill</i> ?</p>	<p>Hasil intervensi tindakan dalam <i>attitude</i> untuk meningkatkan <i>speaking skill</i> yaitu siswa diarahkan untuk memperhatikan sikapnya didepan kelas saat berbicara</p>	22B1e

⁸¹ *Ibid.*, hal.201.

⁸² *Ibid.*,

		<p>atau bercakap-cakap, apakah banyak tertawa, malu-malu, kaku, grogi dengan banyak bergerak, bersikap tidak tenang sehingga mempengaruhi kejelasan saat berbicara. Untuk itu siswa berlatih bersama dengan kelompoknya masing-masing dan mendapatkan motivasi untuk percaya diri saat bermain peran.⁸³</p> <p>Amel : Muslimah, kamu hafalin dong yang bener...</p> <p>Muslimah : Ini juga mau hafal kok...</p> <p>Alis : Makanya hafalin di rumah..kan udah lama waktunya kamu...</p> <p>Guru : Ok, say..Muslimah kamu bisa ulangi perlahan-lahan melafalkannya. Sedikit-sedikit hafalinnya dan diulang, nanti lama-lama lancar, ok!</p> <p>Muslimah : Iya,mam.</p>	
--	--	---	--

6. Analisis Sebab-Akibat

Langkah ini merupakan pelacakan data-data target pencapaian kompetensi beserta analisisnya yang diyakini menjadi efek atau akibat dari intervensi tindakan yang diberikan. Analisis data ini dimaksudkan untuk mengetahui data hasil penelitian setelah intervensi tindakan siklus II dilakukan. Berdasarkan hasil analisis data pengamatan *speaking skill*, yang terdiri dari 20 indikator⁸⁴ pengamatan yang memiliki skala penilaian maka efek-efek hasil intervensi yang didapat digambarkan pada tabel 4.26 di bawah ini.

⁸³ Catatan Lapangan 6, Lampiran 3. hal.215.

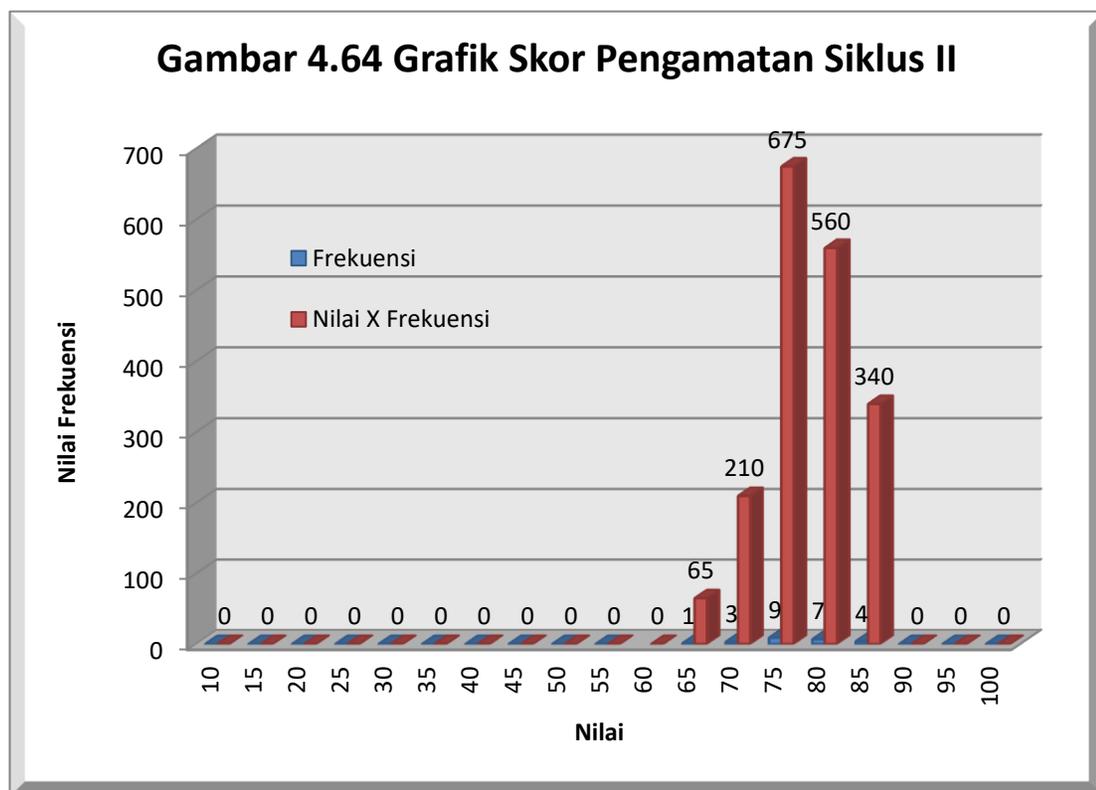
⁸⁴ Instrumen Observasi. Lampiran 6. hal. 237.

Tabel 4.26
Skor Pengamatan *Speaking Skill*

NO.	NILAI	FREKUENSI	NILAI X FREKUENSI
1	10	0	0
2	15	0	0
3	20	0	0
4	25	0	0
5	30	0	0
6	35	0	0
7	40	0	0
8	45	0	0
9	50	0	0
10	55	0	0
11	60	0	0
12	65	1	65
13	70	3	210
14	75	9	675
15	80	7	560
16	85	4	340
17	90	0	0
18	95	0	0
19	100	0	0
JUMLAH		24	1850
NILAI RATA-RATA			77,08

Jumlah siswa : 24 orang

Nilai tertinggi : 85
 Nilai terendah : 65
 Nilai rata-rata : 75



Berdasarkan tabel perhitungan frekuensi nilai pada tabel 4.26 mengenai *speaking skill* bahasa Inggris pada siklus II, diketahui bahwa siswa yang mencapai nilai rerata dengan skor 75 sebanyak 9 siswa atau sebesar 37,5 %, siswa yang memperoleh nilai diatas rerata sebanyak 11 siswa atau sebesar 45,83 % dan siswa yang memperoleh nilai dibawah rerata sebanyak 4 siswa

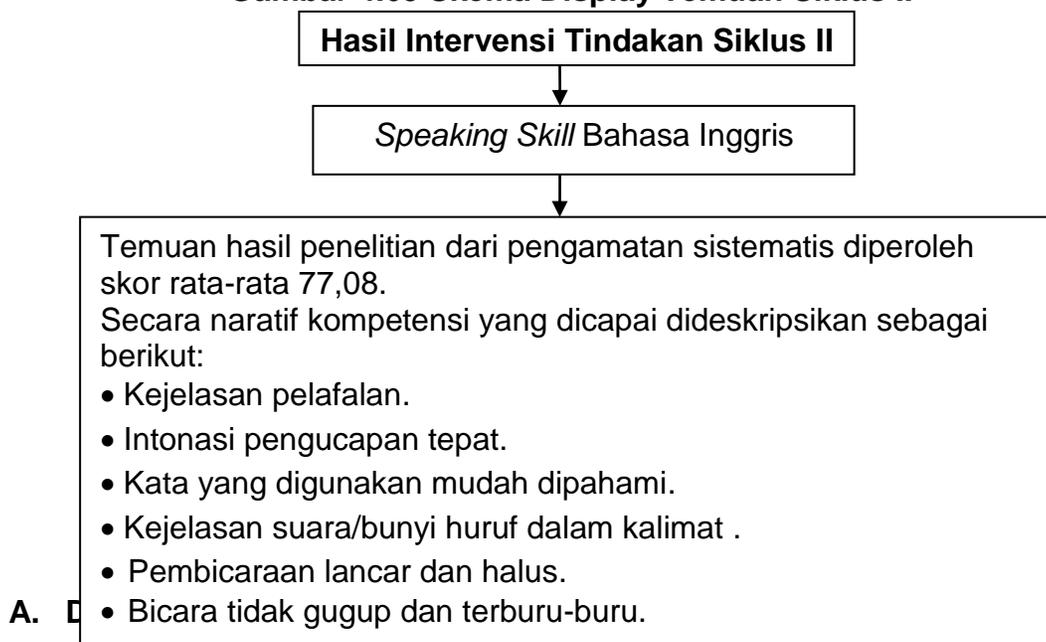
atau sebesar 16,66 %. Artinya dari 24 siswa yang menjadi subjek penelitian yang memperoleh nilai rerata dan nilai diatas rerata berjumlah 20 siswa atau sekitar 83,33 %. Hasil intervensi tindakan metode *role play* dalam pembelajaran *speaking skill* pada siklus II mencapai 97,67 %. Distribusi frekuensi nilai *speaking skill* dapat dilihat pada grafik 4.64 diatas. Perhitungan rerata skor tanpa distribusi frekuensi yakni berjumlah 1850 yang dibagi dengan siswa sebanyak 24 orang maka diperoleh rerata nilai sebesar 77,08.

Jika dideskripsikan secara naratif data kuantitatif seperti digambarkan pada tabel 4.26 di atas dan dilengkapi dengan data hasil refleksi catatan lapangan, maka menunjukkan efek-efek pencapaian kompetensi yaitu mampu berbicara dengan lancar dan halus, mampu mengucapkan kalimat dengan intonasi tepat, mampu memilih dan menggunakan kata-kata mudah dipahami dalam kalimat sederhana, mampu melafalkan bunyi kata, kalimat dengan jelas, mampu menunjukkan sikap berbicara tidak gugup dan tidak terburu-buru.

7. Display Temuan

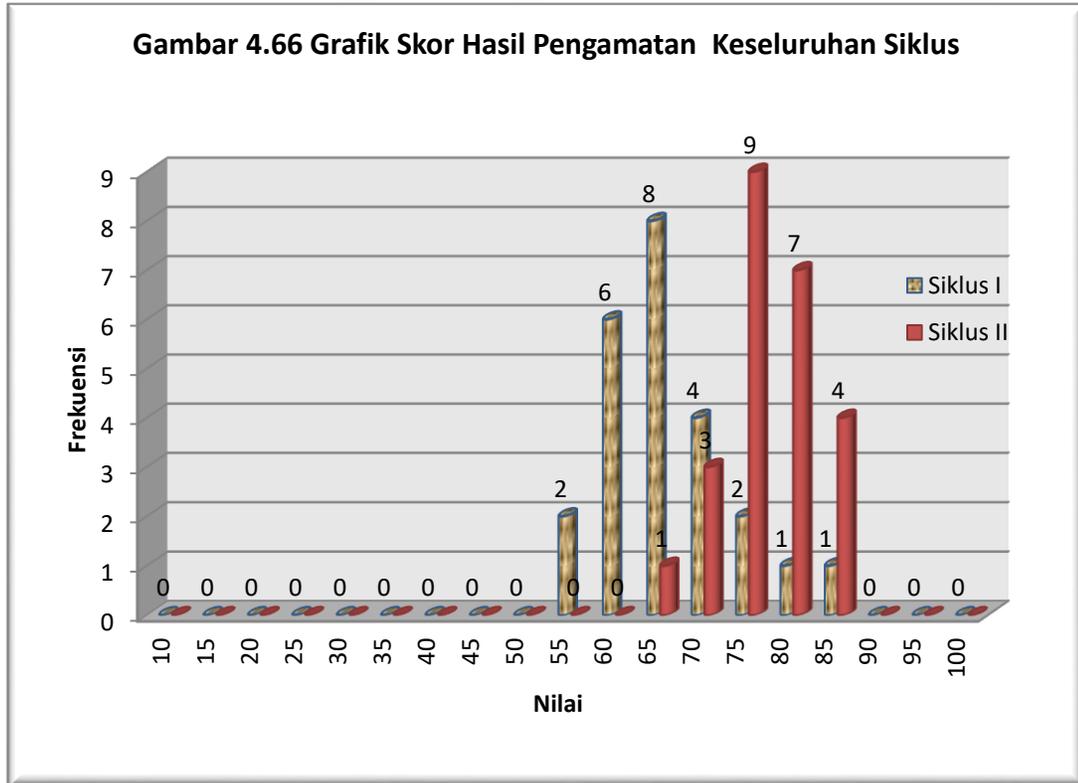
Display temuan merepresentasikan temuan hasil intervensi tindakan, disajikan dalam bentuk skema mengacu pada indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Skema dapat dilihat di bawah ini :

Gambar 4.65 Skema Display Temuan Siklus II



A. Berikut disajikan temuan-temuan hasil penelitian, yakni peningkatan *speaking skill* melalui metode *role play* yang merupakan target pencapaian kompetensi dalam penelitian ini. Temuan hasil penelitian dalam bentuk kuantitatif merupakan perhitungan rerata skor menggunakan analisis statistik deskriptif pada dimensi *speaking skill*, sedangkan temuan bentuk naratif/kualitatif merupakan deskripsi kompetensi dari *speaking skill* melalui

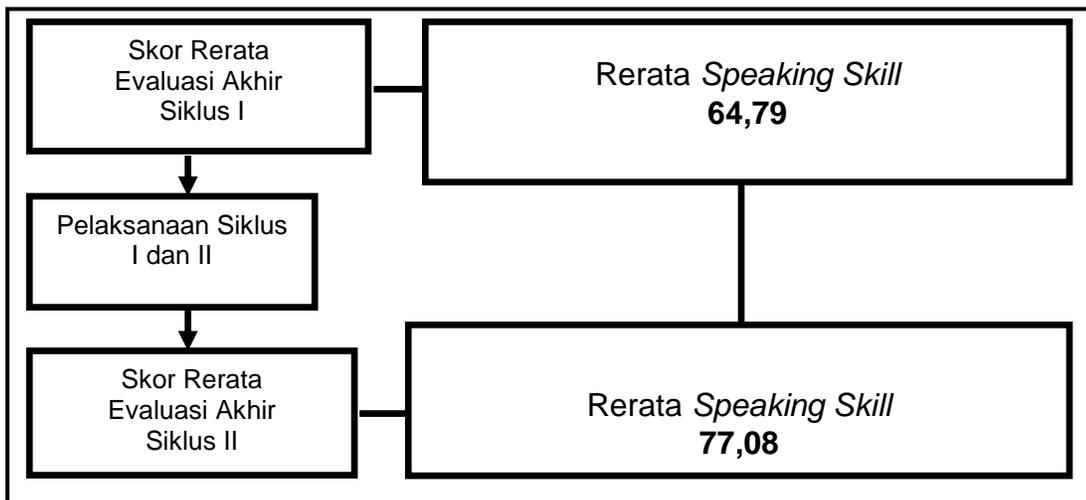
metode *role play*, sajian tersebut untuk menjelaskan peningkatan rerata skor hasil evaluasi akhir siklus I dan akhir siklus II.



Temuan-temuan hasil penelitian dalam bentuk kuantitatif disajikan pada bagan berikut ini :

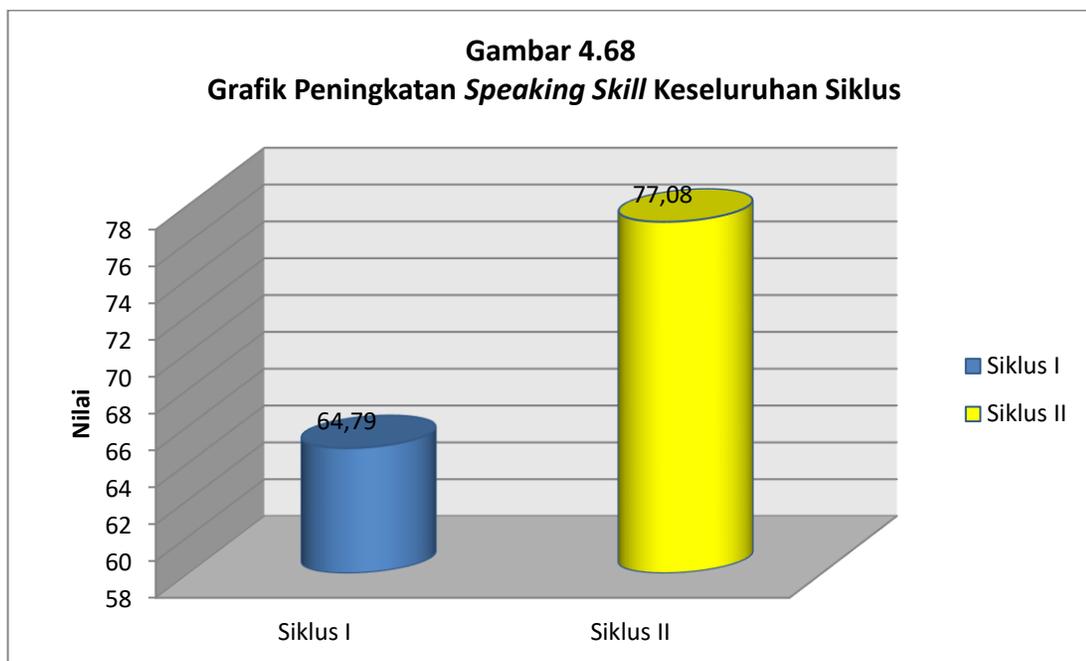
Gambar 4.67

Signifikansi Peningkatan *Speaking Skill* Keseluruhan Siklus



Tabel 4.27.
Tabel 4.27 Persentase Peningkatan *Speaking Skill* Keseluruhan Siklus

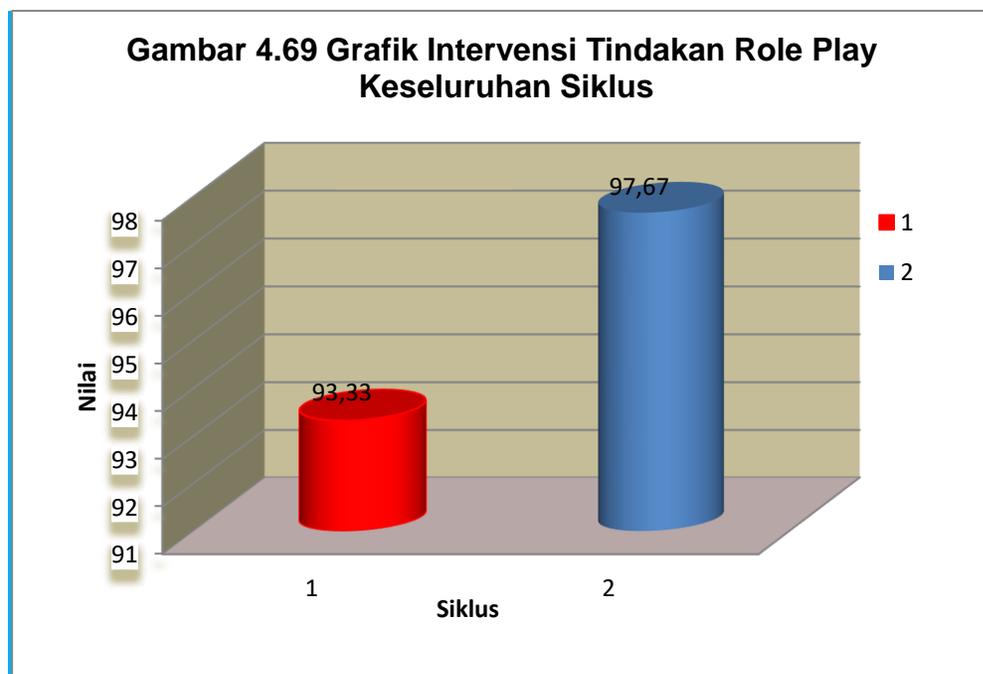
No.	Dimensi Berbicara	Rerata Skor Siswa		Persentase Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1.	<i>Speaking Skill</i> Bahasa Inggris	64,79	77.08	15,89 %



Hasil penelitian merupakan akibat-akibat atau efek-efek yang dihasilkan dari intervensi tindakan yang dilakukan yakni berupa penerapan metode *role play* yang terdiri atas *warm up, participant selection, set the stage, prepare the observers, enact the story, discuss and Evaluate, enact again, discuss and evaluate, describe experiences* merupakan intervensi tindakan yang didesain oleh peneliti dalam meningkatkan *speaking skill* bahasa Inggris.

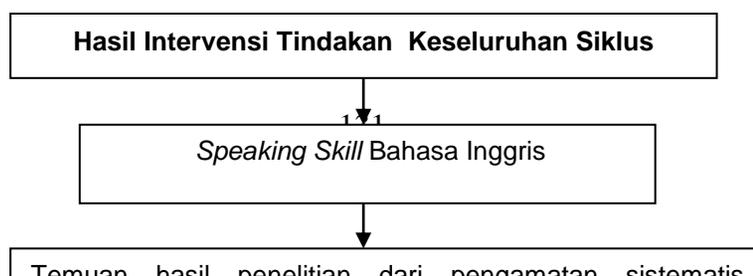
Tabel 4.28 Persentase Tindakan *Role Play* Keseluruhan Siklus

No	Intervensi Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Metode <i>Role Play</i>	93,33	97,67



Adapun sajian temuan hasil penelitian dalam bentuk naratif/kualitatif sebagaimana dikemukakan dapat dilihat pada skema di bawah ini.

Gambar 4.70
Skema Peningkatan *Speaking Skill* Keseluruhan Siklus



B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I diketahui bahwa rerata skor untuk *speaking skill* dalam bahasa Inggris adalah 64,79. Hal ini membuktikan bahwa bahasa Inggris melalui penerapan metode *role play* dapat meningkatkan *speaking skill* pada siswa Kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang Jakarta Selatan, hanya saja belum mencapai hasil yang diinginkan yakni pencapaian kompetensi tersebut sebesar 75.

Temuan hasil penelitian peningkatan *speaking skill* bahasa Inggris yaitu (a) siswa terampil mengucapkan bunyi kata dengan tepat; (b) siswa mampu memperjelas pelafalan kalimat sederhana; (c) siswa terampil memilih

kata yang tepat; (d) siswa mampu menggunakan dan menuliskan tepat dan benar; (e) siswa terampil menyusun kata yang tepat dalam kalimat; (f) siswa mampu menggunakan pola kalimat yang tepat.

Dari sisi lainnya yakni dari sisi temuan hasil pelaksanaan/intervensi tindakan yakni penerapan *role play* sebagai berikut : (a) *warm up* siswa memiliki kesiapan dalam pembelajaran hal ini dapat ditunjukkan dari catatan lapangan; (b) *participant selection* siswa mampu memberikan gambaran umum pemeranan; siswa tampak mampu bekerja sama dalam upaya pembagian peran; (c) *set the stage* siswa mampu bekerja sama dalam upaya penyettingan tempat/latar; (d) *prepare the observers* siswa mampu bekerja sama dalam diskusi memberikan pendapat terkait pemeranan peran; (e) *enact the story* siswa mampu bercakap-cakap sederhana; (f) *discuss and evaluate*, siswa mampu memberikan pendapat dalam rangka berbicara; (g) *enact again* siswa mampu memperhatikan siswa lain yang sedang melakukan pemeranan; (h) *describe experiences and generalize* siswa mampu bekerja sama dalam upaya menyusun generalisasi pemeranan.

Temuan penelitian *speaking skill* melalui metode *role play* menunjukkan angka 64,79 atau sekitar 62,5 %. Pada dimensi ini kemampuan yang belum dicapai siswa adalah dalam kejelasan pelafalan kata dalam kalimat sederhana, kemampuan pengucapan dengan intonasi tepat, kemampuan menggunakan kata yang mudah dipahami, kemampuan melafalkan kalimat, kata-kata sederhana dengan jelas, keterampilan berbicara yang lancar dan

halus dan keterampilan berbicara yang tenang atau tidak gugup serta buru-buru. Berdasarkan hasil temuan pada siklus I tersebut, untuk itu peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian tindakan ini ke siklus II.

2. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan hasil analisis pada siklus II diketahui bahwa pencapaian kompetensi nilai rerata sebesar 77,08 atau sebesar 83,33 % sehingga pencapaian pada siklus II ini melampaui target pencapaian kompetensi penelitian ini yang sebesar 75 %. Peningkatan persentase pencapaian kompetensi antara siklus I dan siklus II sebesar 15,89 % dari skor 64,79 menjadi 77,08 sehingga intervensi tindakan metode *role play* dapat meningkatkan *speaking skill*. Rerata skor tersebut menunjukkan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode *role play* dapat meningkatkan *speaking skill* pada siswa Kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang Jakarta Selatan.

Pada temuan hasil penelitian mengenai *speaking skill* melalui metode *role play* adalah sebagai berikut: (a) siswa mampu berbicara dengan lancar dan halus; (b) siswa mampu mengucapkan kalimat dengan intonasi tepat; (c) siswa mampu menggunakan kata-kata yang sederhana mudah dipahami dalam kalimat; (d) siswa mampu melafalkan kalimat, kata-kata dengan jelas; (e) siswa mampu menunjukkan sikap berbicara tidak gugup dan tidak terburu-buru.

Disisi lainnya yakni dari sisi temuan hasil pelaksanaan/intervensi tindakan yakni sebagai berikut : (a) siswa mampu melafalkan dialog sederhana dengan jelas; (b) siswa terampil dalam mengintonasikan dialog percakapan dengan baik; (c) siswa mampu memberikan pendapat dalam rangka berbicara; (d) siswa mampu memerankan tokoh peran dengan karakter yang berbeda-beda; (e) siswa menunjukkan keberanian dan kepercayaan diri yang meningkat.

Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data, temuan-temuan hasil intervensi tindakan yang berupa metode *role play* diperoleh temuan sebagai berikut : *pertama, warm up*, siswa mampu mengenali topik masalah yang harus dipelajari; *kedua, participant selection*, yakni siswa mampu memberikan gambaran umum pemeranan, bekerja sama dalam upaya pembagian peran; *ketiga, set the stage*, siswa mampu menentukan arena panggung; *keempat, prepare the observers*, siswa mampu menjadi pengamat. Pelibatan pengamat secara aktif untuk mengamati, mengevaluasi, mengomentari efektifitasnya, sikap/tindakan, perasaan pemain; *kelima, enact the story, roles and situation*, siswa mampu mengamsumsikan perannya, menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara realistik; *keenam, discuss and evaluate*, siswa mampu mengungkapkan tentang reaksi mereka, kesesuaian tindakan dan komentar; *ketujuh, enact again*, siswa mampu berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah

harus dilakukan oleh individu-individu baru dan tetap oleh orang terdahulu; *kedelapan, discuss and evaluate*, siswa mampu merespon solusi, masukan dan saran serta evaluasi keseluruhan ; *kesembilan, describe experiences and generalize* siswa mampu menarik kesimpulan dan petunjuk penyelesaian setelah bermain peran tentang berbagai aspek hubungan kemanusiaan dengan situasi tertentu.

Melihat pencapaian kompetensi *speaking skill* mulai dari intervensi tindakan siklus I kemudian dilanjutkan dengan siklus II kompetensi yang sudah dicapai adalah sebagai berikut : (a) siswa terampil mengucapkan bunyi kata dengan tepat; (b) siswa mampu memperjelas pelafalan kalimat sederhana; (c) siswa terampil memilih kata yang tepat; (d) siswa mampu menggunakan dan penulisan tepat dan benar; (e) siswa terampil menyusun kata yang tepat dalam kalimat; (f) siswa mampu menggunakan pola kalimat yang tepat; (g) siswa mampu berbicara dengan lancar dan halus; (h) siswa mampu mengucapkan kalimat dengan intonasi tepat; (i) siswa mampu menggunakan kata-kata yang sederhana mudah dipahami dalam kalimat; (j) siswa mampu melafalkan kalimat, kata-kata dengan jelas; (k) siswa mampu menunjukkan sikap berbicara tidak gugup dan tidak terburu-buru. Artinya, dengan pencapaian skor dan pencapaian kompetensi *speaking skill* melalui metode *role play* tersebut peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian tindakan karena indikator keberhasilan telah dicapai.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan hasil analisis data baik secara kuantitatif dan kualitatif, *speaking skill* siswa dalam berbahasa Inggris dapat ditingkatkan melalui metode *role play*. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari kesiapan guru dan siswa serta pembiasaan dalam pembelajaran dengan metode *role play*. Selain itu, metode ini sangat berpengaruh terhadap pembangunan karakter sosial anak (*social development bulding*) dimana anak lebih peka terhadap lingkungan sekitarnya (*environment skill*) dan pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode *role play* dapat meningkatkan *speaking skill* di SDN Menteng Atas 18 Petang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian pada siklus I yang menunjukkan sebanyak 8 orang siswa atau 33,33% yang memperoleh nilai rerata, sebanyak 7 siswa atau 29,12% memperoleh nilai diatas rerata dan 9 orang siswa atau 37,5% yang mendapatkan nilai di bawah rerata. Artinya, dari 24 siswa yang menjadi subjek penelitian hanya 15 siswa atau 62,49% yang mencapai target, walaupun tergolong baik tetapi masih belum mencapai target yang ditetapkan. Sedangkan hasil tindakan metode *role play* pada siklus I mencapai 93,33 %.

Hasil pencapaian kompetensi *speaking skill* melalui metode *role play* penelitian pada siklus II, menunjukkan pencapaian target penelitian sebesar 75 sebanyak 9 orang siswa atau sebesar 37,5%, siswa yang memperoleh nilai diatas rerata sebanyak 11 siswa atau sebesar 45,83 % serta 4 orang siswa atau sebesar 16,66% yang mendapatkan nilai di bawah target pencapaian. Hasil rerata obeservasi aktivitas *speaking skill* melalui metode *role play* pada siklus II ini sebesar 77,08 atau sekitar 83,33% dan melebihi target penelitian yang ditentukan yaitu 75%. Sedangkan hasil tindakan metode *role play* pada siklus II mencapai 97,67 %.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan terhadap *speaking skill* bahasa Inggris siswa yang melebihi target penelitian. Persentase peningkatan *speaking skill* melalui metode *role play* dari siklus I dan siklus II adalah sebesar 15,89%. Selain *speaking skill* yang meningkat, terlihat pula peningkatan yang terjadi terhadap hubungan sosial di dalam kelas, seperti siswa sudah tidak lagi malu mengungkapkan ide, pendapatnya, serta siswa juga berani mengungkapkan kesulitan yang di alaminya kepada guru ataupun temannya dalam pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan saat diskusi. Hal terpenting bahwa hubungan antar siswa menjadi lebih luas lagi di dalam kelas. Sebelumnya sebagian siswa hanya ingin bermain dengan teman yang itu-itu saja, sekarang para siswa sudah

membraur satu sama lain dan juga sudah lebih mengenal dengan yang lainnya.

B. Implikasi

Implikasi dari metode *role play* dalam upaya-upaya meningkatkan kualitas bahasa Inggris khususnya *speaking skill* sangat besar dirasakan dalam pembelajaran. Penerapan metode *role play* mengkondisikan siswa agar menjadi lebih aktif dalam pembelajaran maupun dalam bersosialisasi dengan lingkungan, teman dan guru. Pencapaian tersebut berimplikasi pada peranan sekolah dalam menyiapkan sarana dan prasarana yang menunjang metode penerapan *role play* tersebut. Selain itu, anggaran operasi sekolah baik dari BOS/BOP yang mencanangkan sekitar 20% untuk sarana dan prasarana pembelajaran. Tentunya, kebijakan dan peran serta kepala sekolah menjadi kunci sukses pelaksanaan pembelajaran inovatif yang salah satunya metode *role play*.

Role play membangun hubungan sosial antar siswa yang bisa dijadikan alternatif solusi pada krisis kepercayaan diri dalam berinteraksi. Selain itu, *role play* membuat suasana belajar seperti lingkungan masyarakat yang nyata. Penerapan metode *role play* harus memperhatikan dan menyiapkan guru sebagai koordinator pelaksanaan pembelajaran harus mampu dan memiliki kacakapan menggunakan metode *role play* tersebut, hal tersebut dapat diperoleh dari seminar-seminar mengenai metode pembelajaran yang semakin marak disosialisasikan pemerintah, bisa pula dari berbagai sumber

belajar seperti buku, internet, modul dan rekan sejawat yang berkompeten dan profesional. Pemberian motivasi meningkatkan kepercayaan diri siswa akan kemampuannya berperan, memainkan peran tersebut, sehingga memicu semangat yang menghasilkan dampak yang positif bagi hasil belajarnya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan *speaking skill* melalui metode *role play*. Berikut ini saran-saran yang diberikan sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkannya di kelas pembelajaran atau pun penelitian yang sejenis.

1. Bagi Kepala Sekolah
 - a. Memberikan dukungan dalam kebijakan-kebijakan terhadap setiap kegiatan positif yang dilakukan di sekolah.
 - b. Mempersiapkan fasilitas belajar berupa sarana dan prasarana di sekolah yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan efektif serta menyenangkan.
2. Bagi Guru
 - a. Sebaiknya pelaksanaan *role play* dilakukan lebih dari satu kali pertemuan dalam setiap pembelajaran, kemudian dalam pengamatan ada seseorang anak yang dapat dijadikan ketua tim/koordinator sebaiknya kita berikan kesempatan untuk menerima tugas itu. Dengan catatan siswa ini sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan.

- b. Dalam menerapkan metode *role play*, guru diharapkan dapat mengelola waktu dengan baik sehingga seluruh waktu belajar yang tersedia dapat dimanfaatkan secara optimal dan meminimalisir kesempatan siswa untuk bersenda gurau atau melakukan aktifitas lain diluar dari pembelajaran.
 - c. Penguatan positif berupa nasihat-nasihat yang dapat membangkitkan motivasi perlu ditingkatkan intensitasnya oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih semangat, aktif, kreatif dan menyenangkan sesuai PAKEM dan DAP.
3. Bagi Peneliti Lain
- a. Perlu diingat adalah dalam penerapan metode *role play* maupun metode belajar lainnya dapat lebih efektif bila dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran.
 - b. *Role play* merefleksikan keadaan sebenarnya yang membantu siswa dalam penggambaran situasi sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hubungan interpersonal dan intrapersonal siswa dalam kelas yang bisa menjadi kajian penelitian yang lebih luas lagi.
 - c. Pencapaian ekspresi bermain peran setiap individu bersifat relatif. Oleh karena itu, hal tersebut bisa menjadi kajian penelitian berikutnya.
 - d. Peneliti lain dalam melaksanakan penelitian lanjutan terkait dengan permasalahan dalam penelitian ini, hendaknya lebih mengoptimalkan faktor-faktor pendukung pelaksanaan metode pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anon, tersedia di <http://community.multiply.com/journal/item/23> ,tanggal 24-11-2010
- Anon,tersedia <http://smacepiring.wordpress.com//2008/02/19/pendekaan-metode-pembelajaran/>
- Rebecca Huges.English in Speech and Writing.London:Routledge.1996
- Cece Wijaya,dkk. Kemampuan Dasar dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung:Remaja Rosdakarya.1992
- Conny R Semiawan. Peningkatan Kemampuan Manusia Sepanjang Hayat Seoptimal Mungkin. Jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia.1999
- Choiri Setyawan. [http://rakasmuda.com/new/media-info/artikel-artikel/37-umum/56-hakikat belajar.24-10-2010](http://rakasmuda.com/new/media-info/artikel-artikel/37-umum/56-hakikat-belajar.24-10-2010)
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga,, 2005
- Ida Nursanti. Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris melalui metode Bermain Peran pada siswa Kelas IV.2009
- John Algeo. The Origins and Development of English language. Boston:Wadsworth.2004
- Kamtini,Husni,WT. Bermain Melalui Gerak dan Lagu. Depdiknas:Jakarta.2005.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.
- Linda L. Davidoff, *Psikologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Erlangga,1990
- Nilai ulangan smester 1.SDN Menteng Atas 18 Petang.2009
- Novia, T. *Strategy to improve student's ability in speaking*. Makalah Tugas Akhir S1. Padang: UNP Padang. 2002.
- Munandar Utami, Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah , Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.1985

Octarina, D.. *Interactive activities as the way to improve EFL learners' speaking abilities*. Makalah Tugas Akhir S1 - Padang: UNP Padang. 2001

Panduan KTSP.BP Darma Bhakti:Jakarta. 2006

Sadeli. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadapAktivitas Guru dan Hasil Belajar dalam Matapelajaran IPS di Sekolah dasar.200

Sanjaya, wina. Strategi Pembelajaran. Kencana PrenadaMedia Group: Jakarta.2008.

"Saat Anak Bermain Peran", Wanita Indonesia No. 953, Maret 2008,

Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta,1992

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

	Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris	
	Kelas/Semester	: V/I	
A. \$	Hari/Tanggal	: Kamis, 3 Maret 2011	
6	Alokasi waktu	: 2 x 35 menit	dalam

konteks sekolah.

B. Kompetensi dasar

- 6.1 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur, memberi informasi.

C. Indikator

- 6.1.1 Menanyakan dan memberikan informasi tentang tempat.
6.1.2 Menanyakan dan memberikan petunjuk arah.
6.1.3 Menanyakan dan memberikan pendapat tentang sesuatu.
6.1.4 Mengajak seseorang untuk melakukan sesuatu/petunjuk.

D. Tujuan Pembelajaran, Siswa dapat :

- Merespon instruksi sangat sederhana dengan tindakan.
- Memberikan informasi tentang tempat.
- Memberikan petunjuk arah.

E. Materi Ajar : *On the Weekend (Going to Ragunan Zoo).*

F. Metode : *Role Play*

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- Apersepsi yaitu bertanya jawab mengenai kegiatan diakhir pekan :
 - a. *What are you doing in the weekend?*
 - b. *Are you going to recreation place?*
 - c. *Are you going there with your family?*
 - d. *Tell me, what can you find in there?*

Siswa menyimak dan memperhatikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan hari ini.

2. Kegiatan Inti 50 menit (*Role Play Methode*)

a. Eksplorasi

1. *Warm up*

- Siswa membentuk kelompok untuk melakukan bermain peran mengenai kegiatan *On the weekend* .
- Siswa menggambarkan kegiatan yang dilakukan *On the weekend (In the Zoo)*.

2. *Participant selection*

- Siswa membagi peran dalam kelompok.
- Siswa menceritakan peranan dan karakternya dalam kegiatan *On the weekend (In the Zoo)*.
- Siswa membuat dialog sederhana mengenai *On the weekend (Going to Ragunan Zoo)*.

- Siswa berlatih percakapan dengan rekan sekelompoknya.

b. Elaborasi

3. *Set the stage*

- Siswa mempersiapkan dan mensetting kelas yang digunakan untuk menggambarkan situasi *In the Ragunan Zoo*.

4. *Prepare observers*

- Siswa membagi kelompok lain untuk menjadi tim pengamat pemeranan, pesan nilai.

5. *Enact the story*

- Siswa bermain peran sesuai dengan peranan masing-masing.

6. *Discuss and evaluate*

- Siswa dan kelompok pengamat memberikan tanggapan mengenai penampilan yang baru saja disaksikan.
- Siswa mencatat kekurangan dan kelebihan penampilan masing-masing peran.
- Siswa mengemukakan solusi perbaikan mengenai penampilan yang baru saja disaksikan.

7. *Enact again*

- Siswa bermain peran lagi berdasarkan hasil diskusi perbaikan.

8. *Discuss and evaluate*

- Setiap kelompok pengamat mengungkapkan hasil pengamatannya

- Siswa merespon pemerannya yang baru saja dilakukan.
- Setiap kelompok memberikan penilaian kelompok sebagai bahan pertimbangan guru.

c. Konfirmasi

9. *Describe experience and generalize*

- Siswa menghubungkan pengalamannya terkait *On the weekend (Going to Ragunan Zoo)*.
- Siswa bersama guru menarik kesimpulan mengenai kegiatan *On the weekend (Going to Ragunan Zoo)*.

3. Kegiatan Akhir 10 menit

- Siswa menyimak review dan penguatan materi *On the weekend*.
- Siswa menerima pengarahan nilai dan sikap di tempat umum.
- Siswa mendapat tugas rumah mengenai *On the weekend*.

H. Alat Bantu Pembelajaran dan Sumber Belajar

Sumber Pembelajaran

- Dialog percakapan sederhana
- Mukarto, dkk. *Grow with English Book 5*. Jakarta: Erlangga. 2007.
- Makmum, M Taufik. *Basic English for Elementary Grade V*. Jakarta: Bumi Aksara. 2006.
- Oktaviani, Mutiara. *Lesson Time An English Course for SD/MI Students Year 5*. Jakarta: Piranti. 2007.

Alat dan Media pembelajaran

- Gambar peta zoo
- Animals
- Tiket masuk
- Uang
- Rambu-rambu

I. Penilaian

- Penilaian Prosedur : Proses bermain peran *On the weekend*
(*In the Zoo*).
- Penilaian Aspek : *Speaking skill (Pronunciation, Vocabulary, Grammer and Fluency)*.
- Teknik Penilaian : Non tes (pengamatan).
- Instrument Penilaian : Terlampir.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Jakarta,2011
Guru Bahasa Inggris

Dede Judliah, S.Pd, M.MPd
NIP.196009131978032001

Nur Hikmah Wijaya
NIP.198405112009022001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

A. \$	Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris	dalam
	Kelas/Semester	: V/I	
	Hari/Tanggal	: Kamis, 10 & 17 Maret 2011	
	Alokasi waktu	: 4 x 35 menit	

konteks sekolah.

B. Kompetensi dasar

- 6.1 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur, memberi informasi.

C. Indikator

- 6.1.1 Menanyakan dan memberikan informasi tentang tempat.
6.1.2 Menanyakan dan memberikan petunjuk arah.
6.1.3 Menanyakan dan memberikan pendapat tentang sesuatu.
6.1.4 Mengajak seseorang untuk melakukan sesuatu/petunjuk.

D. Tujuan Pembelajaran, Siswa dapat :

- Merespon instruksi sangat sederhana dengan tindakan.
- Memberikan informasi tentang tempat.
- Memberikan petunjuk arah.

E. **Materi Ajar** : On the weekend (*Going to Indonesian Miniature Park*).

F. Metode : *Role Play*.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal 10 menit.

- Apersepsi yaitu bertanya jawab mengenai kegiatan diakhir pekan :
 - a. *What are you doing in the weekend?*
 - b. *Are you going to recreation place?*
 - c. *Are you going there with your family?*
 - d. *Tell me, what can you find in there?*

Siswa menyimak dan memperhatikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan hari ini.

2. Kegiatan Inti 50 menit (*Role Play Methode*)

a. Eksplorasi

1. *Warm up*

- Siswa membentuk kelompok untuk melakukan bermain peran mengenai kegiatan *On the weekend*.
- Siswa menggambarkan kegiatan yang dilakukan *On the weekend* (*Going to TMII*).

2. *Participant selection*

- Siswa membagi peran dalam kelompok.
- Siswa menceritakan peranan dan karakternya dalam kegiatan *On the weekend* (*Going to TMII*).

- Siswa membuat dialog sederhana mengenai *On the weekend (Going to TMII)*
- Siswa berlatih percakapan dengan rekan sekelompoknya.

b. Elaborasi

3. *Set the stage*

- Siswa mempersiapkan dan mensetting kelas yang digunakan untuk menggambarkan situasi TMII.

4. *Prepare observers*

- Siswa membagi kelompok lain untuk menjadi tim pengamat pemeranan, pesan nilai.

5. *Enact the story*

- Siswa bermain peran sesuai dengan peranan masing-masing.

6. *Discuss and evaluate*

- Siswa dan kelompok pengamat memberikan tanggapan mengenai penampilan yang baru saja disaksikan.
- Siswa mencatat kekurangan dan kelebihan penampilan masing-masing peran.
- Siswa mengemukakan solusi perbaikan mengenai penampilan yang baru saja disaksikan.

7. *Enact again*

- Siswa bermain peran lagi berdasarkan hasil diskusi perbaikan.

8. *Discuss and evaluate*

- Setiap kelompok pengamat mengungkapkan hasil pengamatannya
- Siswa merespon pemeranannya yang baru saja dilakukan.
- Setiap kelompok memberikan penilaian kelompok sebagai bahan pertimbangan guru.

c. Konfirmasi

9. *Describe experience and generalize*

- Siswa menghubungkan pengalamannya terkait *On the weekend (Going to TMII)*.
- Siswa bersama guru menarik kesimpulan mengenai kegiatan *On the weekend (Going to TMII)*.

3. Kegiatan Akhir 10 menit

- Siswa menyimak review dan penguatan materi *On the weekend*.
- Siswa menerima pengarahan nilai dan sikap di tempat umum.
- Siswa mendapat tugas rumah mengenai *On the weekend*.

H. Alat Bantu Pembelajaran dan Sumber Belajar

Sumber Pembelajaran

- Dialog percakapan sederhana
- Mukarto, dkk. *Grow with English Book5*. Jakarta: Erlangga. 2007.
- Makmum, M Taufik. *Basic English for Elementary Grade V*. Jakarta: Bumi Aksara. 2006.

- Oktaviani,Mutiara. *Lesson Time An English Course for SD/MI Students Year 5*. Jakarta:Piranti. 2007.

Alat dan Media pembelajaran

- Gambar peta TMII
- Tiket masuk
- Uang
- Rambu-rambu

I. Penilaian

- Penilaian Prosedur : Proses bermain peran *On the weekend (TMII)*.
- Penilaian Aspek : *Speaking skill (Pronouncation, Vocabulary, Grammer and Fluency)*.
- Teknik Penilaian : Non tes (pengamatan).
- Instrument Penilaian : Terlampir.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Jakarta,2011
Guru Bahasa Inggris

Dede Judliah, S.Pd, M.MPd
NIP.196009131978032001

Nur Hikmah Wijaya
NIP.198405112009022001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

	Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris	
	Kelas/Semester	: V/I	
A. \$	Hari/Tanggal	: Kamis, 24 & 31 Maret 2011	
6	Alokasi waktu	: 2 x 35 menit	dalam

konteks sekolah.

B. Kompetensi dasar

- 6.1 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur, memberi informasi.

C. Indikator

- 6.1.1 Menanyakan dan memberikan informasi tentang tempat.
6.1.2 Menanyakan dan memberikan petunjuk arah.
6.1.3 Menanyakan dan memberikan pendapat tentang sesuatu.
6.1.4 Mengajak seseorang untuk melakukan sesuatu/petunjuk.

D. Tujuan Pembelajaran, Siswa dapat :

- Merespon instruksi sangat sederhana dengan tindakan.
- Memberikan informasi tentang tempat.
- Memberikan petunjuk arah.

E. Materi Ajar : *On the Weekend (Mekarsari's Fruits garden).*

F. Metode : *Role Play*

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal 10 menit.

- Apersepsi yaitu bertanya jawab mengenai kegiatan diakhir pekan :
 - a. *What are you doing in the weekend?*
 - b. *Are you going to recreation place?*
 - c. *Are you going there with your family?*
 - d. *Tell me, what can you find in there?*

Siswa menyimak dan memperhatikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan hari ini.

2. Kegiatan Inti 50 menit (*Role Play Methode*)

a. Eksplorasi

1. *Warm up*

- Siswa membentuk kelompok untuk melakukan bermain peran mengenai kegiatan *On the weekend*.
- Siswa menggambarkan kegiatan yang dilakukan *On the weekend (In the Mekarsari's park)*.

2. *Participant selection*

- Siswa membagi peran dalam kelompok.
- Siswa menceritakan peranan dan karakternya dalam kegiatan *On the weekend (In the Mekarsari's park)*.
- Siswa membuat dialog sederhana mengenai *On the weekend (In the Mekarsari's park)*.

- Siswa berlatih percakapan dengan rekan sekelompoknya.

b. Elaborasi

3. *Set the stage*

- Siswa mempersiapkan dan mensetting kelas yang digunakan untuk menggambarkan situasi *In the Mekarsari's park*.

4. *Prepare observers*

- Siswa membagi kelompok lain untuk menjadi tim pengamat pemeranan, pesan nilai.

5. *Enact the story*

- Siswa bermain peran sesuai dengan peranan masing-masing.

6. *Discuss and evaluate*

- Siswa dan kelompok pengamat memberikan tanggapan mengenai penampilan yang baru saja disaksikan.
- Siswa mencatat kekurangan dan kelebihan penampilan masing-masing peran.
- Siswa mengemukakan solusi perbaikan mengenai penampilan yang baru saja disaksikan.

7. *Enact again*

- Siswa bermain peran lagi berdasarkan hasil diskusi perbaikan.

8. *Discuss and evaluate*

- Setiap kelompok pengamat mengungkapkan hasil pengamatannya

- Siswa merespon pemeranannya yang baru saja dilakukan.
- Setiap kelompok memberikan penilaian kelompok sebagai bahan pertimbangan guru.

c. Konfirmasi

9. *Describe experience and generalize*

- Siswa menghubungkan pengalamannya terkait *On the weekend (In the Mekarsari's park)*.
- Siswa bersama guru menarik kesimpulan mengenai kegiatan *On the weekend (In the Mekarsari's park)*.

3. Kegiatan Akhir 10 menit

- Siswa menyimak review dan penguatan materi *On the weekend*.
- Siswa menerima pengarahan nilai dan sikap di tempat umum.
- Siswa mendapat tugas rumah mengenai *On the weekend*.

H. Alat Bantu Pembelajaran dan Sumber Belajar

Sumber Pembelajaran

- Dialog percakapan sederhana
- Mukarto, dkk. *Grow with English Book5*. Jakarta: Erlangga. 2007
- Makmum, M Taufik. *Basic English for Elementary Grade V*. Jakarta: Bumi Aksara. 2006
- Oktaviani, Mutiara. *Lesson Time An English Course for SD/MI Students Year 5*. Jakarta: Piranti. 2007

Alat dan Media pembelajaran

- Gambar *Fruits*
- Tiket masuk
- Uang
- Rambu-rambu

I. Penilaian

- Penilaian Prosedur : Proses bermain peran *On the weekend*
(*In the Mekarsari's park*).
- Penilaian Aspek : *Speaking skill (Pronouncation, Vocabulary, Grammer and Fluency)*.
- Teknik Penilaian : Non tes (pengamatan)
- Instrument Penilaian : Terlampir

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Jakarta,2011
Guru Bahasa Inggris

Dede Judliah, S.Pd, M.MPd
NIP.196009131978032001

Nur Hikmah Wijaya
NIP.198405112009022001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/Semester	: V/I
Hari/Tanggal	: Kamis, 7 April 2011
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

6. Mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks sekolah.

B. Kompetensi dasar

- 6.2 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur, memberi informasi.

C. Indikator

- 6.2.1 Menanyakan dan memberikan informasi tentang tempat.
- 6.2.2 Menanyakan dan memberikan petunjuk arah.
- 6.2.3 Menanyakan dan memberikan pendapat tentang sesuatu.
- 6.2.4 Mengajak seseorang untuk melakukan sesuatu/petunjuk.

D. Tujuan Pembelajaran, Siswa dapat :

- Merespon instruksi sangat sederhana dengan tindakan.
- Memberikan informasi tentang tempat
- Memberikan petunjuk arah.

E. Materi Ajar : *On the Weekend (Going to Ragunan Zoo).*

F. Metode : *Role Play*

G. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Kegiatan Awal 10 menit

- Apersepsi yaitu bertanya jawab mengenai kegiatan diakhir pekan :
e. What are you doing in the weekend?

- f. *Are you going to recreation place?*
- g. *Are you going there with your family?*
- h. *Tell me, what can you find in there?*

Siswa menyimak dan memperhatikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan hari ini.

b. Kegiatan Inti 50 menit (*Role Play Methode*)

a. Eksplorasi

1. *Warm up*

- Siswa membentuk kelompok untuk melakukan bermain peran mengenai kegiatan *On the weekend*.
- Siswa menggambarkan kegiatan yang dilakukan *On the weekend (In the Zoo)*.

2. *Participant selection*

- Siswa membagi peran dalam kelompok.
- Siswa menceritakan peranan dan karakternya dalam kegiatan *On the weekend (In the Zoo)*.
- Siswa membuat dialog sederhana mengenai *On the weekend (Going to Ragunan Zoo)*.
- Siswa berlatih percakapan dengan rekan sekelompoknya.

b. Elaborasi

3. *Set the stage*

- Siswa mempersiapkan dan mensetting kelas yang digunakan untuk menggambarkan situasi *In the Ragunan Zoo*.

4. *Prepare observers*

- Siswa membagi kelompok lain untuk menjadi tim pengamat pemeranan, pesan nilai.

5. *Enact the story*

- Siswa bermain peran sesuai dengan peranan masing-masing.

6. *Discuss and evaluate*

- Siswa dan kelompok pengamat memberikan tanggapan mengenai penampilan yang baru saja disaksikan.
- Siswa mencatat kekurangan dan kelebihan penampilan masing-masing peran.
- Siswa mengemukakan solusi perbaikan mengenai penampilan yang baru saja disaksikan.

7. *Enact again*

- Siswa bermain peran lagi berdasarkan hasil diskusi perbaikan.

8. *Discuss and evaluate*

- Setiap kelompok pengamat mengungkapkan hasil pengamatannya
- Siswa merespon pemeranannya yang baru saja dilakukan.
- Setiap kelompok memberikan penilaian kelompok sebagai bahan pertimbangan guru.

c. Konfirmasi

9. *Describe experience and generalize*

- Siswa menghubungkan pengalamannya terkait *On the weekend (Going to Ragunan Zoo)*.
- Siswa bersama guru menarik kesimpulan mengenai kegiatan *On the weekend (Going to Ragunan Zoo)*.

c. Kegiatan Akhir 10 menit

- Siswa menyimak review dan penguatan materi *On the weekend*.
- Siswa menerima pengarahan nilai dan sikap di tempat umum.
- Siswa mendapat tugas rumah mengenai *On the weekend*.

H. Alat Bantu Pembelajaran dan Sumber Belajar

Sumber Pembelajaran

- Dialog percakapan sederhana.
- Mukarto, dkk. *Grow with English Book 5*. Jakarta: Erlangga. 2007.
- Makmum, M Taufik. *Basic English for Elementary Grade V*. Jakarta: Bumi Aksara. 2006.
- Oktaviani, Mutiara. *Lesson Time An English Course for SD/MI Students Year 5*. Jakarta: Piranti. 2007.

Alat dan Media pembelajaran

- Gambar peta zoo
- Animals

- Tiket masuk
- Uang
- Rambu-rambu

I. Penilaian

- Penilaian Prosedur : Proses bermain peran *On the weekend (In the Zoo)*.
- Penilaian Aspek : *Speaking skill (Pronouncation, Vocabulary, Grammer and Fluency)*.
- Teknik Penilaian : Non tes (pengamatan).
- Instrument Penilaian : Terlampir.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Jakarta,2011
Guru Bahasa Inggris

Dede Judliah, S.Pd, M.MPd
NIP.196009131978032001

Nur Hikmah Wijaya
NIP.198405112009022001

**CATATAN LAPANGAN
SIKLUS I**

No. Catatan Lapangan : 1
Hari/Tanggal Pengamatan : Kamis, 3 Maret 2011
Waktu Pengamatan : 15.30 – 16.40
Tempat/Lokasi : Kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang
Pengamat/Peneliti : Nur Hikmah Wijaya

Kegiatan Awal : Pukul 15.30 – 15.40 (10 menit)

Deskripsi

Tepat pukul 15.30 bel masuk kedua berbunyi, setelah 30 menit beristirahat. Anak-anak kembali ke kelas setelah istirahat bermain, makan dan solat ashar. Pelajaran ini dimulai dengan menyapa siswa.

Guru : Good evening class.

Murid : Good evening, mam.

Guru : How are you today?

Murid : We are fine, thank you and you?

Guru : I 'm fine, thank you. Nice to meet you

Murid : Nice to meet you too, mam.

Guru : What day is today?

Murid : Today is Thursday.

Guru : Who is absent today?

Murid : Nihil, mam.

Kemudian, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan siswa yang berkaitan dengan *weekend*.



Siswa merespons pertanyaan mengenai kegiatan *on the weekend*.

Guru : Ok, child...I want to know, What are you doing in the weekend?

Likes going to mall or maybe Ancol?

Ramandha : Going to Monas,

Ade : Going to Pasar Raya Manggarai, mam !

Ikbal : Going to Ragunan, mam.

Guru : Ok..Ragunan. We will go there with role play. Kita akan pergi kesana dengan bermain peran.

Kemudian guru menginformasikan tema materi yang akan dipelajari hari ini serta menjabarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam kegiatan tersebut.

Refleksi

Kegiatan awal yang dilakukan guru dengan menyapa siswa dan bertanya jawab mengenai kegiatan weekend dalam proses pembelajaran hari ini untuk membangkitkan minat siswa setelah bersenang-senang menghabiskan waktu istirahatnya. Siswa tampak dengan antusias merespons pertanyaan guru terlihat dari jawaban siswa yang variatif. Hal ini memberikan indikasi bahwa siswa semangat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan topik kegiatan diwaktu akhir pekan. Sehingga hal tersebut menunjukkan indikator positif pada kegiatan awal dan mempermudah proses pembelajaran ini.

Kegiatan Inti : Pukul 15.40-16.30 (50 menit)

Deskripsi

Proses pembelajaran inti dimulai dengan mengelompokkan siswa dalam kelompok belajar yang merupakan tim yang akan bermain peran. Setiap kelompok mendapatkan naskah dialog sederhana dan penjelasan langkah-langkah metode *role play*.

Guru : Ok..now, we make groups. Kita buat kelompok yang terdiri 6 orang.
Come on.. count 1 untill 6

Siswa : Ok, mam...

Setelah siswa selesai menghitung dan duduk berkelompok sesuai dengan angka, guru menjelaskan rangkaian proses bermain peran yang akan dilakukan.

Guru : Ok, class..before we begin to going to Ragunan with role play, Ibu mau jelaskan secara singkat aturan mainnya..As long as explain it, don't talking..Ok?

Siswa : Ok, mam...

Guru menuliskan 9 tahapan dalam *role play* dipapan tulis, dan siswa mencatat dibuku tulis, hal ini dimaksud agar siswa lebih paham akan aturannya...

Guru : Setiap kelompok mendapatkan giliran untuk bermain peran didepan. Nah..aturannya yaitu : (1) *Warm Up*, pemanasan/gladik resik/latihan dulu sebelum tampil didepan bersama kelomoknya; Understand?

Siswa : Yes, mam...

Guru : And then..(2) *Participant selection*, yakni kalian pilih peran/mo jadi siapa dalam dialog itu; (3) *Set the stage*, kalian tentukan latarbelakang suasana seperti dalam dialog tersebut, apa ada didepan kandang macan/ular/buaya or di loket...lalu kalian (4) *Prepare the observers*, kelompok yang tidak turut dalam bermain

peran menjadi pengamat. Tugasnya mengamati, mengevaluasi, mengomentari temanya yang didepan kelas.

Saat menjelaskan langkah-langkah pembelajaran, guru menegur anak yang gobrol dengan teman sebangkunya.

Guru : Zulfi..listen to me..entar kamu gak ngerti lagi..

Tampak Zulfi kaget mendapat teguran dari guru..mukanya cengengesan...

Zulfi : Maaf...mam...

Guru : Next..(5) *Enact the story, roles and situation*, kalian tampil didepan dengan sebaik-baiknya sesuai perannya masing-masing; lalu tahapan selanjutnya (6) *Discuss and evaluate*, abis itu kita diskusi bagaimana penampilan teman-teman kalian yang baru saja tampil, apa sudah bagus atau belum, kalau belum dimana kekurangannya dan lain-lain; (7) *Enact again*, Setelah diskusi main peran lagi tapi harus lebih baik dari yang pertama; setelah itu (8) *Discuss and evaluate*, setelah tampil ke dua, kita diskusi apakah sudah baik/bagus,dan lain-lain; terakhir (9) *Describe experiences and generalize*, terakhir kita simpulkan bersama-sama pesan apa yang ada dalam penampilan tersebut. Understand??

Murid :Yes... mam.

Guru :Kalau begitu, kalian mulai sekarang dengan kelompok masing-masing dan tentukan perannya masing-masing dan langsung latihan percakapannya.

Guru : Aji kamu menjadi siapa?.

Aji : Mam, saya jadi guru

Devi : Saya jadi Indah...

Guru : Kalau kamu..??

Fajar : Saya jadi Faisal ya...

Guru : Ok. Seterah mau menjadi siapa, tapi ingat harus siap. Ok.

Disini tampak, siswa yang memilih dan menentukan peran masing-masing dalam kelompoknya. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa lebih bertanggung jawab atas perannya masing-masing karena itu adalah pilihannya.



Guru membantu siswa memahami pelajaran *on the weekend*.

Murid : Mam..ini bacanya gimana sih?

Guru : Ok childrens...listen to me and follow it.

Siswa mulai melafalkan percakapan sederhana dengan bimbingan guru. Pada saat mengucapkan orang utans, anak-anak mulai riuh suasana menjadi ramai dengan ledakan pada teman-temannya. Ada anak yang marah-marah menolak dikatai orang utans

Amel : Mam..Fajar tuh ngatai saya orang utans, yeeh..loe tuh yang orang utans.

Guru : Quite please..!!! (Siswa yang lain pada ketawa)



Siswa berlatih melafalkan dialog sederhana kegiatan *on the weekend*.

Script

In The Ragunan's Zoo

Teacher : Ok childrens.,,we are arriving at Ragunan's Zoo

Maya : That's amazing...

Officer : Good morning, may I help you sir?

Teacher : Good morning, I want to buy 6 tickets, please. How much is it?

Officer : For each tickets is Rp.9000, so..for 6 tickets are Rp.54.000 sir.

Teacher : Oh..this is your money.

Setelah beberapa saat berlatih percakapan, dialog sederhana.

Guru : Ok class... can you mention from this dialog's, where is show the animals word?

Murid : Crocodiles.....

Murid : Orang utans.....

Murid : Five giraffes, six camels and four kangaroo.

Guru : Ok, looks this sentence.. *“Maya..looks, they are five giraffes, six camels and four kangaroo”...five giraffe or five giraffes?*

Murids : Five giraffes

Guru : So... is this sentence true or false?

Murids : True....

Guru : Ok, class...How's the background of Ragunan Zoo?

Siswa : lot's of animal, mam..

Guru : So, how to setting Ragunan inside our class?

Siswa : Dindingnya ditempelin gambar-gambar binatang..

Guru : Good Idea, very good...

Setelah itu maka guru melanjutkan tahap berikutnya.

Guru : Ok, class..before performance..kelompok yang belum tampil kedepan, menjadi pengamat, penilai pemeranan yang dilakukan oleh kelompok yang didepan.

Murid : Mam..apa saja yang kita nilai?

Guru : Ok, class..You bisa amati pemeranannya, sikapnya, kejelasan suaranya, bener atau salah ucapanya..understand class?

Murid : Ok, mam..

Guru : Let's begin...lets go..



Siswa mendapatkan arahan mengenai bermain peran kegiatan *on the weekend*.

Setelah 15 menit latihan bersama-sama, tampak semua siswa senang melafalkan dialog sederhana. Itu terlihat dari riuhnya suara anak-anak menghafalkan dialog. Lalu Mereka mulai bermain peran.



Siswa bercakap-cakap mengenai kegiatan *on the weekend*.

Mereka saling bergantian berdialog, saling mengajari pelafalan yang benar, membantu temanya dalam mengingat dialognya. Pada kelompok Ragunan 1, Devi yang sebagai Maya sangat cepat menghafal seluruh bagian dialog perannya. Fajar yang berperan menjadi Faisal terus terbata-bata melafalkan kalimat dialog bahasa Inggris. Teman-teman kelompoknya marah-marah karena hanya dia yang lambat hafal dan banyak mengalami kesalahan pengucapannya. Sampai-sampai kosakata yang sulit diucapkannya ditulis ditangan dengan menggunakan lafal bahasa Indonesia.

Guru : Fajar...you bicaranya yang jelas dong..jangan sambil ketawa, don't talk when you laugh...understand?

Fajar : Yes, mam...he...abis Ajinya mam...

Guru : Class...look Devi, she is very good, come on devi..keep it!

Kemudian selama 10 menit, lalu dilanjutkan dengan tahap diskusi kelompok, komentar dan tanggapan dikemukakan para kelompok pengamat sebagai balikan dari penampilan yang baru saja disaksikan bersama-sama.

Guru : Fajar, susunan kalimat yang benar, ..That is a Rhino. A Rhinoceros is big animal. Bukan that is e rhino. E rhino is bik enimal

Fajar : Oh..mam, klo ini sudah benar, Maya..looks, they are five **“girapes”**, six camels and four kangaroo

Guru : Ok...good, semangat yach !!

Lalu mereka bermain peran lagi, sebagai perbaikan penampilan kedua..



Siswa memberikan hasil pengamatan mengenai bermain peran.

Guru : Bagaimana penampilan teman kamu barusan?

Silvani : Bagus, mam..

Guru : Any else..??

Fandy : Itu mam, harus banyak dihafalin lagi..biar gak lupa..

Agung : Iya mam...

Akhirnya guru memutuskan untuk memberikan naskah dialog untuk dihafalkan dirumah. Setelah itu dilanjutkan ke tahap terakhir *generalize*...



Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan mengenai kegiatan *on the weekend*.

Guru : Ok childrens...Are you happy today?

Murid : Yes, mam.

Guru : Ok, jadi apa yang harus kita lakukan di ragunan saat rekreasi disana agar lingkungannya tetap bersih, rapid an bagus?

Ade : Jangan buang sampah sembarangan

Deri : Buang sampah pada tempatnya.

Guru : Ok, bahasa Inggrisnya "*Throw rubbish in dustbin, please!*"

Murid : "*Throw rubbish in dustbin, please!*"

Refleksi

Pada kegiatan inti, siswa berkelompok yang beranggotakan 6 orang untuk bermain peran dan menjadi pengamatan. Pada kegiatan ini suasana ramai dengan suara siswa yang sedang menentukan pilihan peranan yang akan dimainkan. Mereka sibuk memilih dan menentukan peran yang terdapat dalam naskah skenario sederhana. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tertarik untuk melakukan berkomunikasi lisan dengan bahasa Inggris dengan metode *role play*.

Pada pelaksanaan pemeranan pertama ini tampak siswa masih kesulitan memahami peranan tokoh-tokoh dalam skenario sederhana tersebut. Namun siswa menunjukkan semangat melafalkan kata-kata percakapan bahasa Inggris, baik siswa yang lancar maupun yang masih terbatah-batah. Kegiatan siswa bermain peran sesuai dengan peranannya saat rekreasi di Ragunan Tampak suasana ramai sebelum pemeranan dilakukan. Mereka tampak sibuk berlatih melafalkan kosakata bahasa Inggrisnya, menghafalkan dan berusaha agar tidak salah dan bisa berbicara didepan kelas dengan bahasa Inggris. Hal tersebut menunjukkan siswa secara psikis maupun mental mau bermain peran.

Selain itu, pada pemeranan pertama ini tampak siswa masih kurang memahami tahapan bermainperan, sehingga guru terus membimbingnya untuk memasuki setiap tahapannya. Namun, siswa menunjukkan kemampuannya berbicara bahasa Inggris dengan menghafal dialog sederhana dengan waktu yang relative singkat. Guru pun berkeliling memantau kegiatan siswa dari setiap kelompok. Tiap kelompok tampak tekun, serius dan antusias dalam berbicara yaitu *pronunciation, grammar, vocabulary*, kelancaran serta sikap bermain peran. Hal itu dapat diartikan bahwa guru telah melakukan tahapan metode *role play* dengan baik.

Saat diskusi siswa tampak antusias menilai teman-temannya yang baru saja tampil, mengenai kekurangan dari setiap kelompok. Pada saat dilakukan

permainan peran tahap kedua, suasana pemeranan kedua ini tidak jauh beda dengan suasana tahap pertama, yang terdengar suara para pemain serta bisik-bisik kelompok lainnya yang mengamati jalannya permainan peran ini. Kemudian dilakukan diskusi tahap kedua yang merupakan diskusi terakhir dan penilaian keseluruhan atas penampilan pemeranan kelompok. Guru pun memberikan reward atas keberanian, kemauan semua siswa dalam permainan peran ini, semua siswa senang dan bertepuk tangan. Suasana kelas menjadi ramai, tampak siswa yang masih kesulitan melafalkan percakapan sederhana pun terlihat masih melafalkan beberapa kali vocabulary yang sulit baginya dengan bantuan teman kelompok lain.

Kegiatan Akhir : Pukul 16.30-16.40 (10 menit)

Deskripsi

Guru : Ok, ini naskah dialog sederhana yang harus kalian hafalkan dirumah selama seminggu, ibu harap kalian hafal semua dan minggu depan kita akan bermain peran lagi.. tapi harus lebih bagus lagi, understand?

Siswa : Yes, mam...

Guru : Ok..listen to me and follow me...

Dalam kegiatan akhir ini, sebelum menutup pelajaran guru mendorong siswa untuk mengulang, melafalkan bersama-sama *vocabulary* yang sulit pelafalannya. Setelah kegiatan tersebut, siswa diminta melakukan penghafalan dialog dirumah dan menyiapkan diri kelompoknya untuk bermain peran minggu depan dengan mempersiapkan kostum yang dapat digunakan untuk lebih menarik lagi saat bermain peran. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan kesimpulan sikap, nilai ditempat umum apa yang baik dilakukan atau yang dilarang. Salah satunya “Jangan membuang sampah sembarangan, buang sampah pada tempatnya”.

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

No. Catatan Lapangan : 2
Hari/Tanggal Pengamatan : Kamis, 10 Maret 2011
Waktu Pengamatan : 15.30 – 16.40
Tempat/Lokasi : Kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang
Pengamat/Peneliti : Nur Hikmah Wijaya

Kegiatan Awal : Pukul 15.30 – 15.40 (10 menit)

Deskripsi

Tepat pukul 15.30 bel masuk kedua berbunyi, setelah 30 menit beristirahat. Anak-anak ceria kembali setelah senang istirahat bermain, makan dan solat ashar. Pelajaran ini dimulai dengan menyapa siswa.



Siswa menyimak pengajaran dalam bermain peran.

Guru : Good evening class.

Murid : Good evening, mam.

Guru : How are you today?

Murid : We are fine, thank you and you?

Guru : I 'm fine, thank you. Nice to meet you

Murid : Nice to meet you too, mam.

Guru : What day is today?

Murid : Today is Thursday.

Guru : Who is absent today?

Murid : Agung, mam. Sakit.

Setelah selesai mengabsen, guru menginformasikan kepada siswa tentang pembelajaran yang dilakukan hari ini.



Siswa merespon pertanyaan mengenai kegiatan *on the weekend*.

Guru : Okey class....seperti kesepakatan kemarin, today we are going to Indonesian Miniatur Park, itu artinya kita ke Taman Mini Indonesia. Do you ever go to there in the weekend?

Murid : Yes, mam.

Guru : Tempat apa saja yang bisa kalian lihat disana?

Murid : Rumah adat, akuarium air tawar, museum, istana anak, taman bunga, perahu-perahuan, gondola.

Guru : Ok, help me to setting the background, please.

Refleksi

Kegiatan awal pertemuan kedua ini juga diawali dengan menyapa siswa yang telah istirahat. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai *Indonesian Miniatur Park* dalam proses pembelajaran hari ini untuk membangkitkan minat siswa setelah bersenang-senang menghabiskan waktu istirahatnya. Siswa tampak dengan antusias merespons pertanyaan guru terlihat dari jawaban siswa yang variatif. Siswa pun telah menghafalkan teks dialog sederhana yang telah diberikan seminggu yang lalu. Hal ini membantu keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris hari ini. Siswa terlihat

bersemangat terkait bermain peran seperti minggu lalu saat bermain peran “Going to Ragunan”.

Kegiatan Inti : Pukul 15.40-16.30 (50 menit)

Deskripsi

Setelah dianggap selesai mensetting background, kelompok yang gilirannya tampil langsung bersiap-siap. Siswa dan guru bersama-sama memperhatikan proses pemeranan kelompok *Indonesian Miniatur Park*.



Siswa bermain peran petugas dan pengunjung Indonesian Miniatur Park

- Mr. Farid (Ikbal) : Ok son,,we are arriving at Indonesian Miniatur Park
Rio (Gilang) : That’s amazing...look, there are lot of people standing in front of the tickets box.
Indah : What are they doing mom?
Mrs.Linda : Oh honey..they are buying some tickets to enter Indonesian Miniatur Park.
Officer (Ogi) : Good morning, may I help you sir?
Mr. Farid(Ikbal): Good morning, I want to buy 4 tickets, please. How much is it?
Officer (Ogi) : For each tickets is Rp.9000, so..for 4 tickets are Rp.27.000 sir.

Setelah beberapa kelompok tampil melakukan pemeranan tersebut, siswa dan guru bersama-sama mendiskusikan hasil pemeran.



Siswa dan guru sedang berdiskusi evaluasi penampilan

- Guru : Ok, who want to give statement? Siapa yang mau berkomentar?
Amel : Mam..Ogi, lucu banget ngucapin “Son” ...
Ogi S : Ehm..belagu dasar elephant....ada di Ragunan

Tampak siswa tertawa mendengar saling ejekannya,

Guru : Alright, class! Bagaimana penampilan kelompok Indonesian Miniatur Park menurut kelompok Ragunan?

Aji : Mam, Aura, Alis very good..tapi Ogi belum hafal dialognya so not good, Ogi ganti aja.

Guru : Ogi..tolong yach, serius..(Ogi manggut-manggut).
So..how about you?

Deri S : Good mam...

Guru : Ok, class..I think its enough...lets go to show time but..jangan lupa pemeranan kedua kalinya harus be better, harus lebih baik lagi dari pertama. Ok

Murid : Ok, mam..

Guru : Inget, suaranya harus lebih kenceng biar jelas, Fajar..kamu jangan bengong pas gilirannya..pokoknya semua harus kompak, serius...

Kemudian siswa bersama kelompoknya mengulangi bermain peran.



Siswa mempraktekan dialog sederhana Indonesian Miniatur Park

Disini tampak siswa lebih bertanggung jawab terhadap perannya masing-masing, lebih memperhatikan teman sekelompoknya agar tampil bagus.



Siswa memperhatikan arahan guru sebelum bermain peran di Indonesian Miniatur Park.

Devi : Ogi...yang bener dong ngomongnya, jadi jelek nih kelompok kita...

Guru : Agar lancar, harus diulang-ulang ya....

Alis : Iya...Hafalin dong, yang bener...males deh jadinya.

Ogi : Gue juga lagi hafalin kok...

Penampilan agak terhenti karena ada keributan kecil, namun guru segera mererainya dan bermain peran terus berlanjut...

Disamping itu guru berkeliling memperhatikan kelompok pengamat, penilai pemeranan. Guru mencatat temuan-temuan dilapangan.



Siswa memberikan kesimpulan mengenai kegiatan *on the weekend*.

Guru : So, class..bagaimana pemeranan kedua?Apakah sudah baik dari pemeranan yang pertama?Coba mulai dari pengamatan kelompok Mekarsari's Garden?

Fitri R : Lumayan good mam...

Zulfi A : Lucu mam..bikin ketawa, ngomongnya mereka.

Guru : What makes it funny, lucu?

Zulfi A : Itu mam..cara ngomongnya.

Guru :That's ok. Jika dibandingkan semua kelompok yang sudah maju, kelompok mana yang bagus sekali?

Murid : Ragunan, mam...

Seluruh siswa bertepuk tangan, kelompok Ragunan senyum-senyum. Terutama Aji tampak senang sekali.

Guru :Ok class, so..every place we must take care, clean and don't destroy.

Murid : Yes, mam...

Refleksi

Kegiatan inti pada pertemuan kali ini pada dasarnya tetap sama dengan pertemuan sebelumnya. Namun, pada pertemuan ini lebih menekankan kuantitas praktek bermain peran, melafalkan percakapan dialog sederhana. Pada kegiatan ini suasana ramai suara anak-anak yang sedang menentukan pilihan peranan yang akan dimainkan serta pengamatan kelompoknya. Mereka telah memilih dan menentukan peran yang terdapat dalam naskah skenario sederhana dari jauh-jauh hari. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa siap dan antusias baik secara fisik dan mental untuk melakukan berkomunikasi lisan dengan bahasa Inggris dengan metode *role play*.

Pada pelaksanaan pemeranan pertama, siswa lebih memahami peranan tokoh-tokoh daripada pertemuan awal yang kemarin. Siswa juga menunjukkan semangat melafalkan kata-kata percakapan bahasa Inggris. Walau terdapat beberapa siswa yang bercanda, namun mereka tetap berusaha melafalkan dialog sederhana bahasa Inggris dan mencoba bercakap-cakapan dengan teman mainnya, sedangkan guru memantau, menyimak dan mencatat sejauhmana penguasaan siswa dalam dimensi berbicara yang telah ditentukan untuk diteliti. Guru pun terus memperbaiki pengucapan lafal-lafal yang kurang tepat. Tiap siswa tampak tekun, antusias dan senang melakukan percakapan bahasa Inggris sederhana tentang *Indonesian Miniature Park* yang dilakukan pada waktu *weekend*.

Setelah merasa cukup berlatih dengan waktu yang diberikan, kelompok yang mendapatkan kesempatan awal, maju kedepan memulai memainkan peranannya masing-masing yang disaksikan seluruh siswa dengan pengamatannya masing-masing. Suasana pada kegiatan ini agak hening, yang terdengar hanya suara pemain peran yang melakukan dialog dengan bahasa Inggris. Mata mereka menatap tajam para pemain peran yang ada didepan kelas, dan sedikit tersenyum saat ada pemain yang agak

terbatah-batah dalam pelafalan percakapan bahasa Inggris dan tertawa saat ada pemain yang salah ucap kosakata bahasa Inggris.

Pada kegiatan diskusi yang pertama, kritik dan pujian bertebaran dari setiap kelompok. Setelah itu dilakukan permainan peran tahap. Suasana saat pemeranan kedua ini tidak jauh beda dengan suasana tahap pertama, yang terdengar suara para pemain serta bisik-bisik kelompok lainnya yang mengamati jalannya permainan peran ini. Kemudian saat diskusi tahap kedua yang merupakan diskusi terakhir, dilakukan penilaian keseluruhan atas penampilan kelompok. Guru pun memberikan reward atas keberanian, kemauan semua siswa dalam permainan peran ini, semua siswa senang dan bertepuk tangan. Suasana kelas menjadi ramai.

Kegiatan Akhir : Pukul 16.30-16.40 (10 menit)

Deskripsi

Guru : Ok, ini naskah dialog sederhana yang harus kalian hafalkan dirumah selama seminggu, ibu harap kalian hafal semua dan minggu depan kita akan bermain peran lagi.. tapi harus lebih bagus lagi, understand?

Siswa : Yes, mam...

Guru : Ok..listen to me and follow me...

Dalam kegiatan akhir ini, sebelum menutup pelajaran guru membimbing siswa untuk mengikuti pelafalan dialog sederhana tersebut. Tampak siswa antusias melakukan itu, melafalkan bersama-sama vocabulary yang sulit pelafalannya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa berusaha menguasai kompetensi yang dipelajari, yakni dimensi *speaking skill* melalui metode *role play*. Setelah kegiatan tersebut, siswa diminta melakukan penghafalan dialog dirumah dan menyiapkan diri kelompoknya untuk bermain peran minggu depan. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan kesimpulan sikap, nilai ditempat umum apa yang baik dilakukan atau yang dilarang. Salah satunya “Jangan membuang sampah sembarangan, buang sampah pada tempatnya”.

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

No. Catatan Lapangan : 3
Hari/Tanggal Pengamatan : Kamis, 17 Maret 2011
Waktu Pengamatan : 15.30 – 16.40
Tempat/Lokasi : Kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang
Pengamat/Peneliti : Nur Hikmah Wijaya

Kegiatan Awal : Pukul 15.30 – 15.40 (10 menit)

Deskripsi

Tepat pukul 15.30 bel masuk kedua berbunyi, setelah 30 menit beristirahat. Anak-anak ceria kembali setelah senang istirahat bermain, makan dan solat ashar. Pelajaran ini dimulai dengan menyapa siswa.



Siswa dan guru bertanya-jawab mengenai kegiatan *on the weekend*.

Guru : Good evening class.

Murid : Good evening, mam.

Guru : How are you today?

Murid : We are fine, thank you and you?

Guru : I 'm fine, thank you. Nice to meet you

Murid : Nice to meet you too, mam.

Guru : What day is today?

Murid : Today is Thursday.

Guru : Who is absent today?

Murid : Nothing, mam.

Setelah selesai mengabsen, guru menginformasikan kepada siswa tentang pembelajaran yang dilakukan hari ini.



Siswa bertanya mengenai kegiatan bermain peran.

Guru : Okey class....today we are still going to Indonesian Miniature Park, itu or Taman Mini Indonesia. Do you want to go there in the weekend?

Murid : Yes, mam.

Guru : Ok, class..kita sudah tahu apa saja yang harus dilakukan saat bermain peran?

Murid : Yes, mam..

Guru : Good..so help me to setting the background, please.

Siswa ikut berperan aktif menyetting latar Taman Mini Indoneisa dengan gambar-gambar yang telah dipersiapkan,

Refleksi

Kegiatan awal pertemuan ketiga ini juga diawali dengan menyapa siswa yang telah istirahat. Dalam proses pembelajaran hari ini, siswa tampak lebih siap daripada pertemuan kedua pada minggu lalu. Siswa juga terlihat antusias merespons arahan guru mengenai bermain peran karena topik pertemuan minggu ini sama dengan minggu lalu. Siswa pun telah menghafalkan teks dialog sederhana yang telah diberikan seminggu yang lalu. Hal ini untuk memperkuat lagi dimensi *speaking skill* pembelajaran bahasa Inggris dengan topik kegiatan *on the weekend*. Sehingga hal tersebut

menunjukkan indikator positif, kegiatan awal yang berjalan optimal dan mempermudah proses pembelajaran ini.

Kegiatan Inti : Pukul 15.40-16.30 (50 menit)

Deskripsi



Guru mempersiapkan perlengkapan bermain peran berupa peta Indonesian Miniatur Park.

Setelah dianggap selesai mensetting background, kelompok yang gilirannya tampil langsung bersiap-siap. Siswa menentukan peran yang ingin dimainkan masing-masing.

Guru : Kamu menjadi siapa Ikbal?

Ikbal : I be Mr.Farid, Mam.

Gilang : I am Rio...

Guru : Ok..whatever....Aura, what do you want to be?

Aura : I want to be Mrs. Linda, mam..

Guru : That's good....

Setelah itu, siswa dan guru menyiapkan perlengkapan selanjutnya yakni para pengamat.

Guru :Ok,class..before enact the story..seperti kemarin kelompok yang belum tampil kedepan, menjadi pengamat, penilai pemeranan yang dilakukan oleh kelompok yang didepan.

Murid : Mam..apa saja yang kita nilai?

Guru : Ok, class..You bisa amati pemeranannya, sikapnya, kejelasan suaranya, bener atau salah ucapanya..understand class?

Murid : Ok, mam..

Guru :Ok, class...Now, lets to show times..Kalian sudah siap pada posisi masing-masing dan ingat perannya masing-masing serta urutan berbicaranya. Ok.

Siswa : Alright, mam....

Guru : Let's begin...lets go..



Siswa berlatih bercakap-cakap dalam bermain peran petugas dan pengunjung.

Setelah siswa telah tahu posisinya dan giliran berbicara. Siswa dan guru bersama-sama memperhatikan proses pemeranan kelompok Indonesian Miniatur Park.

Mr. Farid (Ikbal) : Ok son,,we are arriving at Indonesian Miniatur Park
Rio (Gilang) : That's amazing...look, there are lot of people standing in front of the tickets box.
Indah : What are they doing mom?
Mrs.Linda : Oh honey..they are buying some tickets to enter Indonesian Miniatur Park.
Officer (Ogi) : Good morning, may I help you sir?
Mr. Farid(Ikbal): Good morning, I want to buy 4 tickets, please. How much is it?
Officer (Ogi) : For each tickets is Rp.9000, so..for 4 tickets are Rp.36.000 sir.

Setelah beberapa kelompok tampil melakukan pemeranan tersebut, siswa dan guru bersama-sama mendiskusikan hasil pemeran.



Siswa dan guru berdiskusi bermain peran di Indonesian Miniatur Park.

Guru : Ok, who want to give statement? Siapa yang mau berkomentar?

Ikbal : Mam..Silvani, lucu banget ngucapin “skylift” ...

Silvani : lih..kamu kan itu grogi..

Tampak siswa tertawa mendengar saling ejekannya,

Guru : Ok class, quiet please.. don't do that...its ok, semua lagi belajar..

Setelah itu siswa diarahkan dalam diskusi.....



Siswa membacakan hasil pengamatannya.

Guru : Alright, class! Bagaimana penampilan kelompok Indonesian Miniatur Park menurut kelompok lainnya?

Aji : Ikbal, Silvani, dan Septian udah good..tapi Muslimah belum hafal dialognya so not good, Muslimah ganti aja.

Guru : Listen to me. .every body can do it, pasti bisa kalau mau belajar sungguh muslimah..ok...Any else??

Deri S : Good mam...

Kemudian siswa bersama kelompoknya mengulangi bermain peran.



Siswa bermain peran lagi petugas tiket .

Disini tampak siswa, lebih memperhatikan teman sekelompoknya agar tampil bagus walau dengan sedikit gaduh.

Silvani : Ngomongnya yang bener, jadi jelek nih kelompok kita...

Ogi : Gue juga lagi hafalin kok...

Setelah selesai warm up, latihan siswa bermain peran. Saat itu guru berkeliling memperhatikan kelompok yang bermain peran dan kelompok pengamat.

Setelah itu guru langsung mengarahkan siswa pada diskusi kelompok...



Siswa menyimak pengarahannya mengenai dialog percakapan dan bermain peran.

Guru : So, class..bagaimana pemeranan kedua?Apakah sudah baik dari pemeranan yang pertama?Coba mulai dari pengamatan kelompok Mekarsari's Garden?

Fitri R : Lumayan good mam...

Zulfi A : Lucu mam..., ngomongnya mereka, cara ngomongnya bikin ketawa.

Guru :That's ok. Jika dibandingkan semua yang tampil, siapa yang yang bagus sekali penampilannya?

Wahyu : Devi, Aji, Fandy dan Silvani, mam...

Seluruh siswa bertepuk tangan, tampak Devi, Aji, Fandy dan Silvani senyum-senyum.

Guru :Ok class, so..bagaimana sikap kita eharusnya bila berada ditempat umum seperti di Taman Mini?

Siti : Kita harus tertib, disiplin, mam...

Yunita : Jaga kebersihan...

Guru : Bagaimana caranya?

Ade C : Buang sampah pada tempatnya...

Guru : Good...

Refleksi

Kegiatan inti pada pertemuan kali ini pada dasarnya tetap sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu *role play*. Namun, pada pertemuan ini lebih menekankan kualitas percakapan dialog sederhana. Pada kegiatan ini suasana ramai suara anak-anak yang sedang berlatih sebelum tampil. Mereka sibuk bercakap-cakap. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa antusias baik secara fisik dan mental.

Pada pelaksanaan pemeranan ini tampak siswa memahami peranan tokoh-tokoh dalam skenario sederhana tersebut. Siswa juga menunjukkan semangat melafalkan kata-kata percakapan bahasa Inggris. Walau terdapat beberapa siswa yang bercanda, namun mereka tetap mencoba memahami peranan, melafalkan dialog sederhana bahasa Inggris dan mencoba bercakap-cakapan dengan teman mainnya. Guru memantau, menyimak dan mencatat sejauhmana penguasaan siswa dalam dimensi berbicara yang telah ditentukan untuk diteliti. Guru pun terus memperbaiki pengucapan lafal-lafal yang kurang tepat. Tiap siswa tampak tekun, antusias dan senang melakukan percakapan bahasa Inggris sederhana tentang *Indonesian Miniature Park* yang dilakukan pada waktu *weekend*.

Setelah merasa cukup, siswa kedepan memulai memainkan peranannya masing-masing yang disaksikan seluruh siswa. Tampak suasana pada kegiatan ini agak hening, yang terdengar hanya suara pemain peran yang melakukan dialog dengan bahasa Inggris. Mata mereka menatap tajam para pemain peran yang ada didepan kelas, dan sedikit tersenyum saat ada pemain yang agak terbatah-batah dalam pelafalan percakapan bahasa Inggris dan tertawa saat ada pemain yang salah ucap kosakata bahasa Inggris. Hal ini menggambarkan bahwa tiap siswa tidak ingin melewatkan kesempatan mengamati peranan teman-temannya.

Kegiatan inti berikutnya melakukan diskusi, saat diskusi siswa saling memberi tanggapan atas permainan peran tersebut. Kritik dan pujian

bertebaran dari setiap kelompok. Setelah itu, guru mengarahkan pada permainan peran tahap kedua dengan memperhatikan bagian-bagian yang telah didiskusikan. Suasana saat pemeranan kedua ini tidak jauh beda dengan suasana tahap pertama, yang terdengar suara para pemain serta bisik-bisik kelompok lainnya yang mengamati jalannya permainan peran ini. Siswa memberikan penilaian keseluruhan atas penampilan setiap kelompok. Guru pun memberikan reward atas keberanian, kemauan semua siswa dalam permainan peran ini, semua siswa senang dan bertepuk tangan. Suasana kelas menjadi ramai.

Kegiatan Akhir : Pukul 16.30-16.40 (10 menit)

Deskripsi

Guru : Ok, ini naskah dialog sederhana yang harus kalian hafalkan dirumah selama seminggu, ibu harap kalian hafal semua dan minggu depan kita akan bermain peran lagi.. tapi harus lebih bagus lagi, understand?

Siswa : Yes, mam...

Guru : Ok..listen to me and follow me...

Dalam kegiatan akhir ini, sebelum menutup pelajaran guru mengajak siswa untuk mengulang, melafalkan dialog percakapan. Tampak siswa antusias melakukan itu, dengan melafalkan bersama-sama *vocabulary* yang sulit pelafalannya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa menguasai kompetensi yang dipelajari hari ini, yakni dimensi *speaking skill* melalui metode *role play*. Setelah kegiatan tersebut, siswa diminta melakukan penghafalan dialog dirumah dan memahami bermain peran dan menyiapkan diri kelompoknya untuk bermain peran minggu depan. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan kesimpulan sikap, nilai ditempat umum apa yang baik dilakukan atau yang dilarang. Salah satunya "Membuang sampah pada tempatnya".

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

No. Catatan Lapangan : 4
Hari/Tanggal Pengamatan : Kamis, 24 Maret 2011
Waktu Pengamatan : 15.30 – 16.40
Tempat/Lokasi : Kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang
Pengamat/Peneliti : Nur Hikmah Wijaya

Kegiatan Awal : Pukul 15.30 – 15.40 (10 menit)

Deskripsi

Tepat pukul 15.30 bel masuk kedua berbunyi, setelah 30 menit beristirahat. Anak-anak ceria kembali setelah istirahat bermain, makan dan solat ashar. Pelajaran ini dimulai dengan menyapa siswa.



Siswa menyimak penjelasan guru kegiatan *on the weekend*.

Guru : Good evening class.

Murid : Good evening, mam.

Guru : How are you today?

Murid : We are fine, thank you and you?

Guru : I 'm fine, thank you. Nice to meet you

Murid : Nice to meet you too, mam.

Guru : What day is today?

Murid : Today is Thursday.

Guru : Who is absent today?

Murid : Nihil, mam

Kemudian, guru menginformasikan topic/materi yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Guru : Oke, pertemuan kali ini untuk kesekian kalinya masih membicarakan kegiatan pada waktu *weekend*, nah...untuk kali ini seperti yang sudah kita sepakati kita akan bermain di Mekarsari Fruits Garden Kalian tahu dimana Mekarsari Fruits Garden ?

Murid : Yes, mam. Bogor

Guru : Do you ever go to there to holiday?

Murid : Yes, mam.

Guru : Ok, buah apa saja yang ada disana?

Siswa riuh menjawab, kemudian guru meminta Aji untuk menjawab

Aji : Pisang, semangka, mangga, salak...

Guru : Good but say it with English, Aji! Kan kita lagi belajar bahasa Inggris

Tampak siswa tertawa riuh

Aji : Banana, mangoes, durian, grapes

Murid : Apples, oranges, watermelon

Refleksi

Kegiatan awal hari ini dimulai dengan bertanya jawab tentang pengalaman siswa terkait dengan tempat wisata taman buah Mekarsari antara lain aneka ragam buah yang terdapat disana, lokasi taman buah Mekarsari. Pengetahuan ini merupakan prasyarat untuk bermain peran, bercakap-cakap secara sederhana. Hal ini sangat penting, agar perhatian dan kesiapan siswa terhubung dengan topic/materi yang akan mereka pelajari hari ini.

Siswa tampak semangat pada kegiatan apersepsi yang dilakukan guru berupa tanya jawab seputar taman buah Mekarsari, hal ini tampak dari

ekspresi siswa saat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan riuhnya suara siswa. Hal ini juga menunjukkan bahwa siswa memiliki kesiapan psikis baik minat maupun motivasi serta dukungan verbal untuk memulai proses pembelajaran ini.

Kegiatan Inti : Pukul 15.40-16.30 (50 menit)

Deskripsi

Karena jawaban siswa sudah sesuai dengan apa yang diharapkan guru, maka guru langsung meminta mereka melafalkan dialog sederhana skenario *Mekarsari Fruits Garden* yang telah diberikan seminggu yang lalu sebagai pemanasan (*warm up*).



Siswa mendapatkan arahan bermain kegiatan *on the weekend*.

Pembelajaran pada hari ini masih sama dengan yang sebelumnya yakni menerapkan metode bermain peran dengan tahap-tahapannya dengan indikator-indikator yang belum tercapai pada siklus I.

Guru : Ok, sebelum kita bermain peran, kita siapkan latar, tempelkan aneka buah, loket tiket.

Murid : Ok, mam

Guru : Ok, class..before enact the story..seperti kemarin kelompok yang belum tampil kedepan, menjadi pengamat, penilai pemeranan yang dilakukan oleh kelompok yang didepan.

Murid : Mam..apa saja yang kita nilai?

Guru : Ok, class..You bisa amati pemeranannya, sikapnya, kejelasan suaranya, benar atau salah ucapannya..understand class?

Murid : Ok, mam..

Ikbal : Mam, I want to be officer..
 Gilang : Bayu...
 Guru : Ok..whatever....Aura, what do you want to be?
 Aura : I want to be Rika, mam..
 Guru : That's good....
 Guru : Let's begin...lets go..



Siswa bermain peran sebagai petugas kebun

Officer : Good morning, may I help you?
 Bayu : Good morning, I want to buy 4 tickets, please. How much is it?
 Officer : Rp.9000 for each ticket, so..for 4 tickets are Rp.36.000.
 Bayu : Ok..this is your money.
 Officer : These are your tickets. Welcome to Mekasari's park,
 Bayu : Thank you..

Setelah pemeranan tersebut, siswa berdiskusi dengan bimbingan guru.



Siswa mengungkapkan hasil pengamatannya dalam diskusi.

Guru : Now time to observer to given the report?
 Murid : Ok, mam...
 Guru : Attention Please, susunan kalimatnya minimal S-P, hati-hati..be carefull..
 Devi : How much is it for one kilogram, sir? Is it right mam?
 Guru : Yes, good...
 Aura : Zulfi, kamu hafalin dong yang bener...
 Zulfi : yah, kamu...ini juga mau hafal kok...

- Alis : Makanya hafalin di rumah..kan udah seminggu waktunya kamu...
- Guru : Ok, say.. kamu bisa ulangi perlahan-lahan melafalkannya. Sedikit-sedikit hafalinnya dan diulang, nanti lama-lama lancar, ok!
- Guru : Zulfi...you bicaranya yang jelas ya...understand?
- Zulfi : Yes, mam...he...abis Auranya mam...
- Guru : Good Devi..keep it!

Guru mengarahkan siswa pada tahapan diskusi mengenai penampilan, disini observer mulai melaporkan apa yang diamati dari awal hingga akhir penampilan tersebut.



Siswa bermain peran ibu dan anak saat rekreasi di Mekasari's park.

- Guru : So, class..bagaimana pemerannya?Apakah sudah baik dari pemeran yang sebelumnya?Coba mulai dari pengamatan kelompok Ragunan?
- Murid : Pemerannya sudah bagus, mereka hafal dengan baik, mam.
- Guru : Menurut kalian, apa yang kurang dari pemeranan *Mekarsari Fruits Garden*?
- Murid : Mukanya biasa-biasa az, mam.
- Guru : Maksudnya ekpresi pemerannya?
- Murid ; Iya, Zulfi kayak orang oon..
- Zulfi : Enak aza...grogi tau...
- Guru : Ok..kita bermain lagi

Suasana kelas menjadi lebih tenang, seluruh siswa antusias menyaksikan pemeranan ulang.



Siswa bermain peran sebagai petugas kebun yang sedang menunjukkan arah.

Setelah itu, guru bertanya jawab dalam lingkup diskusi lanjutan.

Guru : Apa hasil pengamatan kalian atas pemeranan yang baru saja kita saksikan bersama-sama?

Deri : Jauh lebih baik dari sebelumnya, mam. Ngomongnya udah lancar,

Guru : Ada yang lain?

Aura : Suaranya udah kenceng, makin jelas kedengerannya.

Fajar : Mam, klo buah belimbing kan starfruit, benerkan?

Guru : Yes, why?

Fajar : No mam..Renaldi kagak percaya..ye...he....

Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan perilaku baik yang harus dilakukan ketika ditempat umum.

Guru : Ok, class. Kita telah bermain peran selama di Mekasari fruits Park, so..sikap yang bagaimana yang harus kita lakukan di tempat umum?

Murid : Sopan, mam.

Guru : Selain itu, untuk kepentingan orang banyak?

Murid : Antri beli tiket dan masuknya, buang sampah pada tempatnya.

Mendengar jawab tersebut, siswa lain menepukan tangan memberi apresiasi..

Guru : Any else?? Ada yang mau menambahkannya?

Murid : Cinta buah local, mam. Kan sekarang banyak buah import.

Guru : Very good...

Refleksi

Pada kegiatan inti dimulai dengan menyiapkan latar yang menjadi ciri taman buah Mekarsari lalu bermain peran di taman buah Mekarsari. Pada saat pemeranan berlangsung, tampak siswa sudah lebih berani, percaya diri. Pembelajaran dengan bermain peran dalam pertemuan ini sudah baik sekali, Tampak berdiskusi mengenai cara-cara melafalkan kosakata, sikapnya tidak membloking penonton atau audiensnya. Selain itu pula, sikap mereka tidak malu-malu dan tampak kejelasan suara dalam melafalkan lebih baik sekali dibandingkan saat pertemuan pertama siklus satu yang lalu.

Kegiatan Akhir : Pukul 16.30-16.40 (10 menit)

Deskripsi



Siswa dan guru menarik kesimpulan bersama-sama.

Guru : Ok, ini naskah dialog sederhana yang harus kalian hafalkan dirumah selama seminggu, ibu harap kalian hafal semua dan minggu depan kita akan bermain peran lagi.. tapi harus lebih bagus lagi, understand?

Siswa : Yes, mam...

Guru : Ok..listen to me and follow me...

Dalam kegiatan akhir ini, sebelum menutup pelajaran guru membimbing dan melafalkan dialog percakapan bersama-sama. Hal itu agar siswa lebih menguasai kompetensi yang dipelajari, yakni dimensi *speaking skill*. Setelah kegiatan tersebut, siswa diminta melakukan penghafalan dialog dirumah dan menyiapkan diri kelompoknya untuk bermain peran minggu depan. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan kesimpulan sikap, nilai ditempat umum apa yang baik dilakukan atau yang dilarang.

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

No. Catatan Lapangan : 5
Hari/Tanggal Pengamatan : Kamis, 31 Maret 2011
Waktu Pengamatan : 15.30 – 16.40
Tempat/Lokasi : Kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang
Pengamat/Peneliti : Nur Hikmah Wijaya

Kegiatan Awal : Pukul 15.30 – 15.40 (10 menit)

Deskripsi

Tepat pukul 15.30 bel masuk kedua berbunyi, setelah 30 menit beristirahat. siswa ceria kembali setelah istirahat bermain, makan dan solat Ashar. Terlihat siswa laki-laki mengucurkan keringat setelah bermain bola. Pelajaran bahasa Inggris dimulai dengan menyapa siswa.



Siswa dan guru menarik bertanya jawab mengenai kegiatan *on the weekend*.

Guru : Good evening class.

Murid : Good evening, mam.

Guru : How are you today?

Murid : We are fine, thank you and you?

Guru : I 'm fine, thank you. Nice to meet you

Murid : Nice to meet you too, mam.

Guru : What day is today?

Murid : Today is Thursday.

Guru : Who is absent today?

Murid : Nihil, mam

Kemudian, guru menginformasikan topik/materi yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada saat penyampaian tersebut beberapa siswa masih berkipas-kipas gerah dengan bukunya.

Guru : Oke, pertemuan kali ini untuk kesekian kalinya kita masih membicarakan kegiatan pada waktu *weekend*, nah...Kita lanjut pembelajaran minggu lalu yakni "*Mekarsari's Fruits Garden*". Kalian masih ingat hal-hal apa saja yang bisa kita nikmati di *Mekarsari's Fruits Garden* ?

Murid : Yes, mam. Buah-buahan yang besar-besar.

Guru : That's good. Any else?Ada yang lain?

Murid : Yes, mam. Pohonnya pendek-pendek tapi udah berbuah banyak.

Guru : Very good. Do you ever go to there to holiday?

Murid : Yes, mam.

Guru : Ok, mention the kind of fruits?

Siswa riuh menjawab, kemudian guru meminta Fandy untuk menjawab

Fandy : Pisang, semangka, mangga, salak...

Guru : Fandi..Kan kita lagi belajar bahasa Inggris, say it with English...nenek-nenek juga tahu...

Siswa tertawa riuh, guru membuat kelucuan untuk merilekskan keadaan....

Fandy : Banana, mangoes, durian, grapes

Devi : Mam, I like Apples, oranges, watermelon

Guru : That's good, Devi

Alis : I Like rambutans, durian..its yummy...

Refleksi

Kegiatan awal hari ini dimulai dengan bertanya jawab tentang pengalaman siswa terkait dengan tempat wisata taman buah Mekarsari antara lain aneka ragam buah yang terdapat disana. Pengetahuan ini

merupakan prasyarat untuk bermain peran, bercakap-cakap secara sederhana. Hal ini sangat penting, agar perhatian dan kesiapan siswa terhubung dengan materi yang akan mereka pelajari hari ini. Siswa tampak semangat pada kegiatan apersepsi yang dilakukan guru berupa tanya jawab seputar taman buah Mekarsari. Hal ini tampak dari ekspresi siswa saat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan riuhnya suara siswa yang berlomba-lomba untuk menjawab. Selain itu pertemuan ini merupakan pertemuan lanjutan dari minggu kemarin yang membahas topic yang sama. Hal ini untuk memperkuat hafalan dan untuk menuntaskan kelompok yang belum mendapat giliran pemeran dengan topik tersebut.

Kegiatan Inti : Pukul 15.40-16.30 (50 menit)

Deskripsi

Karena jawaban siswa sudah sesuai dengan apa yang diharapkan guru, maka guru langsung meminta mereka bermain peran.



Siswa memperhatikan arahan guru sebelum bermain peran

Setelah persiapan dan perlengkapannya dianggap ready, maka setiap siswa mulai bersiap-siap bermain peran, melafalkan dialog secara bergiliran sesuai yang ada dalam script.



Siswa bermain peran sebagai petugas karcis.

Officer : Good morning, may I help you?
Bayu : Good morning, I want to buy 4 tickets, please. How much is it?
Officer : Rp.9000 for each ticket, so..for 4 tickets are Rp.24.000.
Bayu : Ok..this is your money.
Officer : These are your tickets. Welcome to Mekasari's park,
Bayu : Thank you.. (Script terlampir)

Setelah pemeranan tersebut, siswa berdiskusi dengan bimbingan guru.



Siswa sedang mengungkapkan hasil pengamatannya

Guru : So, class..bagaimana permainan perannya?Apakah sudah baik dari sebelumnya?

Murid : Pemerananya sudah bagus, mereka hafal dengan baik, mam.

Guru : Menurut kalian, apa yang kurang dari pemeranan kali ini ?

Tampak siswa kebingungan...

Alis : Mam, mungkin....ekspresinya kurang, tidak seperti kemarin.

Guru : Maksudnya ekspresinya bagaimana, Alis?

Alis ; Iya, Si Ade waktu ngomong matanya gak liat Si Agie malah kemana-mana..

Guru : Ok..kita bermain lagi dengan semanagat..Lets go...



Siswa bercakap-cakap mengenai buah-buahan di Mekasari's park .

Suasana kelas menjadi lebih tenang, seluruh siswa antusias menyaksikan pemeranan ulang.



Siswa bermain peran sebagai petugas tiket pintu masuk.

Guru : Lets begin...show time,,action..

Setelah itu, guru bertanya jawab dalam lingkup diskusi lanjutan.



Siswa mengungkapkan hasil pengamatannya pada diskusi lanjutan.

Guru : Apa hasil pengamatan kalian atas pemeranan yang baru saja kita saksikan bersama-sama?

Murid : Jauh lebih baik dari sebelumnya, mam. Ngomongnya udah lancar.

Guru : Ada yang lain?

Murid : No, mam....

Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan perilaku baik yang harus dilakukan ketika ditempat umum, nilai-nilai yang terkandung dalam tindakan/perilaku tersebut.

Guru : Ok, class. Kita telah bermain peran selama di *Mekasari's fruits Park*, so..sikap yang bagaimana yang harus kita lakukan di tempat umum?

Murid : Sopan, mam.

Guru : Selain itu untuk apa lagi ?

Murid : Disiplin, masuknya, buang sampah pada tempatnya.

Mendengar jawab tersebut, siswa lain menepukan tangan memberi apresiasi..

Guru : Ada yang mau menambahkannya?

Murid : Cinta buah-buahan dari local, mam. Sekarang banyak buah import.

Guru : Very good...

Refleksi

Pada kegiatan inti, guru memulai dengan mengajak siswa mengingat kembali suasana *Mekasari fruits Park*. Siswa tampak semangat membicarakan buah-buahan. Anak sudah terbiasa bermain peran, anak sudah bisa bermain sendiri dengan baik tanpa arahan dan bimbingan guru. Anak terlihat menikmati setiap sekmen dari tahapan bermain peran, karena kegiatan bermain peran kali ini sudah terbiasa dari kegiatan bermain peran sebelumnya. Jadi anak sudah mengetahui posisi dan rangkaiannya. Anak juga sudah hafal kuat setiap dialog dalam dirinya, walau tetap saja ada kendala kecil seperti keseleo lidahnya saat pengucapan, namun pada dasarnya maksudnya adalah benar.

Kegiatan Akhir : Pukul 16.30-16.40 (10 menit)

Deskripsi

Guru : Ok, ini naskah dialog sederhana yang harus kalian hafalkan dirumah selama seminggu, ibu harap kalian hafal semua dan minggu depan kita akan bermain peran lagi.. tapi harus lebih bagus lagi, understand?

Siswa : Yes, mam...

Guru : Ok..listen to me and follow me...

Dalam kegiatan akhir ini, tampak siswa antusias melafalkan bersama-sama vocabulary yang sulit pelafalannya. Setelah kegiatan tersebut, siswa diminta melakukan penghafalan dialog dirumah dan menyiapkan diri kelompoknya untuk bermain peran minggu depan dengan mempersiapkan diri lagi saat bermain peran. Nilai yang disimpulkan "Disiplin, antri di loket dan masuk serta mencintai buah lokal".

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

No. Catatan Lapangan : 6
Hari/Tanggal Pengamatan : Kamis, 7 April 2011
Waktu Pengamatan : 15.30 – 16.40
Tempat/Lokasi : Kelas V SDN Menteng Atas 18 Petang
Pengamat/Peneliti : Nur Hikmah Wijaya

Kegiatan Awal : Pukul 15.30 – 15.40 (10 menit)

Deskripsi

Tepat pukul 15.30 bel masuk kedua berbunyi, setelah 30 menit beristirahat. Anak-anak ceria kembali setelah senang istirahat bermain, makan dan solat ashar. Pelajaran ini dimulai dengan menyapa siswa.



Siswa menyimak penjelasan mengenai pembelajaran hari ini.

Guru : Good evening class.

Murid : Good evening, mam.

Guru : How are you today?

Murid : We are fine, thank you and you?

Guru : I 'm fine, thank you. Nice to meet you

Murid : Nice to meet you too, mam.

Guru : What day is today?

Murid : Today is Thursday.

Guru : Who is absent today?

Murid : Nihil, mam.

Kemudian, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan siswa yang berkaitan dengan *weekend*.



Siswa bertanya jawab tentang bermain peran.

Guru : Ok, child...today, we replay performance, going to Ragunan.

Murid : Yes, mam,

Guru : Karena dialog ini sudah pernah, pada waktu lalu, berarti harus bagus.

Aji : Yes, mam..saya udah hafal banget..tenang aja..

Devi : Iya, mam..saya juga hafal kok...

Fandy : Gampang, mam...

Refleksi

Kegiatan awal yang dilakukan guru dengan menyapa siswa dan bertanya jawab mengenai kegiatan weekend dalam proses pembelajaran hari ini seperti biasanya. Siswa tampak lebih santai dengan pembelajaran kali ini karena sudah terbiasa dari pertemuan-pertemuan yang lalu. Hal ini memberikan indikasi bahwa siswa mampu mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan *role play*. Sehingga hal tersebut menunjukkan indikator positif pada kegiatan awal yang berjalan optimal dan mempermudah proses pembelajaran ini.

Kegiatan Inti : Pukul 15.40-16.30 (50 menit)

Deskripsi

Proses pembelajaran inti, guru langsung mengarahkan pada bermain peran karena menganggap siswa telah menguasai dengan baik.



Guru membimbing pelafalan dialog percakapan.

Guru : Ok, Kita lanjutkan bermain peran seperti minggu kemarin. must be better, Hari ini harus lebih baik dari kemarin. Ok, class!

Deri :Ok mam.

Guru :Before that, I want you all to listen to me and follow me...

Murid : Yes, mam...

Tampak siswa telah lancar melafalkan dialog percakapan sederhana itu.



Guru sedang memaparkan teknis pelaksanaan bermain peran

Guru : Ok, class...time to make background of Ragunan zoo.

Murid : Ok, mam...

Guru : So, how to setting Ragunan inside our class?

Aji S : Dindingnya ditempelin gambar-gambar binatang..

Renaldi: Pintunya sebagai loket masuk, maksunya pintu masuk jadi petugas ada disana..

Guru :Very good...



Siswa membaca script dan bersiap-siap bermain peran.

Guru :Ok, class...Now, lets to show times..Kalian sudah siap pada posisi masing-masing dan ingat perannya masing-masing serta urutan berbicaranya. Ok.

Murid : Alright, mam....

Tampak semua siswa senang bermain peran dan melafalkan dialog sederhana. Mereka saling bergantian berdialog, saling mengajari pelafalan yang benar, membantu temanya dalam mengingat dialognya.



Siswa berdiskusi mengenai bermain peran yang baru saja dilakukan.

Guru : Ok, time is out..now, tells go to discuss...Bagaimana menurut kalian pemeranan Alis cs?

Risky : good....

Guru : Any else?

Agie : Mam...Yunita kan perannya cowo tapi kok gak pake kumis-kumisan.

Guru : Nevermind..take easy..kita pake spidol untuk buat kumis-kumisannya,ok.

Lalu mereka bermain peran lagi, sebagai perbaikan penampilan kedua.



Siswa bercakap-cakap dan menunjukkan berbagai jenis hewan .

Guru : Ok, class...now time to discuss again. How's the performance?
Siapa yang mau berkomentar?



Siswa dan guru berdiskusi mengenai penampilan bermain peran.

Ikbal : I am mam...Very good..he...

Guru : That's all ?Ok,...any else?

Qofifah : Muslimah masih belum hafal semua mam..suaranya juga masih gak jelas...jadi jelek mam...

Kesalahan terbesar tetap masih dilakukan Muslimah yang kesulitan pelafalan kosakata bahasa Inggris. kurang menghafal dialog.

Amel : Muslimah, kamu hafalin dong yang benar...

Muslimah : Ini juga mau hafal kok...

Alis : Makanya hafalin di rumah..kan udah lama waktunya kamu...

Guru : Ok, say..Muslimah kamu bisa ulangi perlahan-lahan melafalkannya. Sedikit-sedikit hafalannya dan diulang, nanti lama-lama lancar, ok!

Muslimah : Iya,mam.

Disini guru merelai keributan dalam kelompok yang kesel masih ada anggota kelompoknya tidak hafal dialog sederhana dan membimbing melafalkannya.



Siswa menyampaikan hasil pengamatan diskusi.

Guru : Ok, class.. So, apakah kamu sering bercakap-cakap seperti itu saat ke kebun binatang Ragunan?

Deri : Yes, mam..saya suka Tanya jenis binatang karena disana banyak jenisnya..jadi suka bingung..

Renaldy : Monkey juga banyak jenisnya,ada yang mirip sama Rizkia Akbar ha...

Rizki : Apa loe..

Guru : Ok childrens, take easy...it's Ok, no problem Kita terus belajar..but Are you happy today?

Murid : Yes, mam.

Guru mengajukan pertanyaan yang relevan dengan menghubungkan kegiatan waktu weekend. Siswa mengungkapkan pengalamannya.



Siswa menyampaikan hasil pengamatan diskusi.

Guru : Ok, jadi apa yang harus kita lakukan di ragunan saat rekreasi disana agar lingkungannya tetap bersih, rapi dan bagus?

Murid : Jangan buang sampah sembarangan

Guru : Ok, bahasa Inggrisnya *“Throw rubbish in dustbin, please!”*

Murid : *“Throw rubbish in dustbin, please!”*

Refleksi

Pada pelaksanaan pemeranan ini siswa tampak memahami peranan tokoh-tokoh dalam skenario sederhana tersebut. Kegiatan ini diisi dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk bermain peran sesuai dengan peranannya masing-masing dalam mengucapkan percakapan sederhana.

Tampak suasana ramai sebelum pemeranan, selain itu, siswa juga menunjukkan kemampuannya dalam berbicara bahasa Inggris. Guru pun berkeliling memantau kegiatan siswa dari setiap kelompok dalam berbicara kegiatan *weekend*. Tiap kelompok tampak tekun, serius dan antusias dalam memperhatikan dimensi berbicara dengan indikator *pronunciation, grammar, vocabulary*, kelancaran serta sikap bermain peran (*attitude*). Guru pun memberikan reward atas keberanian, kemauan semua siswa dalam permainan peran. Semua siswa senang dan bertepuk tangan. Suasana kelas menjadi ramai.

Kegiatan Akhir : Pukul 16.30-16.40 (10 menit)

Deskripsi

Dalam kegiatan akhir ini, sebelum menutup pelajaran guru mengumumkan bahwa kelompok Ragunan adalah kelompok terbaik dan mereka senang akan pembelajaran hari ini. Tampak siswa semangat dan senang saat pembelajaran bermain peran. Siswa menghubungkan pengalaman pergi berlibur akhir pekan ke Ragunan, menceritakan dan kesannya bila kegiatan akhir pekan bisa diisi pergi jalan-jalan ke tempat wisata seperti itu. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa menguasai kompetensi yang dipelajari Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan kesimpulan sikap, nilai ditempat umum apa yang baik dilakukan atau yang dilarang. Salah satunya “Jangan membuang sampah sembarangan, buang sampah pada tempatnya”.

Script

GOING TO TMII

(On the weekend, Justin's family going to TMII. They go there by a car. This is the first time going to TMII)

Mr. Farid : Ok son,,we are arriving at Indonesian Miniatur Park
Rio : That's amazing...look, there are lot of people standing in front of the tickets box.
Indah : What are they doing mom?
Mrs.Linda : Oh honey..they are buying some tickets to enter Indonesian Miniatur Park. .
Officer : Good morning, may I help you sir?
Mr. Farid : Good morning, I want to buy 4 tickets, please.
How much is it?
Officer : For each tickets is Rp.9000, so..for 4 tickets are Rp.27.000 sir.
Mr. Farid : Oh..this is your money.
Officer : Thank you. These are your tickets and your map.
Welcome to TMII. Enjoy your holiday, sir.
Mr. farid : Your welcome.

(At the TMII gate)

Officer : Excuse Mom, may I see your ticket?
Mrs. Linda : oh..here you are, and these are my son, my daughter and my husband.
Officer : Thank you.
Indah : Can you help me, Rio. how to use this map?
Rio : sure..open the map and look for the place.
Mr. Farid : Ok, so where do you want to visit for the first place?
Rio : I want to go to Army museum, Dad!
Indah : No... we must go to Children,s palace for the first place.
Mrs. Linda : Take easy...I think, the best choise is we go to Skylift terminal,
Rio : That's a great idea mom. I gree with you.
Mr. Farid : Excuse me, sir. Could you show me, where is the skylift terminal?
Officer : Sure, sir. Go a straight,and turn left that's the skylift terminal, sir.
Mr. Farid : That's good. Thanks for your helping.
Rio : Lets go there!!

(At the Skylift terminal)

Indah : Wow...,Justin...look, we can see Java island, Sumatra island, and Papua island
Rio : Yes, of course, those are a reflicant of Indonesian islands.

Mrs. Linda : Look... that's Keong Emas Imax Theater,
Rio : Yeah..there is Tugu api monument too.
Indah : Is there a mosque in TMII, mom?
Mrs. Linda : Yes there is. There are Vihara, Budha temple,
Church too.
Indah : Oh..Dad, we likes go around Indonesia from here.
Cool...I love it!
..... :
..... :

Script

In The Ragunan's Zoo

(Indah, Maya, Faisal and Dayat are going to zoo. They have study tour on the weekend)

Teacher : Ok childrens.,,we are arriving at Ragunan's Zoo
Maya : That's amazing...
Officer : Good morning, may I help you sir?
Teacher : Good morning, I want to buy 6 tickets, please. How much is it?
Officer : For each tickets is Rp.9000, so..for 6 tickets are Rp.36.000 sir.
Teacher : Oh..this is your money.
Officer : Thank you. These are your tickets. Welcome to Ragunan zoo, sir.
Teacher : Your welcome.
Officer : Excume me, may I see your ticket?
Teacher : oh..here you are, and these are my students.
(In the animals area)
Faisal : Look..what animal is that, Indah?
Maya : Wow..That is a Rhino. A Rhinoceros is big animal.
Dayat : Do you see those animals?
Maya : Yes, I see them. I see four Orang utans.
Teacher : Do you know, what's favorite food of Orang utans?
Faisal : Yes, I do. Orang utans like banana. Dayat likes banana too, sir
Dayat : What's your say?
Faisal : Just kidding...everybody like banana, its good for your healty.
Maya : Faisal, Dayat...look, there are crocodiles, they are eating now. Its very dangerous.
Dayat : Yeah...wow,,,I love it, its cool..
Faisal : Maya..looks, they are five giraffes, six camels and four kangaroo.
Dayat : They are beautiful animals
Maya : Sure...a Giraffe is taller than a camel.
Faisal : Absolutely..look, there are Lions, Komodo and Elephant.
Dayat : Excume me, sir. Would you tell me, where is the snakes cage?
Officer : Yes,, you must go straight and turn left, you will see the yellow building, and that is snakes cage. Ok !!
..... :
..... :

Script

At the Mekarsari's Park

(On the weekend, Rika, Rosi, Bayu and Dodi are going to Mekasari's park)

Officer : Good morning, may I help you?
Bayu : Good morning, I want to buy 4 tickets, please. How much is it?
Officer : Rp.9000 for each ticket, so..for 4 tickets are Rp.24.000.
Bayu : Ok..this is your money.
Officer : These are your tickets. Welcome to Mekasari's park,
Bayu : Thank you..

(In the train park)

Rika : Look, that is durian's garden. I love durian.
Rosi : Yeah..a durian is very delicious
Dodi : I don't like durian. I prefer watermelon to durian
Rika : That's ok..let's go to another place.
Bayu : Look, that is banana's garden.
Dodi : That is apples garden. It's makes me hungry.
Rosi : Yeah..That is a pineapples garden. It's beautiful
Rika : Wow..that is red grapes garden. It's a nice.
Dodi : I know it, this is melon garden and that is strawberry garden.
Bayu : Rambutans...I like it
Rosi : Avocado, Pear, Jack fruit....wow....
Dodi : It is amazing, in here the fruits are big and near.
Rosi : Yes, and the trees are small.

(In the fruits shop)

Rika : How much is it for one kilogram, sir?
Officer : It is Rp.5000 a kilogram
Rosi : May I bargain?
Officer : I am sorry, the price is fixed
Dodi : That's Ok..sir.
Rika : Would you give me two kilogram, please?

..... :
..... :

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini diberikan dengan maksud untuk mengetahui tentang pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru.
2. Instrumen ini diharapkan dapat diisi dengan baik sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, dengan cara member ceklist (√) pada salah satu kolom Ya atau Tidak.
3. Jika Ya diberi skor 2, jika Tidak diberi skor 1.

No	Butir-Butir Pernyataan	Ya (2)	Tidak (1)
1	Menjelaskan tahapan-tahapan pelaksanaan metode <i>role play</i>		
2	Menjelaskan gambaran umum kegiatan bermain peran.		
3	Menjelaskan pembagian peran tokoh, latar cerita dan jalan cerita.		
4	Mendorong siswa bercakap-cakap dalam naskah dialog.		
5	Mengatur tempat untuk melakukan permainan bermain peran		
6	Memberi pelatihan intonasi, lafal, tekanan kata dan pengucapan dialog.		
7	Mengarahkan kelompok untuk bermain peran.		
8	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan dalam pelaksanaan.		
9	Memajukan kegairahan, motivasi dan semangat.		
10	Membimbing bermain peran dan perbaikannya.		
11	Memonitor dan mengamati penampilan bermain peran.		
12	Mengarahkan dan membantu siswa dalam bekerja sama.		
13	Mengatur jalannya diskusi.		
14	Mengevaluasi penampilan dalam bermain peran.		
15	Menghubungkan peristiwa yang diperankan dengan kehidupan yang dialami siswa.		
Jumlah Skor			

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{30} \times 100\%$$

Jakarta,2011
Observer

(.....)

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini diberikan dengan maksud untuk mengetahui tentang pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru.
2. Instrumen ini diharapkan dapat diisi dengan baik sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, dengan cara member ceklist (√) pada salah satu kolom Ya atau Tidak.
3. Jika Ya diberi skor 2, jika Tidak diberi skor 1.

No	Butir-Butir Pernyataan	Ya (2)	Tidak (1)
1	Menjelaskan tahapan-tahapan pelaksanaan metode <i>role play</i>		
2	Menjelaskan gambaran umum kegiatan bermain peran.		
3	Menjelaskan pembagian peran tokoh, latar cerita dan jalan cerita.		
4	Mendorong siswa bercakap-cakap dalam naskah dialog.		
5	Mengatur tempat untuk melakukan permainan bermain peran		
6	Memberi pelatihan intonasi, lafal, tekanan kata dan pengucapan dialog.		
7	Mengarahkan kelompok untuk bermain peran.		
8	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan dalam pelaksanaan.		
9	Memajukan kegairahan, motivasi dan semangat.		
10	Membimbing bermain peran dan perbaikannya.		
11	Memonitor dan mengamati penampilan bermain peran.		
12	Mengarahkan dan membantu siswa dalam bekerja sama.		
13	Mengatur jalannya diskusi.		
14	Mengevaluasi penampilan dalam bermain peran.		
15	Menghubungkan peristiwa yang diperankan dengan kehidupan yang dialami siswa.		
Jumlah Skor			

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{30} \times 100\%$$

Jakarta,2011
Observer

(.....)

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini diberikan dengan maksud untuk mengetahui tentang pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru.
2. Instrumen ini diharapkan dapat diisi dengan baik sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, dengan cara member ceklist (√) pada salah satu kolom Ya atau Tidak.
3. Jika Ya diberi skor 2, jika Tidak diberi skor 1.

No	Butir-Butir Pernyataan	Ya (2)	Tidak (1)
1	Menjelaskan tahapan-tahapan pelaksanaan metode <i>role play</i>		
2	Menjelaskan gambaran umum kegiatan bermain peran.		
3	Menjelaskan pembagian peran tokoh, latar cerita dan jalan cerita.		
4	Mendorong siswa bercakap-cakap dalam naskah dialog.		
5	Mengatur tempat untuk melakukan permainan bermain peran		
6	Memberi pelatihan intonasi, lafal, tekanan kata dan pengucapan dialog.		
7	Mengarahkan kelompok untuk bermain peran.		
8	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan dalam pelaksanaan.		
9	Memajukan kegairahan, motivasi dan semangat.		
10	Membimbing bermain peran dan perbaikannya.		
11	Memonitor dan mengamati penampilan bermain peran.		
12	Mengarahkan dan membantu siswa dalam bekerja sama.		
13	Mengatur jalannya diskusi.		
14	Mengevaluasi penampilan dalam bermain peran.		
15	Menghubungkan peristiwa yang diperankan dengan kehidupan yang dialami siswa.		
Jumlah Skor			

$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{30} \times 100\%$

Jakarta,2011
Observer

(.....)

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini diberikan dengan maksud untuk mengetahui tentang pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru
2. Instrumen ini diharapkan dapat diisi dengan baik sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, dengan cara member ceklist (√) pada salah satu kolom Ya atau Tidak
3. Jika Ya diberi skor 2, jika Tidak diberi skor 1.

No	Butir-Butir Pernyataan	Ya (2)	Tidak (1)
1	Menjelaskan tahapan-tahapan pelaksanaan metode <i>role play</i>		
2	Menjelaskan gambaran umum kegiatan bermain peran.		
3	Menjelaskan pembagian peran tokoh, latar cerita dan jalan cerita.		
4	Mendorong siswa bercakap-cakap dalam naskah dialog.		
5	Mengatur tempat untuk melakukan permainan bermain peran		
6	Memberi pelatihan intonasi, lafal, tekanan kata dan pengucapan dialog.		
7	Mengarahkan kelompok untuk bermain peran.		
8	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan dalam pelaksanaan.		
9	Memajukan kegairahan, motivasi dan semangat.		
10	Membimbing bermain peran dan perbaikannya.		
11	Memonitor dan mengamati penampilan bermain peran.		
12	Mengarahkan dan membantu siswa dalam bekerja sama.		
13	Mengatur jalannya diskusi.		
14	Mengevaluasi penampilan dalam bermain peran.		
15	Menghubungkan peristiwa yang diperankan dengan kehidupan yang dialami siswa.		
Jumlah Skor			

$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{30} \times 100\%$

Jakarta,2011
Observer

(.....)

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini diberikan dengan maksud untuk mengetahui tentang pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru
2. Instrumen ini diharapkan dapat diisi dengan baik sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, dengan cara member ceklist (√) pada salah satu kolom Ya atau Tidak
3. Jika Ya diberi skor 2, jika Tidak diberi skor 1.

No	Butir-Butir Pernyataan	Ya (2)	Tidak (1)
1	Menjelaskan tahapan-tahapan pelaksanaan metode <i>role play</i>		
2	Menjelaskan gambaran umum kegiatan bermain peran.		
3	Menjelaskan pembagian peran tokoh, latar cerita dan jalan cerita.		
4	Mendorong siswa bercakap-cakap dalam naskah dialog.		
5	Mengatur tempat untuk melakukan permainan bermain peran		
6	Memberi pelatihan intonasi, lafal, tekanan kata dan pengucapan dialog.		
7	Mengarahkan kelompok untuk bermain peran.		
8	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan dalam pelaksanaan.		
9	Memajukan kegairahan, motivasi dan semangat.		
10	Membimbing bermain peran dan perbaikannya.		
11	Memonitor dan mengamati penampilan bermain peran.		
12	Mengarahkan dan membantu siswa dalam bekerja sama.		
13	Mengatur jalannya diskusi.		
14	Mengevaluasi penampilan dalam bermain peran.		
15	Menghubungkan peristiwa yang diperankan dengan kehidupan yang dialami siswa.		
Jumlah Skor			

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{30} \times 100\%$$

Jakarta,2011
Observer

(.....)

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini diberikan dengan maksud untuk mengetahui tentang pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru
2. Instrumen ini diharapkan dapat diisi dengan baik sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, dengan cara member ceklist (√) pada salah satu kolom Ya atau Tidak
3. Jika Ya diberi skor 2, jika Tidak diberi skor 1.

No	Butir-Butir Pernyataan	Ya (2)	Tidak (1)
1	Menjelaskan tahapan-tahapan pelaksanaan metode <i>role play</i>		
2	Menjelaskan gambaran umum kegiatan bermain peran.		
3	Menjelaskan pembagian peran tokoh, latar cerita dan jalan cerita.		
4	Mendorong siswa bercakap-cakap dalam naskah dialog.		
5	Mengatur tempat untuk melakukan permainan bermain peran		
6	Memberi pelatihan intonasi, lafal, tekanan kata dan pengucapan dialog.		
7	Mengarahkan kelompok untuk bermain peran.		
8	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan dalam pelaksanaan.		
9	Memajukan kegairahan, motivasi dan semangat.		
10	Membimbing bermain peran dan perbaikannya.		
11	Memonitor dan mengamati penampilan bermain peran.		
12	Mengarahkan dan membantu siswa dalam bekerja sama.		
13	Mengatur jalannya diskusi.		
14	Mengevaluasi penampilan dalam bermain peran.		
15	Menghubungkan peristiwa yang diperankan dengan kehidupan yang dialami siswa.		
Jumlah Skor			

$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{30} \times 100\%$

Jakarta,2011
Observer

(.....)