
**PENINGKATAN MOTIVASI SPEAKING SISWA DENGAN MENERAPKAN MODEL
ROLE PLAY DI KELAS XI IPA SMA NEGERI 11 MUARO JAMBI**

¹Epi Hardita, ²Edi Wardani

¹SMAN 11 Muaro Jambi, ²Institut Agama Islam Syekh Maulana Qori Bangko

¹epidita@ymail.com, ²ediwardani2@gmail.com

ABSTRACT

Motivation is a desire or desire that arises from within to achieve goals by each individual or group so that plans that are embedded in the heart will be encouraged to be carried out quickly to the maximum. Student learning motivation is influenced by the learning media used by the teacher and the appropriate methods and models for conveying material. The purpose of this study was to find out the Increase in Students' Speaking Motivation by Applying the Role Play Model in Class XI IPA at SMA Negeri 11 Muaro Jambi. The use of this research is to see how to increase students' speaking motivation by implementing the Role Play Model in Class XI IPA at SMAN 11 Muaro Jambi. The methodology used in this study is Classroom Action Research, collecting data using observation and interview methods in class. Data processing techniques in this study used descriptive qualitative analysis techniques for data in the form of documents on student work, lists of student scores, observation sheets, and questionnaires. While the research problem is the use of role-playing models can improve the English students' speaking skills in class XI IPA of SMAN 11 Muaro Jambi. The results showed that with the Role Play Model in a fun learning atmosphere, student learning outcomes increased by 14.31%. It was concluded that the role-playing model could improve the speaking skills of English students at SMAN 11 Muaro Jambi.

Keyword: Role Playing, Speaking, Motivation

ABSTRAK

Motivasi adalah hasrat atau keinginan yang timbul dari dalam diri untuk mencapai tujuan oleh setiap individu atau kelompok sehingga rencana yang tertanam dalam hati akan terdorong untuk dilaksanakan dengan cepat secara maksimal. Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru serta metode dan model penyampaian materi yang tepat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan Motivasi Berbicara Siswa dengan Penerapan Model Role Play di Kelas XI IPA SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Kegunaan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana meningkatkan motivasi berbicara siswa dengan menerapkan Role Play Model di Kelas XI IPA di SMAN 11 Muaro Jambi. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara di kelas. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk data

berupa dokumen hasil karya siswa, daftar nilai siswa, lembar observasi, dan angket. Sedangkan masalah penelitian adalah penggunaan model role-playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas XI IPA SMAN 11 Muaro Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya Role-Play Model dalam suasana belajar yang menyenangkan, hasil belajar siswa meningkat sebesar 14,31%. Disimpulkan bahwa model role-playing dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa bahasa Inggris di SMAN 11 Muaro Jambi.

Kata kunci: *Role Playing, Speaking, Motivasi*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan di sekolah Menengah Atas (SMA) termasuk pada mata pelajaran kelompok A yaitu Pendidikan Budi Pekerti, PKN, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, MTK, dan Sejarah Indonesia. Sebagai bahasa asing, bahasa Inggris sekarang ini sudah menjadi bahasa pergaulan hampir seluruh warga dunia sehingga menduduki tingkat kepentingan yang cukup signifikan dalam pendidikan di sekolah. Sejak tahun 2004, pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia menggunakan pendekatan berbasis teks. Pendekatan tersebut berdampak pada tujuan pembelajaran atau kompetensi yang dikuasai siswa untuk mengenal jenis-jenis teks tertentu dalam bahasa Inggris dan meliputi empat keterampilan dalam Bahasa Inggris yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan berbicara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Motivasi *Speaking* Siswa dengan Menerapkan model Role Play di Kelas XI IPA SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Kegunaan penelitian ini untuk melihat bagaimana peningkatan-peningkatan Motivasi *Speaking* Siswa dengan menerapkan Model *Role Play* di Kelas XI IPA di SMAN 11 Muaro Jambi.

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas, dengan menggunakan metode observasi dan wawancara di kelas. Penelitian ini dilatar belakangi oleh guru belum menyediakan media belajar yang dapat membantu siswa mencapai kompetensi tertentu, guru belum menerapkan metode dan model yang tepat untuk menyampaikan materi. pada mata pelajaran bahasa Inggris bila dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lain.

Rumusan masalah penelitian adalah 'Apakah penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan *speaking* siswa Bahasa Inggris di kelas XI IPA SMAN 11 Muaro Jambi ? ' Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris dengan Untuk meningkatkan kemampuan *speaking* siswa Bahasa Inggris kelas XI IPA SMAN 11 Muaro Jambi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli s.d September 2019, bertempat di SMAN 11 Muaro Jambi terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi/Evaluasi, dan Refleksi. Teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif terhadap data berupa dokumen hasil pekerjaan siswa, daftar nilai siswa, lembar observasi, serta angket/kuesioner.

Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi berasal dari bahasa latin *motivum*, yang artinya sesuatu yang bergerak. (Khoe Yao Tung 2015:341). Motivasi merupakan faktor yang sangat penting bagi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Motivasi merupakan penggerak dalam diri manusia untuk berbuat sesuatu serta memberikan arah pada perbuatan itu.

Motivasi berawal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak (Sardiman, 2014:73). Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2014:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan

Motivasi didefinisikan sebagai faktor-faktor internal maupun faktor eksternal yang mendorong keinginan dan energi manusia untuk secara kontinu menaruh minat dan perhatian terhadap pekerjaan (Suyono 2015:183). Motivasi menjadi suatu kekuatan, tenaga atau daya, atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiap sediaan dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari Makmun, (2003).

Motivasi intrinsik bermakna sebagai keinginan dari diri sendiri untuk bertindak tanpa adanya rangsangan dari luar (Elliott, 2000). Motivasi intrinsik akan lebih menguntungkan dan memberikan kesenangan dalam belajar. Motivasi ekstrinsik dijabarkan sebagai motivasi yang datang dari luar individu dan tidak dapat dikendalikan oleh individu tersebut (Sue Howard, 1999).

Kompri menyatakan (2015:1), bahwa motivasi merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Atau usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Menurut penulis motivasi merupakan suatu hasrat atau keinginan yang muncul dari dalam dengan tujuan yang akan dicapai oleh setiap individu maupun kelompok, sehingga rencana-rencana yang tertanam dalam hati akan terdorong dengan cepat terlaksana dengan maksimal.

Penyebab motivasi

Guru profesional mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Profesional merupakan kegiatan atau pekerjaan yang memiliki keahlian dan kecakapan (Edi Wardani, 2022:11). Sedangkan motivasi suatu dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Ani Setiani dan Donni Juni Priansa (2015:133-134), menyatakan bahwa sumber motivasi peserta didik sedikitnya bisa digolongkan menjadi dua,

yaitu a) Motivasi Intrinsik (Rangsangan dari dalam diri peserta didik) Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Motivasi ini timbul dari dalam diri peserta didik tanpa adanya paksaan dorongan dari orang lain.

Faktor individual yang biasanya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu adalah a) Minat Peserta didik akan merasa terdorong untuk belajar, jika kegiatan belajar tersebut sesuai dengan minatnya. b) Sikap Positif Peserta didik yang mempunyai sifat positif terhadap suatu kegiatan, maka ia akan berusaha sebisa mungkin menyelesaikan kegiatan tersebut dengan sebaik-baiknya.

Kebutuhan Peserta didik mempunyai kebutuhan tertentu dan akan berusaha melakukan kegiatan apa pun sesuai kebutuhannya. Motivasi Ekstrinsik (Rangsangan dari luar peserta didik) Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar peserta didik seperti ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian maka peserta didik mau melakukan sesuatu, contohnya belajar. Bagi peserta didik dengan motivasi intrinsik yang lemah, misalnya kurang rasa ingin tahunya, maka motivasi ekstrinsik ini perlu untuk diberikan dengan lebih.

Jenis Motivasi Sumadi Surya brata (2014:72-73), membedakan motivasi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi-motivasi ekstrinsik: a. Motivasi intrinsik Motivasi intrinsik adalah atau keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, yang mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk di dalamnya perasaan siswa menyenangkan materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut. Motivasi ini memberi pengaruh yang relatif lebih kuat dan bertahan lama.

Faktor-faktor yang memengaruhi belajar Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang memengaruhinya. Muhibbin Syah (2012:156), merumuskan faktor-faktornya adalah a) Faktor internal siswa, faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

Fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama Panca indra. Panca indra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Proses belajar, merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat menangkap dunia luar. Panca indra yang memiliki peran besar dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa perlu menjaga Panca indra dengan baik, baik secara preventif maupun secara yang bersifat kuratif. Dengan menyediakan sarana belajar yang memenuhi persyaratan, memeriksakan

kesehatan fungsi mata dan telinga secara periodik, mengonsumsi makanan yang bergizi, dan lain sebagainya.

Faktor Psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan/intelegensi, sikap, bakat, minat, motif, kematangan dan kelelahan. Slameto (2013:55) menambahkan faktor-faktor psikologis lain yang memengaruhi belajar di antaranya perhatian, kematangan dan kesiapan

Faktor Eksternal Siswa Selain karakteristik siswa atau faktor-faktor endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat memengaruhi proses belajar siswa. Muhibbin Syah (2003:102) menjelaskan bahwa faktor-faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial 1) Lingkungan sosial a) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa.

Hubungan harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar, b) Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

Faktor lain juga adalah c) Lingkungan sosial keluarga, Lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orang tua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

Faktor yang mempengaruhi motivasi

Menurut Sardiman (2010), ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah sebagai berikut:

1. Memberi angka, yang merupakan simbol dari kegiatan belajar, banyak siswa yang belajar hanya untuk mendapatkan angka/nilai yang baik. Biasanya siswa yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai dalam rapor,
2. Hadiah, hadiah juga dapat digunakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian. Karena hadiah untuk pekerjaan mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat dalam pekerjaan tersebut,
3. Saingan/kompetisi, persaingan dapat juga digunakan sebagai motivasi, baik persaingan individual atau persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa,

4. Keterlibatan diri, keterlibatan diri ini menumbuhkan kesadaran pada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga kerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang sangat penting,
5. Memberi ulangan, para siswa akan giat belajar apabila mengetahui akan adanya ulangan,
6. Mengetahui hasil, dengan mengetahui hasil apalagi terjadi kemajuan akan mendorong siswa untuk giat belajar,
7. Pujian, sebagai hadiah yang positif yang sekaligus memberikan motivasi yang baik,
8. Hukuman, sebagai hadiah yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi,
9. Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar,
10. Minat, motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan motivasi yang pokok, proses belajar itu akan berjalan lancar apabila disertai dengan minat,
11. Tujuan yang diakui, rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Pembelajaran Bahasa Inggris SMA

Wachyu Sunjayana [http online](http://online) menjelaskan pada hakikatnya, bahasa termasuk Bahasa Inggris adalah alat untuk berkomunikasi di antara warga masyarakat. Berkomunikasi mengandung pengertian mengungkapkan informasi, pikiran, dan perasaan. Kegiatan komunikasi terwujud dalam tindak memahami dan mengungkapkan nuansa makna baik melalui medium lisan maupun tulisan yang dipengaruhi antara lain oleh situasi, orang yang terlibat dalam komunikasi, topik, dan kondisi psikologis orang yang terlibat dalam komunikasi.

Melalui bahasa sebagai alat komunikasi utama, utamanya melalui bahasa Inggris sebagai bahasa global, kita dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, serta budaya dengan menggunakan bahasa tersebut. Dalam konteks pendidikan, bahasa ini berfungsi sebagai alat berkomunikasi guna mengakses, menyimpan dan berbagi informasi. Dalam keseharian, ia berfungsi sebagai alat untuk menjalin hubungan interpersonal, bertukar informasi dan menikmati aspek keindahan bahasa tersebut.

Berpijak pada fungsinya, maka tujuan pengajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris dalam Kurikulum yang berlaku saat ini mencakup sebagai berikut 1) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tersebut baik lisan maupun tulis. Kemampuan tersebut meliputi mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*), 2) Menumbuhkan kesadaran akan hakikat dan pentingnya bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa

asing untuk menjadi alat utama belajar; 3) mengembangkan pemahaman keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya.

Dengan demikian siswa memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya. Untuk mencapai tujuan pengajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris diperlukan saling keterkaitan antar komponen dalam kurikulum, yakni tujuan pengajaran yang dalam konteks kurikulum saat ini dan sejalan dengan Standar Isi yang diatur dalam Peraturan Pemerintah No.19, dinyatakan dalam bentuk rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang selanjutnya dirumuskan secara spesifik dalam bentuk indikator-indikator yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan mengembangkan komponen kurikulum lainnya, yakni bahan ajar, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Keempat komponen utama kurikulum ini dalam Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Inggris yang berlaku saat ini harus secara eksplisit dicakup dalam silabus mata pelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan baik untuk kepentingan pembelajaran di kelas maupun untuk pengembangan bahan ajar. Dalam petunjuk guru ini keempat komponen tersebut dicoba dipetakan dengan mengacu kepada kurikulum tersebut.

Standar Kompetensi Lintas Kurikulum (KLK), Boleh Dihilangkan, Standar Kompetensi Lintas Kurikulum yang harus dirujuk oleh semua mata pelajaran yang tercakup dalam kurikulum jenjang pendidikan dasar dan menengah merupakan kecakapan untuk hidup dan belajar sepanjang hayat yang dibakukan dan harus dicapai peserta didik melalui pengalaman belajar.

Kompetensi Lintas Kurikulum (KLK) ini di antaranya adalah 1) Memiliki keyakinan, menyadari serta menjalankan hak dan kewajiban, saling menghargai dan memberi rasa aman, sesuai dengan agama yang dianutnya, 2) Menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan, dan mengkomunikasikan gagasan dan informasi, serta untuk berinteraksi dengan orang lain. 3) Memilih, memadukan, dan menerapkan konsep-konsep, teknik-teknik, pola, struktur, dan hubungan. 4) Memilih, mencari, dan menerapkan teknologi dan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber, 5) Memahami dan menghargai lingkungan fisik, makhluk hidup, dan teknologi, dan menggunakan pengetahuan, keterampilan.

Dan nilai-nilai untuk mengambil keputusan yang tepat. 6) Berpartisipasi, berinteraksi, dan berkontribusi aktif dalam masyarakat dan budaya global berdasarkan pemahaman konteks budaya, geografis, dan historis. 7) Berkreasi dan menghargai karya artistik, budaya, dan intelektual serta menerapkan nilai-nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat beradab. 8) Berpikir logis, kritis, dan lateral dengan memperhitungkan potensi dan peluang untuk menghadapi berbagai kemungkinan. 9) Menunjukkan motivasi dalam belajar, percaya diri, bekerja mandiri, dan bekerja sama dengan orang lain.

Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa karena kompetensi keterampilan berbicara adalah komponen terpenting dalam tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran keterampilan berbicara perlu mendapat perhatian agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik. Perkembangan teknologi informasi yang lebih canggih saat ini seperti media cetak, media elektronik, dan berbagai hiburan telah menggeser kegiatan berbicara siswa. Hal demikian diperburuk oleh sikap orang tua yang tidak memperhatikan anak-anaknya karena orang tua sibuk bekerja. Orang tua membiarkan anak-anaknya larut dalam tayangan televisi yang dapat menghambat perkembangan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, salah satunya adalah keterampilan berbicara.

Biasanya siswa lancar berkomunikasi dalam situasi tidak resmi atau di luar sekolah, tetapi ketika mereka diminta berbicara di depan kelas siswa mengalami penurunan kelancaran berkomunikasi. Djago Tarigan (1992: 143) berpendapat bahwa ada sejumlah siswa masih merasa takut berdiri di hadapan teman sekelasnya. Bahkan tidak jarang terlihat beberapa siswa berkeringat dingin, berdiri kaku, lupa yang akan dikatakan apabila ia berhadapan dengan sejumlah siswa lainnya. Sebagaimana disebutkan oleh Supriyadi (2005: 179) bahwa sebagian besar siswa belum lancar berbicara dalam bahasa Indonesia. Siswa yang belum lancar berbicara tersebut dapat disertai dengan sikap siswa yang pasif, malas berbicara, sehingga siswa merasa takut salah dan malu, atau bahkan kurang berminat untuk berlatih berbicara di depan kelas.

Berbicara sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa memiliki peran yang sangat penting dalam berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan siswa agar mampu berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis. Selain untuk meningkatkan siswa agar mampu berkomunikasi, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki sikap positif yaitu mau menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam berkomunikasi. Komponen yang paling penting dalam berkomunikasi adalah keterampilan berbicara. Nurhadi (1995: 342) menjelaskan bahwa berbicara merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara lisan. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif. Dalam menyampaikan pesan, informasi yang disampaikan harus mudah dipahami oleh orang lain agar terjadi komunikasi secara lancar.

Metode Berbicara

Ive (2016) menyatakan dalam penelitiannya keahlian berkomunikasi, penguasaan tata bahasa, dan memiliki kosa kata yang memadai merupakan konsep terpenting dalam belajar dan pembelajaran keterampilan berbicara dalam mata kuliah bahasa Inggris sebagai mata kuliah wajib. Berdasarkan hasil kuesioner, 39% siswa menyatakan aspek keahlian berkomunikasi adalah yang paling menarik

dan berpengaruh. Sebanyak 35.5 % dari siswa menyatakan bahwa penguasaan tata bahasa dapat membantu kelancaran berkomunikasi.

Sejumlah 23% dari siswa menyatakan bahwa memiliki kosakata yang banyak dapat membantu peningkatan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris, dan pemilihan teman dalam berkelompok (0.5%). Di samping itu, siswa juga memberikan evaluasi terhadap pengajaran, lebih spesifik terhadap kesesuaian pelaksanaan kegiatan perkuliahan yang telah sesuai dengan tujuan umum dan deskripsi pada buku pedoman yang dirumuskan oleh fakultas. Hampir seluruh siswa menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan buku pedoman pendidikan (91%) dan sisanya sebanyak 9% menyatakan ragu-ragu dengan alasan mereka tidak mengetahui adanya buku pedoman yang diberikan oleh fakultas.

Kesesuaian pengajaran dengan buku pedoman pendidikan diketahui siswa karena kebanyakan dari mereka membaca buku pedoman tersebut, atau mendapatkan informasi tujuan pembelajaran bahasa Inggris dari rencana perkuliahan dan penjelasan dosen. Berdasarkan hasil tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa untuk berbicara dengan memberikan dasar-dasar berkomunikasi, tata bahasa, dan kosa kata, di samping adanya kesempatan siswa berkelompok sesuai dengan keinginannya sesekali waktu.

Ada beberapa faktor kebahasaan, antara lain: (1) ketepatan ucapan (meliputi ketepatan pengucapan vokal dan konsonan), (2) penempatan tekanan, (3) penempatan persendian, (4) penggunaan nada/irama, (5) pilihan kata, (6) pilihan ungkapan, (7) variasi kata, (8) tata bentukan, (9) struktur kalimat, dan (10) ragam kalimat. Faktor non kebahasaan, meliputi: (1) keberanian/semangat, (2) kelancaran, (3) kenyaringan suara, (4) pandangan mata, (5) gerak-gerik dan mimik, (6) keterbukaan, (7) penalaran, dan (8) penguasaan topik. Aspek-aspek kebahasaan dan non kebahasaan di atas diarahkan pada pemakaian bahasa yang baik dan benar.

Menurut Sabarti Akhadiah, dkk (1992:154-160) faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara seseorang adalah (1) faktor kebahasaan yang meliputi pelafalan bunyi, penempatan tekanan, nada, jangka, intonasi, dan ritme, serta penggunaan kata dan kalimat. (2) Faktor non kebahasaan meliputi sikap berbicara, pandangan mata kepada lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, keberanian, mimik dan pantomimik, kenyaringan suara, kelancaran, dan santun berbicara.

Kedua faktor berbicara tersebut sangat menunjang keberhasilan seseorang di dalam berbicara (berkomunikasi) kepada orang lain. Dalam pembicaraan formal aspek non kebahasaan sangat diperlukan, karena faktor non kebahasaan akan menjadi modal utama dan mempermudah penerapan faktor kebahasaan. Alangkah baiknya, faktor non kebahasaan ditanamkan kepada siswa

terlebih dahulu sebelum faktor kebahasaan karena keberanian dan mental anak sangat berpengaruh terhadap keefektifan berbicara. Bertolak dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara adalah adanya faktor kebahasaan dan non kebahasaan yang keduanya memiliki hubungan erat.

Model Role Play

Model merupakan contoh yang digunakan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran (Martinis Yamin 2013:17). Abdul Azis Wahab (2009: 109) menyatakan *Role Playing* yaitu berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan tertentu. Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*education games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain dengan memerankan peran orang lain.

Adapun manfaat *Role Playing* menurut Bruce Joyce, et al (2009:341), adalah 1) Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri serta perasaan orang lain. Siswa bisa memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan siswa meningkatkan skill memecahkan masalah. 2) *Role Playing* bisa merangsang timbulnya beberapa aktivitas Siswa menikmati tindakan atau pemeranan.

Role Playing adalah salah satu sarana untuk mengembangkan materi instruksional. Tingkatan dalam metode ini tidak akan pernah berakhir dengan sendirinya, tetapi hanya membantu siswa untuk mengekspos nilai-nilai, perasaan, solusi masalah, dan tingkah laku yang ada dan terpendam dalam diri siswa.

Langkah-langkah Penggunaan *Role Playing* Shaftel (dalam Mulyani Sumantri, dkk, 2006:56), menyarankan sembilan langkah *Role Playing* yaitu sebagai berikut :

1. Membangkitkan semangat kelompok, memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang yang harus dipelajari.
2. Memilih peserta, guru dan siswa menggambarkan berbagai karakter/bagaimana rupanya, bagaimana rasanya, dan apa yang mungkin mereka kemukakan. Guru dapat menentukan berbagai kriteria dalam memilih siswa untuk peran tertentu.
3. Menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus.
4. Mempersiapkan pengamat. Melibatkan pengamat secara aktif sehingga seluruh anggota kelompok mengalami kegiatan itu dan kemudian dapat menganalisisnya. Siswa yang tidak maju untuk bermain peran diberikan tugas mengamati atau menanggapi hasil unjuk kerja bermain peran kelompok yang maju terutama dari segi keterampilan berbicara.

5. Pelaksanaan kegiatan pemeranan, para pemeran mengonsumsi perannya dan menghayati situasi secara spontan dan saling merespons secara realistik.
6. Berdiskusi dan mengevaluasi, apakah masalahnya penting, dan apakah peserta dari pengamat terlibat secara intelektual dan emosional.
7. Memerankan kembali, siswa dan guru dapat berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu-individu baru atau tetap oleh orang semula. Dengan demikian, permainan peran ini menjadi kegiatan konseptual yang dramatis.
8. Berdiskusi dan mengevaluasi. Siswa mungkin mau menerima solusi, tetapi guru mendorong solusi yang realistik. Selama mendiskusikan pemeranan ini guru menampakan tentang apa yang akan terjadi kemudian dalam pemecahan masalah itu.
9. Berbagi dan mengembangkan pengalaman, guru harus mencoba untuk membentuk diskusi, setelah mengalami strategi bermain peran yang cukup lama, untuk dapat menggeneralisasi mengenai pendekatan terhadap masalah serta akibat dari pendekatan itu.

Menurut Oemar Hamalik (2003:199-200) pola organisasi disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu yaitu pemain, pengamat, dan pengkaji. Ada tiga pola organisasi sebagai berikut :

1. Bermain peranan tunggal (*single Role Playing*). Mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan (sosiodrama). Tujuannya adalah untuk membentuk sikap dan nilai.
2. Bermain peranan jamak (*multiRole Playing*). Para siswa dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Tiap peserta memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya masing-masing. Tujuannya juga untuk mengembangkan sikap.
3. Peranan ulangan (*role repetition*). Peranan utama dalam suatu drama atau simulasi dapat dilakukan oleh setiap siswa secara bergiliran. Dalam situasi seperti itu siswa belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang ditampilkan oleh pemeran sebelumnya.

Pendekatan tersebut banyak dilaksanakan dalam rangka mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif. Guru mempunyai peranan yang penting. Pada awal latihan guru memberikan penjelasan tentang peran-peran yang akan ditampilkan dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai oleh latihan itu.

Guru menciptakan suasana bermain yang menyenangkan dan mencegah timbulnya kecemasan siswa. Pada akhir latihan, guru melakukan umpan balik dan menarik kesimpulan-kesimpulan umum. Kritik-kritik yang bersifat merusak (destruktif) hendaknya dicegah, dalam hal ini guru bertindak sebagai wasit. Menurut Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani (2007: 107-119), organisasi pembelajaran *Role Playing* cenderung dibagi pada tiga fase yang

berbeda, yaitu 1) perencanaan dan persiapan, 2) interaksi, dan 3) refleksi dan evaluasi

Ada beberapa cara untuk menempatkan peran sebagai berikut:

1. Menempatkan peran Pilihan peran akan bergantung pada problem atau materi yang akan disoroti. Kita dapat bertanya peran mana yang paling memungkinkan untuk dapat mengungkapkan keterampilan atau sikap yang dieksplorasi,
2. Menentukan peran/kedudukan guru Sebelum *Role Playing* dimulai, guru harus membuat keputusan apakah ia akan berperan sebagai partisipan, pengamat atau kombinasi dari keduanya,
3. Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik Sebelum *Role Playing* dimulai, guru harus mempertimbangkan berbagai keadaan yang bisa menghambat jalannya kegiatan, seperti: apakah ruangan cukup luas, apakah kursi dan mejanya bisa dipindah, dan apakah tidak akan membuat bising tetangga kelas. Semua itu harus dipertimbangkan dan dicari jalan untuk mengatasinya,
4. Merencanakan waktu yang baik *Role Playing* berlangsung antara 5-10 menit untuk yang sederhana. Seharusnya dipertimbangkan juga pengalokasian waktu bagi kegiatan-kegiatan pendukung, seperti diskusi pendahuluan, pemeranan, dan refleksi,
5. Mengumpulkan sumber informasi yang relevan Setelah memutuskan tujuan, guru dan siswa perlu meneliti informasi-informasi yang dapat membantu mereka dalam memerankan peran. Sumber informasi tersebut dapat diperoleh dengan beberapa cara, misalnya: di awal, guru dapat dengan singkat menggambarkan suatu situasi, atau meminta siswa untuk mengingat suatu program televisi.

Ada beberapa interaksi dalam mengimplementasikan rencana ke dalam aksi, dapat ditempuh melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membangun aturan dasar Aturan dasar untuk pelaksanaan *Role Playing* harus dibuat sejak awal, sebelum permainan dimulai agar setiap pihak yang terkait di dalamnya dapat mengetahui dengan jelas aturan yang berlaku.
2. Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran Tujuan pembelajaran perlu ditentukan sebelum *Role Playing* dimulai agar kegiatan siswa lebih terfokus/terarah dan memudahkan mereka untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan peran yang mereka capai.
3. Membuat langkah-langkah yang jelas Langkah-langkah permainan perlu dibuat untuk memperjelas tujuan yang ingin dicapai.
4. Mengurangi ketakutan tampil di depan publik Dengan mengikutsertakan siswa dalam permainan peran ini, diharapkan mereka akan berlatih untuk terbiasa berbicara di depan orang lain.
5. Menggambarkan skenario atau situasi Skenario yang diciptakan oleh guru dibuat untuk memungkinkan siswa mencari pengetahuan untuk dirinya

sendiri, yaitu sesuatu yang hanya dapat diperoleh dengan cara berpartisipasi di dalamnya. Skenario bisa berbentuk tertulis atau verbal/lisan.

6. Mengalokasikan peran, peran dapat dialokasikan dalam berbagai cara, misalnya bagi guru yang sangat mengenal/mengetahui karakteristik siswanya, maka pengalokasian peran kunci diberikan pada siswa yang paling berpengalaman/pintar. Sementara jika guru tidak mengenal siswa dengan baik, maka biasanya peran dibagi secara acak.
7. Memberi informasi yang cukup. Pemberian informasi sangat dibutuhkan oleh peserta agar mereka dapat menjalankan tugasnya dengan efektif dan sukses.
8. Menjelaskan peran guru dalam *Role Playing*. Dalam *Role Playing*, guru mempunyai peranan yang penting.

Sebelum *Role Playing* dimulai, guru perlu menjelaskan kepada siswa tentang keterlibatannya, memberikan penjelasan tentang peran-peran yang akan ditampilkan dan tujuan-tujuan yang akan dicapai. Selain itu pada akhir *Role Playing*, guru perlu melakukan umpan balik dan menarik kesimpulan-kesimpulan umum. (Oemar Hamalik, 2003: 200).

Memulai *Role Playing* secara bertahap. *Role Playing* seharusnya dilakukan secara bertahap, dari tahap yang paling mudah/ sederhana (seperti diskusi sebelum memulai permainan) hingga tahap pemeranan.

Menghentikan *Role Playing* dan memulai kembali jika perlu. Dalam menghentikan permainan, sebaiknya di awal permainan guru bersama siswa membuat kesepakatan tentang sinyal apa yang akan digunakan. Misalnya, guru mengangkat tangan atau bergerak ke tempat tertentu.

Bertindak sebagai pengatur waktu. Sebelum *Role Playing* dimulai guru harus mengemukakan pada siswa tentang lamanya waktu yang disediakan. Ketika permainan telah berjalan, maka guru dapat bertindak sebagai pengatur waktu dan memberi kode tertentu (sesuai kesepakatan) jika waktu sudah berakhir.

Refleksi dan Evaluasi. Refleksi dan evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses *Role Playing*. Guru biasanya melakukan refleksi di antara interaksi atau di akhir interaksi. Di dalam refleksi biasanya mengandung beberapa aspek kegiatan, yaitu identifikasi, klarifikasi, dan analisis.

Refleksi atau evaluasi yang dilakukan di akhir interaksi/kegiatan dapat dilihat dalam enam langkah sebagai berikut: 1) membawa siswa keluar dari peran yang dimainkannya, 2) meminta siswa mengekspresikan pengalaman belajar yang telah diperolehnya secara individual, 3) mengkonsolidasikan ide-ide, 4) memfasilitasi suatu analisis kelompok, 5) memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi, dan 6) menyusun agenda/rencana untuk masa depan.

Guru juga harus mampu memandu proses *Role Playing* agar berjalan sesuai tujuan. Tugas guru di sini adalah mendorong peserta yang hanya diam saja untuk ikut berpartisipasi. Guru harus bisa menciptakan suasana agar siswa tidak perlu

takut untuk membagikan ide-ide, percaya bahwa tidak ada seorang pun yang akan menertawakan masukannya atau mengkritik kesimpulannya.

Bruce Joyce dkk (Johnson, 2010). Metode *Role Playing* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah, mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif. Melalui metode tersebut siswa harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan bersama masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama.

Metode ini dibuat berdasarkan tiga alasan yaitu, Pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangat mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Adapun langkah-langkah model *Role Play* sebagai berikut :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar (KBM).
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5-7 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan mulai pada minggu ketiga bulan Juli 2019 dengan uraian kegiatan, pada minggu ketiga dan keempat meminta izin ke atasan langsung dan minggu keempat yaitu mengadakan *pretest* untuk melihat kemampuan awal kelas yang akan diteliti yakni kelas XI IPA SMA Negeri 11 Muaro Jambi dengan jumlah siswa 23 orang terdiri dari 18 orang siswa perempuan dan 6 orang siswa laki-laki.

Pada bulan Agustus minggu pertama peneliti mulai menyusun proposal dan mengadakan seminar proposal di SMAN Negeri 11 Muaro Jambi, dilanjutkan dengan melakukan observasi siklus pertama sebanyak tiga kali pertemuan mulai bulan Agustus minggu ketiga. Keempat dan minggu pertama pada bulan

September 2019. Pada minggu kedua bulan September peneliti mengadakan siklus kedua dengan melaksanakan tiga kali pertemuan selama siklus tersebut.

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun 2019 dengan mengawali materi pembelajaran yakni 1) Advisetisement 2) Opinion jadi pada KD 2 materi opinion cocok untuk siswa bermain peran untuk meningkatkan kemampuan *speaking* dalam Bahasa Inggrisnya, sehingga penulis memutuskan untuk meneliti pada semester tersebut.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Arikunto (2010) penjelasan proses penelitian dilaksanakan dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi.

Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMAN 11 Muaro Jambi pada kelas XI IPA semester ganjil dengan materi opinion, kenapa harus dikelas XI IPA pertama, karena pertama siswa IPA tingkat kemandiriannya tinggi dan mau belajar dengan baik mengikuti prosesnya.

Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas XI IPA SMA Negeri 11 Muaro Jambi dengan jumlah siswa 23 orang terdiri dari 18 siswa perempuan dan 6 orang siswa laki-laki.

Sumber Data

Adapun sumber data yang diperoleh pada penelitian ini adalah penulis melakukan tes awal atau pretest pada siswa kelas XI IPA dengan menggunakan Pilihan Ganda sebanyak 20 soal sekitar opinion. Dan mengadakan wawancara dengan siswa yang bersangkutan langsung tentang pembelajaran Bahasa Inggris pada Kelas XI IPA SMAN 11 Muaro Jambi.

HASIL PENELITIAN

Telah dilakukan tes terhadap sampel yang telah ditentukan sebagaimana yang telah dikemukakan terdahulu, namun dalam tes yang dilakukan pada Siklus I ini terdapat siswa yang tuntas atau kompeten dan siswa yang tidak tuntas atau belum kompeten, yang secara jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1

Hasil Belajar Siswa pada Test Siklus I

No	Nama Siswa	Penilaian Siklus 1	Keterangan
1	Ade Fran Martamba	65	Tidak Tuntas
2	Adriansyah	78	Tuntas
3	Ayu Sofna	72	Tidak tuntas
4	Cristina Siregar	76	Tuntas
5	David Imanuel	62	Tidak Tuntas

No	Nama Siswa	Penilaian Siklus 1	Keterangan
6	Dwi Febrianti	80	Tuntas
7	Enjelina Purba	72	Tidak tuntas
8	Hesti Permata Sari	76	Tuntas
9	Hotmida Sari	76	Tuntas
10	Lisa Apriani	68	Tidak Tuntas
11	M. Alfarizi	68	Tidak Tuntas
12	Mardo Ika Factory	79	Tuntas
13	Melda rahma Putri	76	Tuntas
14	Muhammad Dicki	69	Tidak Tuntas
15	Nurhasanah	79	Tuntas
16	Putriana	80	Tuntas
17	Rayu Amelisa Siregar	70	Tidak Tuntas
18	Restu Lastri	72	Tidak Tuntas
19	Rien Pahayyina	78	Tuntas
20	Rindu Rizkia	72	Tidak Tuntas
21	Rizkia Cintya	71	Tidak Tuntas
22	Sarah Septiani	77	Tuntas
23	Tia Yulianti	72	Tuntas
Jumlah		1688	
Rata-rata		73,39	

Dari hasil tersebut diketahui bahwa rata-rata perolehan hasil belajar siswa sebesar 73,39, dengan 11 orang siswa yang tidak tuntas dari 23 orang siswa, sehingga dapat dipersentasekan sebanyak 47,8% siswa yang tidak tuntas, dan sebanyak 52,2% siswa yang tuntas.

Dan telah juga dilakukan tes pada Siklus II, yang hasil tesnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2
Hasil Belajar siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Penilaian Siklus II	Keterangan
1	Ade Fran Martamba	75	Tuntas
2	Adriansyah	80	Tuntas
3	Ayu Sofna	76	Tuntas
4	Cristina Siregar	76	Tuntas
5	David Imanuel	70	Tidak Tuntas
6	Dwi Febrianti	80	Tuntas
7	Enjelina Purba	76	Tuntas
8	Hesti Permata Sari	76	Tuntas
9	Hotmida Sari	76	Tuntas
10	Lisa Apriani	75	Tuntas

No	Nama Siswa	Penilaian Siklus II	Keterangan
11	M. Alfarizi	75	Tuntas
12	Mardo Ika Factory	80	Tuntas
13	Melda rahma Putri	76	Tuntas
14	Muhammad Dicki	76	Tuntas
15	Nurhasanah	79	Tuntas
16	Putriana	80	Tuntas
17	Rayu Amelisa Siregar	70	Tidak Tuntas
18	Restu Lastri	75	Tuntas
19	Rien Pahayyina	78	Tuntas
20	Rindu Rizkia	75	Tuntas
21	Rizkia Cintya	74	Tidak Tuntas
22	Sarah Septiani	77	Tuntas
23	Tia Yulianti	74	Tidak Tuntas
Jumlah		1749	
Rata-rata		76,04	

Hasil tes pada Siklus II ini menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai siswa sebesar 76,04%, dengan tingkat ketuntasan sebanyak 19 orang siswa Tuntas atau sebesar 82,6%, dan siswa yang tidak tuntas sebanya 4 orang atau sebesar 17,4%, dengan perbandingan antara Siklus I dengan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3
Perbandingan Antara Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMAN 11 MJ		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Ade Fran Martamba	60	65	75
2	Adriansyah	75	78	80
3	Ayu Sofna	70	72	76
4	Cristina Siregar	76	76	76
5	David Imanuel	60	62	70
6	Dwi Febrianti	80	80	80
7	Enjelina Purba	70	72	76
8	Hesti Permata Sari	75	76	76
9	Hotmida Sari	76	76	76
10	Lisa Apriani	68	68	75
11	M. Alfarizi	68	68	75
12	Mardo Ika Factory	78	79	80
13	Melda rahma Putri	75	76	76
14	Muhammad Dicki	68	69	76
15	Nurhasanah	75	79	79

No	Nama Siswa	Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMAN 11 MJ		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
16	Putriana	78	80	80
17	Rayu Amelisa Siregar	70	70	70
18	Restu Lastri	71	72	75
19	Rien Pahayyina	75	78	78
20	Rindu Rizkia	70	72	75
21	Rizkia Cintya	70	71	74
22	Sarah Septiani	77	77	77
23	Tia Yulianti	70	72	74
Jumlah		1658	1688	1749
Nilai Rata rata		72,09	73,89	76,04
Siswa yang tuntas		12	12	19
siswa yang tidak Tuntas		11	11	4

Berdasarkan hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan model *Role Playing* mulai dari siklus I sampai dengan siklus II terlihat ada peningkatan dalam hasil belajar siswa pada materi *suggestion dan opinion* dikelas XI IPA SMA Negeri 11 Muaro Jambi Kecamatan Jambi Luar Kota Mendalo Darat.

Gambaran hasil kemampuan siswa selama berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*, dapat dilihat data tes evaluasi siswa yang sudah di lakukan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5

Rata-rata Skor tes

Hasil untuk Skor Tes	Rata-rata Skor Tes
Prasiklus	72, 09
Siklus I	73,89
Siklus II	76,04

Jadi, dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dari setiap siklusnya karena Kriteria Ketuntasan Minimal 75, maka target sudah tercapai dan hasil belajar siswa pada kemampuan *Speaking* mata pelajaran Bahasa Inggris meningkat.

Pada setiap siklus peneliti sudah berusaha menggunakan lima komponen dalam pendekatan pembelajaran model *Role Playing*, pembelajaran lebih difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan meningkatkan kecerdasan, kreatif. Dengan menggunakan *Role Playing*, siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran, dan memperhatikan apa yang guru jelaskan dan siswa pun terlihat berinteraksi bersama guru maupun antar siswa.

Siklus II merupakan pemantapan tindakan siklus I dalam penggunaan lembar aktivitas siswa proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam

memahami materi dengan menggunakan, *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi *suggestion and opinion*.

Selanjutnya dilakukan peneliti dalam dua siklus, pada siklus I terlihat bahwa persentase skor tes siswa mencapai 73,89 %. hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan pada siklus II telah mengalami peningkatan persentase tes siswa mencapai 76,04 %, hal ini menunjukkan ada peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II di sebabkan adanya peningkatan motivasi siswa dalam belajar. Peningkatan tersebut menandakan adanya peningkatan hasil belajar pada materi Pembelajaran bahasa Inggris dengan Materi *suggestion and opinion* di Kelas XI IPA SMA Negeri 11 Muaro Jambi.

KESIMPULAN

1. Model *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan *speaking* siswa Bahasa Inggris kelas XI IPA SMAN 11 Muaro Jambi,
2. Dengan menerapkan model *Role Playing* siswa termotivasi berbicara dalam Bahasa Inggris karena adanya suatu tim yang telah dirancang dan di-setting dengan baik oleh guru bidang study.

Dan disarankan pada Sekolah:

1. Penelitian ini dapat dilanjutkan oleh mata pelajaran lain untuk melihat perbandingan penggunaan model *Role Playing* pada peningkatan hasil belajar.
2. Menyediakan sarana dan prasarana yang mencukupi untuk proses pembelajaran dikelas maupun di luar kelas.

Kepada Kepala Sekolah, untuk memotivasi guru lain agar dapat mengadakan PTK setiap mata pelajaran. Dan kepada guru, untuk mengadakan penelitian yang berikutnya dengan judul yang sama tapi pada level yang berbeda dan program yang berbeda sehingga hasil penelitian dapat dipertanggung jawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineke Cipta
- Asri Apriani. 2016. *Skripsi Hubungan Minat Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) pada Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling dan Luas Layang-layang di Kelas Vii-D SMP Negeri 1 Bayat*. Yogyakarta.
- Cameron, L. *Teaching Language to Young Learners*. 2005. Cambridge: British Library.
- Cintya Kurniawati. 2017. *Skripsi Pengaruh Keaktifan belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII B SMP Kanisius Kalasan Pada Topik*

Bahasan Operasi Aljabar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Tahun Ajaran 2016/2017. Yogyakarta.

- Edi Wardani, Ahmad Husein Ritonga dan Maisah. 2022. Profesionalitas Kepala Sekolah dan daya Saing Lembaga Pendidikan. Pekan Baru: Cahaya Firdaus.
- Elly. 2009. *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Naratif dalam Bahasa Inggris melalui Pendekatan Berbasis Teks (Genre-Based Approach Siswa SMA Negeri 115 Jakarta, Jakarta*
- Ive Emalia. 2014. *Jurnal Metode Pembelajaran Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris yang Efektif Bagi Mahasiswa. Universitas Brawijaya : Malang*
- Johnson, D.W., Johnson, R.T., & Holubec, E.J. 2010. *Colaborative Learning Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama. Bandung: Nusamedia*
- Karim. 2011. *Keterampilan Menulis Argumentasi SMU Negeri Jakarta, Jakarta*
- Khoirul Huda. 2015. *Jurnal Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing. Jawa tengah*
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.*
- Khoe Yao Tung. 2015. *Pembelajaran dan perkembangan belajar. Jakarta: PT Indeks*
- Martinis Yamin. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran. Jakarta: Referensi (GP Press Group)*
- Sari, K.K. 2010. *Pembelajaran Kontekstual konsep dan aplikasi. Bandung : Refika Aditama.*
- Slameto. 2013. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi. Jakarta: PT. Rineka Cipta*
- Slavin, Robert E. 2011. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik, Edisi Kesembilan Jilid 2. Jakarta: PT. Indeks*
- Slavin Robert E. 2009, *Educational Psychology : Theory and Practice eighth edition, terj: Drs. Marianto Samosir, S. H, Psikologi pendidikan : Teori dan praktik edisi delapan jilid 2, Jakarta*
- Suyono. 2015. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya*
- Wachyu Sundayana, Diakses Tanggal 1 Juli 2019. Pendidikan Bahasa Inggris <http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR>
- Zuniar Kamaluddin Maburi. 2017. *Jurnal. Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui penerapan Strategi Role Playingsd Negeri Ploso 1 Pacitan. Jawa Timur.*