

p-ISSN 1829-894X # e-ISSN 2623-1697

SULUH PENDIDIKAN

(Jurnal Ilmu- Ilmu Pendidikan)

Vol. 18 No. 1 Juni 2020

**Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan
(IKIP) Saraswati**

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR BERBICARA BAHASA INGGRIS
MATERI *TALKING ON THE PHONE* MELALUI METODE *ROLE PLAY*
SISWA SMA NEGERI 1 TEGALLALANG**

Wayan Sutena
SMA Negeri 1 Tegallalang
E-mail: iwayansutena@yahoo.com

ABSTRAK

Hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Tegallalang adalah adanya temuan masih rendahnya prestasi belajar siswa dalam berbicara bahasa Inggris tentang materi *Talking on the phone* di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Tegallalang, hal tersebut dapat terlihat dari nilai rata-rata sebesar 73,89 masih di bawah KKM ditetapkan sebesar 77. Untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris tersebut maka perlu perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul Peningkatan Prestasi Belajar Berbicara Bahasa Inggris Materi *Talking On The Phone* Melalui Metode *Role Play* Siswa SMA Negeri 1 Tegallalang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar berbicara bahasa Inggris melalui penggunaan metode *Role Play* siswa SMA Negeri 1 Tegallalang. Penelitian ini menggunakan tindakan kelas (*Action Research*) dengan 2 siklus, dan setiap siklusnya melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar berbicara bahasa Inggris dengan nilai rata-rata sebesar 73,89 pada pra siklus kategori masih kurang, meningkat sebesar 78,88 pada siklus tindakan I kategori cukup baik dan meningkat lagi pada siklus tindakan II sebesar 82,84 kategori baik, demikian juga halnya pada ketuntasan belajar semakin meningkat pada pra siklus hanya 28,57% meningkat pada siklus tindakan I sebesar 82,86% dan meningkat lagi sebesar 100% dari 35 siswa. Simpulan penelitian adalah penggunaan metode *Role Play* dalam pembelajaran Bahasa Inggris Materi *Talking on the phone* dapat meningkatkan prestasi belajar berbicara bahasa Inggris siswa di Kelas XI IPA 1 semester dua SMA Negeri 1 SMA Negeri 1 Tegallalang tahun pelajaran 2018/2019.

Kata Kunci : prestasi belajar berbicara bahasa Inggris, metode *role play*

**IMPROVING LEARNING ACHIEVEMENTS SPEAKING ENGLISH
MATERIALS *TALKING ON THE PHONE* THROUGH THE METHOD OF *ROLE
PLAY* STUDENT OF SMA NEGERI 1 TEGALLALANG**

ABSTRACT

The observations of researchers at SMA Negeri 1 Tegallalang are the findings of the low learning achievement of students in speaking English about Talking on the phone material in class XI IPA 1 of SMA Negeri 1 Tegallalang, this can be seen from the average value of 73.89 still under the KKM is set at 77. To improve English learning achievement, it is necessary to improve learning through classroom action research entitled Improving Learning Achievement in Speaking English on Talking On The Phone Material Through the Role Play Method of Tegallalang 1 High School Students. The purpose of this study is to improve the achievement of learning to speak English through the use of the Role Play method of SMA Negeri 1 Tegallalang students. This study uses a class action (Action

Research) with 2 cycles, and each cycle goes through four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The results of the analysis showed an increase in learning achievement in speaking English with an average value of 73.89 in the pre-cycle category was still lacking, an increase of 78.88 in the first cycle of action category is quite good and increased again in the second cycle of the action cycle of 82.84 categories good, as well as the learning deficit increased in pre-cycle only 28.57% increased in the first cycle of 82.86% and increased again by 100% of 35 students. The conclusion of the research is the use of the Role Play method in learning English. Talking material on the phone can improve learning achievement in speaking English students in Class XI IPA 1 second semester of SMA Negeri 1 Tegallalang 1 SMA in 2018/2019 academic year.

Keywords: learning achievement in speaking english, role play method.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan, diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Namun, banyak lulusan sekolah lanjutan belum mampu dapat menggunakan bahasa tersebut untuk berkomunikasi sehari-hari. Pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah berfungsi sebagai alat pengembangan diri siswa dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Setelah menamatkan studi, mereka diharapkan dapat tumbuh dan berkembang menjadi individu yang cerdas, terampil dan berkepribadian serta siap berperan dalam pembangunan nasional apa lagi sekolah tempat siswa belajar berada dalam lingkungan pariwisata maka bahasa inggris dapat menjadi media komunikasi ideal untuk berkomunikasi dengan tourist-touris sebagai *guiding*. Berdasarkan Kurikulum 2013 terdapat 4 kompetensi yang harus

dikuasai oleh para siswa yaitu: *listening* (*mendengar*), *speaking* (*berbicara*), *reading* (*membaca*), *writing* (*menulis*). Semua itu didukung oleh unsur-unsur bahasa lainnya, yaitu: Kosa Kata, Tata Bahasa dan *pronunciation* sesuai dengan tema sebagai alat pencapaian tujuan.

Dari ke empat keterampilan berbahasa di atas, pembelajaran keterampilan berbicara (*speaking*) ternyata kurang mendapat perhatian. Terbukti dari kebanyakan siswa belum mampu berkomunikasi walaupun dalam bahasa Inggris yang sangat sederhana. Kejadian ini juga didukung dengan adanya latar belakang budaya malu dari siswa. Sebagian besar siswa yang ditemui oleh peneliti mengalami rasa malu kurang percaya diri terhadap kemampuannya dan merasa takut untuk berbuat salah dalam belajar berkomunikasi berbahasa Inggris. Keadaan ini terjadi disekolah peneliti di SMA Negeri 1 Tegallalang Gianyar

hampir sebagian besar kemampuan berbahasa Inggris masih rendah.

Keempat keterampilan berbahasa tersebut harus diberikan dalam satu kesatuan dalam proses pembelajaran. Hal ini tertulis seperti apa yang diamanatkan dalam kurikulum bahasa Inggris, bahwa keahlian berbahasa ditunjukkan dengan kombinasi dari keempat keahlian tersebut. Artinya, keahlian berbahasa tersebut harus mencakup secara keseluruhan antara keempat keterampilan secara seimbang. Hal tersebut sejalan dengan apa yang tercantum dalam kurikulum bahwa untuk SMA/MA diharapkan para peserta didik dapat memiliki kemampuan mengembangkan kompetensi berkomunikasi dengan bahasa Inggris, tidak hanya dalam bentuk tertulis tetapi juga lisan untuk mencapai tingkat literasi tertentu.

Pembelajaran bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Tegallalang Gianyar lebih terfokus pada aspek keterampilan membaca dan mendengarkan saja, karena keterampilan ini yang banyak di ujikan pada saat ujian nasional. Padahal, belajar bahasa seharusnya tidak berorientasi pada kedua keterampilan itu saja melainkan harus diberikan sesuai dengan porsi yang seimbang antara keempat keterampilan berbahasa. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran bahasa Inggris khususnya

p-ISSN 1829-894X # e-ISSN 2623-1697 keterampilan berbicara belum dimanfaatkannya bahan pelajaran dalam keterampilan berbicara (*speaking*) secara maksimal. Keterampilan berbicara (*speaking*) belum banyak mendapatkan perhatian dengan porsi pembelajaran yang seimbang. Sehingga seringkali pembelajaran keterampilan *speaking* disajikan sebatas pada penjelasan-penjelasan mengenai fungsi ungkapan-ungkapan bahasa, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan ungkapan-ungkapan itu.

Sesuai dengan standar kompetensi lulusan (SKL) yang ditetapkan berdasarkan Kurikulum 2013 maka keberhasilan pembelajaran ditetapkan apabila siswa mampu mencapai angka kriteria ketuntasan minimal (KKM) ke atas. Meskipun di sekolah ini memiliki jumlah guru bahasa Inggris yang cukup dan juga memiliki laboratorium bahasa, namun kenyataannya tidak mudah bagi para siswa untuk mencapai standar nilai KKM tersebut khususnya untuk kompetensi berbicara. Untuk lebih meningkatkan efektivitas proses pembelajaran tersebut, peneliti mencoba memberi variasi lain untuk menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap Bahasa Inggris.

Banyak teknik untuk meningkatkan kemampuan berbicara, namun peneliti lebih cenderung memilih metode *role*

play karena memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa. Dengan metode ini siswa dapat belajar sambil bermain sehingga memperoleh kesenangan dalam proses pembelajaran. Agar metode ini lebih menarik tema *role play* biasanya didiskusikan bersama sesuai dengan keinginan mereka. Dalam memasuki millenium ketiga yang bercirikan kompetensi global, menuntut individu untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin tinggi agar dapat tetap bertahan dalam persaingan sebagian besar ilmu pengetahuan dan teknologi menggunakan bahasa asing sebagai referensi, sehingga penguasaan bahasa asing mutlak diperlukan. Dengan demikian penerapan metode *role play* ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas belajar dan berpengaruh terhadap pencapaian standar KKM yang harus dipenuhi oleh siswa didik.

Berdasarkan pengalaman peneliti mengajar bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Tegallalang bahwa prestasi berbicara bahasa Inggris siswa masih sangat rendah, hampir sebagian besar siswa belum mampu secara berbicara praktis bahasa Inggris secara bebas, hal ini juga didukung oleh masih rendahnya prestasi belajar berbicara bahasa Inggris siswa. Sehingga untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris perlu dilaksanakan perbaikan pembelajaran baik

p-ISSN 1829-894X # e-ISSN 2623-1697
memperbaiki model pembelajaran maupun perbaikan metode yang selama ini digunakan.

Dalam pembelajaran berbahasa khususnya bahasa Inggris telah banyak model pembelajaran yang tersedia, salah satunya adalah model pembelajaran bermain peran (*role play*). Model pembelajaran ini dirasakan tepat untuk pembelajaran bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara. Melalui bermain peran, para siswa dapat bereksplorasi dengan peran yang dimainkannya tanpa harus takut untuk berbuat kesalahan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini jika dimanfaatkan secara efektif akan dapat (1) menyingkirkan "keseriusan" yang menghambat, (2) menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, (3) mengajak orang terlibat penuh, (4) membangun kreatifitas diri, (5) mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, (6) meraih makna belajar melalui pengalaman, dan memfokuskan siswa sebagai subjek belajar, (7) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa (Roestiyah, 2001: 47).

Pembelajaran *Role play* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield.1986). Dalam *Role Play* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu

pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *Role Play* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa Inggris.

Pemilihan pembelajaran dengan bermain peran (*role play*) dilandasi oleh manfaat dari *role play* itu sendiri. Adapun manfaat dari penggunaan model *Role Play* adalah: pertama, *Role Play* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, *Role play* melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.

Ketika proses pembelajaran dengan menggunakan *Role Play* siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, Artinya, siswa diajak secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Lebih lanjut prinsip pembelajaran bahasa menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa, siswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan menggunakan bahasa dengan melakukan berbagai kegiatan bahasa. Bila mereka berpartisipasi, mereka akan

p-ISSN 1829-894X # e-ISSN 2623-1697 lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam proses pembelajaran siswa harus aktif. Dengan kata lain tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi (Jill Hadfield.1986).

Dari hasil obervasi peneliti tentang permasalahan pembelajaran bahasa inggris di SMA Negeri 1 Tegallalang maka dapat diidentifikasi yaitu 1) Siswa merasa kurang termotivasi dalam mempelajari bahasa Inggris karena penyampaian yang monoton. 2) Perencanaan pembelajaran belum memuat langkah-langkah pembelajarn *role play*, 3) Aktivitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris kurang aktif, 4) Hasil belajar tentang kemampuan berbicara rendah, 5) Kurangnya kemauan dan kemampuan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang non-konvensional yang bersifat *student centered* yang dapat membangkitkan aktivitas belajar,6) Pembelajaran *role play* belum memuat tahapan perencanaan, pelaksanaan, sistem evaluasi, keterampilan berbicara dengan pembelajaran *role play* belum diketahui.

Berdasarkan uraian pendahuluan tersebut di atas maka penelitian yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Berbicara Bahasa Inggris Materi Talking on the Phone Melalui *Metode Role Play* siswa SMA Negeri 1 Tegallalang” sangat

penting untuk dilaksanakan dalam upaya proses perbaikan pembelajaran bahasa Inggris siswa di SMA Negeri 1 Tegallalang. Rumusan masalah penelitian ini adalah 1) Apakah penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan prestasi belajar berbicara bahasa Inggris materi *talking on the phone* siswa SMA Negeri 1 Tegallalang tahun pelajaran 2018/2019, 2). Seberapa besar peningkatan prestasi belajar berbicara bahasa Inggris materi *talking on the phone* siswa SMA Negeri 1 Tegallalang tahun pelajaran 2018/2019.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tegallalang, yang berlokasi di Jalan Wayan Lunga Tegallalang Gianyar. Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan adalah tentang perbaikan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan prestasi belajar berbicara bahasa Inggris melalui metode *role play* siswa SMA Negeri 1 Tegallalang. Penelitian dilakukan di kelas XI IPA.1 Semester 2 SMA Negeri 1 Tegallalang Tahun Pelajaran 2018/2019 berjumlah 35 siswa. Penelitian dilaksanakan selama 4 (empat) bulan, yaitu dari minggu ke I bulan Januari 2019 hingga minggu ke empat bulan April 2019.

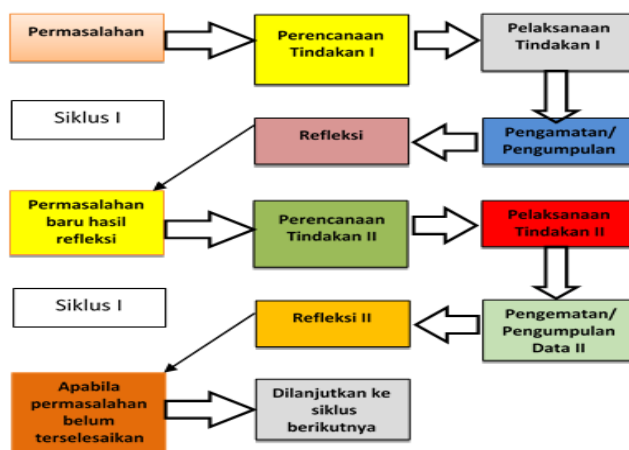
Langkah-langkah penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan mengacu

p-ISSN 1829-894X # e-ISSN 2623-1697 pada pendapat Arikunto S, dkk (2006:24), yaitu

- (1) merencanakan (*planning*),
- (2) melakukan tindakan (*action*),
- (3) observasi (*observation*),
- (4) refleksi (*reflection*).

Lebih jelas langkah-langkah penelitian tindakan kelas seperti tersebut di atas dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Suharsini Arikunto, 2006 :93)

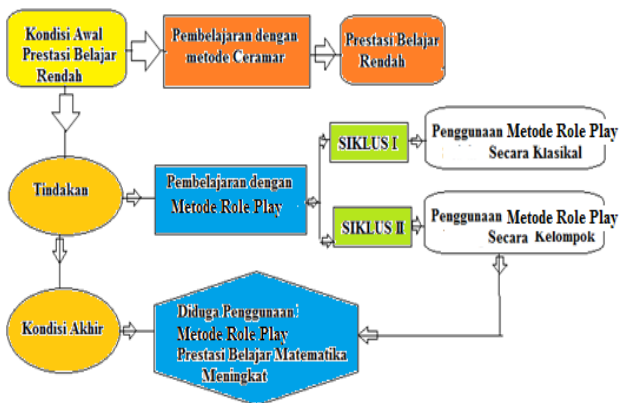


Gambar 3.1 : Daur Penelitian tindakan kelas

Tahap perencanaan merupakan langkah pertama pada setiap kegiatan penelitian. Tahap ini sekaligus sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan sehingga berjalan lancar.

Tahap pelaksanaan tindakan berupa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran juga dilaksanakan pengamatan untuk mencatat hal-hal penting sebagai bahan analisis dan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Hasil Pelaksanaan tindakan kelas dengan dua siklus dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 02: Skema Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA.1 Semester dua tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 35 orang. Sedangkan objek penelitiannya adalah peningkatan prestasi belajar siswa berbicara bahasa Inggris setelah penerapan metode *role play* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan materi pokok *talking on the phone* dan kompetensi dasar bahasan, 3.6) Menerapkan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang

p-ISSN 1829-894X # e-ISSN 2623-1697 melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi melalui telepon terkait acara, tawaran, janji, dan reservasi sesuai dengan konteks penggunaannya., dan 4.6) Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi melalui telepon terkait acara, tawaran, janji, dan reservasi dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil penelitian ini adalah metode observasi dan metode tes hasil belajar, sedangkan metode analisis datanya adalah analisis kuantitatif yaitu menentukan mean(rata-rata), standar deviasi (SD), dan ketuntasan hasil belajar. Indikator yang diusulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa pada siklus I mencapai nilai rata-rata minimal 77 dengan ketuntasan belajar minimal 75% dan pada siklus II mencapai nilai rata-rata minimal 80 atau lebih dengan ketuntasan belajar minimal 85%.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus dengan tindakan pembelajaran dengan metode *Role Play*. Model *Role Play* (bermain peran) merupakan model pembelajaran yang menekankan aspek motorik dan aspek

kognitif yang mengedepankan kegiatan diskusi secara berkelompok dalam bentuk pemeranan atau pementasan ke arah situasi nyata yang terjadi di lingkungan siswa. Artinya bahwa model bermain peran dapat membantu siswa untuk memahami, berpikir, dan bertindak sebagaimana orang lain lakukan. Dengan demikian, siswa mampu mempelajari perbedaan dan persamaan tingkah laku orang lain dan diharapkan dapat menerapkan hasil belajar ini ke dalam situasi kehidupan yang nyata. Sehingga langkah-langkah pembelajaran setiap siklus tindakan dilaksanakan pembelajaran sebagai berikut.

1. Guru menyusun serta menyiapkan skenario
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung
3. Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa
4. Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai
5. Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario
6. Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain.
7. Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan

penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok.

8. Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan
9. Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi dan Repleksi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengumpulan data hasil penelitian untuk memperoleh informasi dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa:

1. Rubrik penilaian berbicara bahasa inggris yang meliputi: aspek kognitif dan psikomotor terdiri dari: struktur *fluency*, *accuracy*, *pronunciation*, *Intonation*,

2. Aspek afektif yaitu penilaian tentang sikap terdiri dari : sikap mandiri, disiplin, kerjasama, dan responsip.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Deskriptif Analitik. Adapun deskripsi yang dipakai untuk mengetahui kemampuan berbicara Bahasa Inggris dengan melalui metode *role play* adalah sebagai berikut: aspek kognitif dan psikomotor terdiri dari: struktur *fluency*, *accuracy*, *pronunciation*, *Intonation*; aspek afektif yaitu penilaian tentang sikap : mandiri, disiplin, kerjasama, dan responsip. Teknik analisisnya

menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dipergunakan untuk mengolah data hasil pengamatan selama proses pembelajaran, sedangkan analisis kuantitatif dipergunakan untuk mengolah data hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi evaluasi penelitian selama pra siklus, siklus I dan siklus II maka dapat diuraikan hasil observasi sebagai berikut :

Data tabel 01: Data perkembangan prestasi beajar berbicara bahasa Ingris pada awal prasiklus penelitian tindakan

Nomor Subyek Penelitian	Kognitif				Jmlh	Rata2	Ket
	K1	K2	K3	K4			
1	70	75	75	70	290	73	TT
2	69	70	70	69	278	70	TT
3	80	75	75	80	310	78	T
4	85	75	75	85	320	80	T
5	85	75	75	85	320	80	T
6	65	70	70	65	270	68	TT
7	65	70	70	65	270	68	TT
8	65	70	70	65	270	68	TT
9	65	70	70	65	270	68	TT
10	65	70	70	65	270	68	TT
11	80	75	75	80	310	78	T
12	65	75	75	65	280	70	TT
13	65	75	75	65	280	70	TT
14	65	70	70	65	270	68	TT
15	85	75	75	85	320	80	T
16	80	75	75	80	310	78	T
17	85	75	75	85	320	80	T
18	85	70	70	85	310	78	T
19	80	70	70	80	300	75	TT
20	75	70	70	75	290	73	TT
21	80	70	70	80	300	75	TT
22	77	70	70	77	294	74	TT
23	85	70	70	85	310	78	T
24	78	70	70	78	296	74	TT
25	80	70	70	80	300	75	TT
26	80	70	70	80	300	75	TT
27	79	70	70	79	298	75	TT
28	79	70	70	79	298	75	TT
29	79	70	70	79	298	75	TT
30	80	70	70	80	300	75	TT
31	80	70	70	80	300	75	TT
32	80	70	70	80	300	75	TT
33	85	70	70	85	310	78	T
34	79	70	70	79	298	75	TT
35	65	70	70	65	270	68	TT
JUMLAH	2665	2500	2500	2665	10330	2583	
RATA2	76	71	71	76	295	74	
NILAI MAX	85	75	75	85	320	80	
NILAI MIN	65	70	70	65	270	68	
KETUNTASAN						28,57 %	

Keterangan:

K1= Fluency (Kelancaran)

K2= Accuracy (Ketepatan)

K3 = Pronunciation (Pengucapan)

K4 = Intonation (Intonasi)

T= Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Kategori :

86 - 100 = Sangat Baik

80 - 85 = Baik

77 - 79 = Cukup Baik

0 - 76 = Kurang

Berdasarkan hasil observasi evaluasi penelitian pada siklus I maka dapat diuraikan hasil observasi evaluasi sebagai berikut :

Data tabel 02: Data perkembangan prestasi beajar berbicara bahasa Inggris pada siklus I penelitian tindakan

Nomor Subyek Penelitian	Kognitif				Jmlh	Rata2	Ket
	K1	K2	K3	K4			
1	80	85	85	80	330	83	T
2	75	85	80	85	325	81	T
3	80	80	85	80	325	81	T
4	80	85	80	80	325	81	T
5	80	85	80	80	325	81	T
6	68	75	75	70	288	72	TT
7	70	75	75	70	290	73	TT
8	70	75	70	70	285	71	TT
9	70	70	70	70	280	70	TT
10	70	70	70	70	280	70	TT
11	80	80	80	80	320	80	T
12	75	80	75	70	300	75	TT
13	79	79	80	75	313	78	T
14	75	75	79	80	309	77	T

15	80	80	79	80	319	80	T
16	80	80	80	80	320	80	T
17	85	80	79	80	324	81	T
18	85	80	85	80	330	83	T
19	80	80	79	79	318	80	T
20	80	80	85	79	324	81	T
21	80	80	80	79	319	80	T
22	80	80	80	80	320	80	T
23	85	80	85	80	330	83	T
24	79	80	80	79	318	80	T
25	80	80	80	80	320	80	T
26	80	80	85	80	325	81	T
27	79	80	80	85	324	81	T
28	80	80	80	79	319	80	T
29	79	80	80	85	324	81	T
30	80	80	80	79	319	80	T
31	80	80	80	85	325	81	T
32	80	80	80	85	325	81	T
33	85	85	85	85	340	85	T
34	80	80	80	79	319	80	T
35	79	80	80	79	318	80	T
JUMLAH						2769	
RATA2						79,11	
NILAI MAX						85	
NILAI MIN						70	
KETUNTASAN						82,86%	

Berdasarkan hasil observasi evaluasi penelitian pada siklus II maka dapat diuraikan hasil observasi evaluasi sebagai berikut :

Data tabel 03: Data perkembangan prestasi beajar berbicara bahasa Inggris pada siklus II
penelitian tindakan

Nomor Subyek Penelitian	Kognitif				Jmlh	Rata2	Ket
	K1	K2	K3	K4			
1	80	85	85	85	335	84	T
2	80	80	85	85	330	83	T
3	80	85	80	80	325	81	T
4	80	85	85	80	330	83	T
5	80	85	85	80	330	83	T
6	80	85	85	85	335	84	T
7	79	85	80	80	324	81	T
8	80	80	80	80	320	80	T
9	80	80	80	80	320	80	T
10	80	80	80	80	320	80	T
11	80	80	85	85	330	83	T
12	80	80	80	80	320	80	T
13	80	80	80	80	320	80	T
14	80	80	80	80	320	80	T
15	80	80	85	85	330	83	T
16	80	80	85	88	333	83	T
17	85	80	80	85	330	83	T
18	85	85	85	88	343	86	T
19	80	80	80	85	325	81	T
20	85	85	85	85	340	85	T
21	85	80	85	85	335	84	T
22	80	80	85	85	330	83	T
23	85	85	88	88	346	87	T
24	80	85	85	85	335	84	T
25	80	80	85	85	330	83	T
26	85	85	88	88	346	87	T
27	85	85	88	88	346	87	T
28	80	80	80	80	320	80	T
29	79	80	80	85	324	81	T
30	80	80	80	85	325	81	T
31	80	85	85	85	335	84	T
32	80	80	85	88	333	83	T
33	85	88	88	89	350	88	T
34	85	85	88	88	346	87	T
35	80	80	80	85	325	81	T
JUMLAH						2897	
RATA2						83	
NILAI MAX						88	
NILAI MIN						80	
KETUNTASAN						100%	

Dengan memperhatikan data prestasi hasil belajar berbicara bahasa inggris di atas, dapat dianalisis dengan statistika diskriptif terlebih dahulu data tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi menurut aturan Sturgers, sebagai berikut :

Tabel (03) : Tabel Distribusi frekuensi prestasi belajar berbicara bahasa inggris siswa XI Ipa.1 pada Siklus I

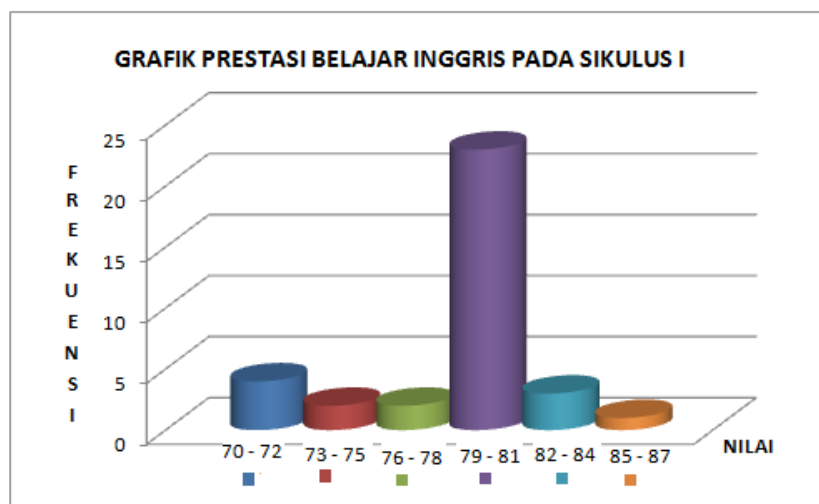
Nilai	f	X	fx	Fk	x ²	f(x ²)
70 - 72	4	71	284	4	5.041	20.164
73 - 75	2	74	148	6	5.476	10.952
76 - 78	2	77	154	8	5.929	11.858
79 - 81	23	80	1.84	31	6.4	147.2
82 - 84	3	83	249	34	6.889	20.667
85 - 87	1	86	86	35	7.396	7.396
Jumlah	35		2.769			218.237

Berdasarkan table di atas dapat dianalisis datanya seagai berikut:

- Rata-rata : $\bar{X} = \frac{\sum fx}{n} = \frac{2.769}{35} = 79,11$
- Standar Diviasi (SD) = $\sqrt{\frac{\sum f(x^2) - \frac{(\sum fx)^2}{n}}{n-1}} = \sqrt{\frac{218.237 - \frac{(2.761)^2}{35}}{34}} = \sqrt{12,75} = 3,57$
- Ketuntasan belajar = $(29/35) \times 100\% = 82,86\%$

Penyajian data Prestasi belajar berbicara bahasa inggris pada siklus tindakan I pada grafik histogram sebagai berikut:

Gambar (03) : Grafik Histogram prestasi belajar berbicara bahasa inggris siswa XI Ipa.1 pada Siklus Tindakan I



Kemudian analisis data pada siklus tindakan II adalah sebagai berikut :

Tabel (04) : Tabel Distribusi frekuensi prestasi belajar berbicara bahasa Inggris siswa XI Ipa.1 pada Siklus Tindakan II

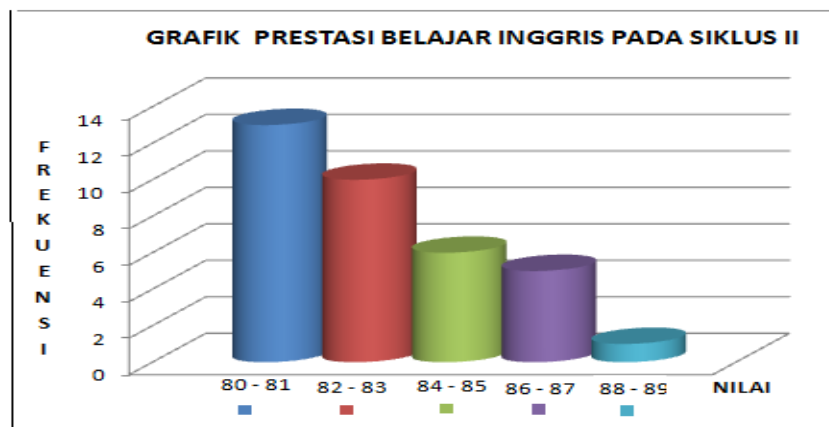
Nilai	f	X	Fx	Fk	x ²	f(x ²)
80 - 81	13	80,5	1046,5	13	6.48	84.243
82 - 83	10	82,5	825	23	6.806	68.063
84 - 85	6	84,5	507	29	7.14	42.842
86 - 87	5	86,5	432,5	34	7.482	37.411
88 - 89	1	88,5	88,5	35	7.832	7.832
Jumlah	35		2899,5			240.391

Tabel distribusi frekuensi prestasi belajar siswa ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai prestasi belajar siswa pada siklus II adalah :

- $\bar{X} = \frac{\sum fx}{n} = \frac{2.899,5}{35} = 82,84$
- Standar Diviasi (SD) = $\sqrt{\frac{\sum f(x^2) - \frac{(\sum fx)^2}{n}}{n-1}} = \sqrt{\frac{240.391 - \frac{(2.899,5)^2}{35}}{34}} = \sqrt{6} = 2,45$
- Ketuntasan belajar = $(35/35) \times 100\% = 100\%$

Penyajian data Prestasi belajar berbicara bahasa Inggris pada siklus tindakan II pada grafik histogram sebagai berikut;

Gambar (04) : Grafik Histogram prestasi belajar berbicara bahasa Inggris siswa XI IPA.1 pada Siklus Tindakan II



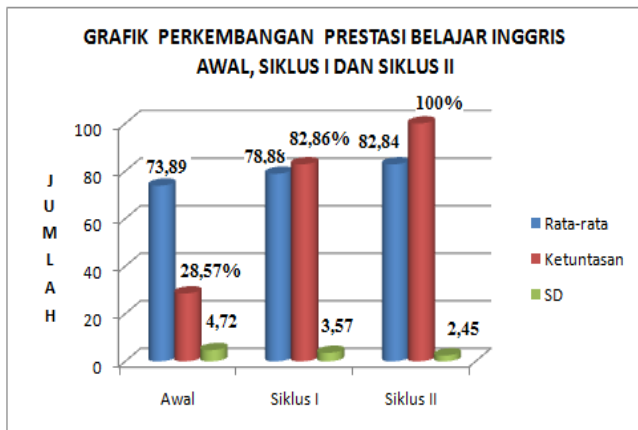
PEMBAHASAN

Ketika proses pembelajaran dengan menggunakan *Role Play* siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, Artinya, siswa diajak secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Lebih lanjut prinsip pembelajaran bahasa menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa, siswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan menggunakan bahasa dengan melakukan berbagai kegiatan bahasa. Bila mereka berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam proses pembelajaran siswa harus aktif. Dengan kata lain tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Adapun manfaat dari penggunaan model *Role Play* adalah: pertama, *Role Play* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, *Role play* melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Ketiga, *Role Play* dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena *Role Play* pada dasarnya adalah permainan, dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa.

Uraian tersebut di atas telah menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian ini yaitu melalui penggunaan metode *role play* pada pembelajaran bahasa inggris telah menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa berbicara bahasa inggris materi *talking on the phone* di kelas XI IPA.1 SMA Negeri 1 Tegallalang tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini terbukti dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dari nilai rata-rata awal sebesar 73,89 masih katagori kurang baik masih di bawah KKM meningkat menjadi nilai rata-rata 78,88 katagori cukup baik pada siklus tindakan I dan meningkat lagi nilai rata-rata sebesar 82,84 katagori baik. Demikian juga ketuntasan belajar semakin meningkat pada awal tindakan sebesar 28,57% meningkat pada siklus I sebesar 82,86% dan meningkat pada siklus tindakan II sebesar 100% dengan KKM ditetapkan 77. Perbandingan perkembangan prestasi belajar berbicara bahasa inggris antara pra siklus tindakan (awal), siklus tindakan I dan dengan siklus tindakan II dapat dilihat dalam grafik di bawah ini.

Gambar (05) : Grafik Perkembangan prestasi belajar berbicara bahasa Inggris siswa XI Ipa.1 pada pra siklus (awal), Siklus Tindakan I dan siklus tindakan II



Grafik tersebut menunjukkan perkembangan peningkatan prestasi belajar berbicara bahasa Inggris dengan nilai rata-rata awal sebesar 73,89 meningkat pada siklus I sebesar 78,88 dan meningkat lagi pada siklus tindakan II sebesar 82,84. Ketuntasan belajar juga ada peningkatan dari pra siklus terdapat ketuntasan belajar hanya 28,57% dan meningkat pada siklus I sebesar 82,86% dan meningkat lagi pada siklus tindakan II sebesar 100%. Sedangkan nilai standar deviasi (SD) terdapat semakin menurun hal ini menunjukkan semakin kecil perbedaan selisih skor yang diperoleh dengan nilai rata-rata pada umumnya, dengan nilai SD pada awal 4,72 menurun lagi sebesar 3,57 dan pada siklus tindakan II akhir dari siklus penelitian ini sebesar 2,45.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan yang diperoleh pada siklus I, II, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Play* dalam pembelajaran Bahasa Inggris Materi *Talking on the phone* dapat meningkatkan prestasi belajar berbicara bahasa Inggris siswa di Kelas XI IPA 1 semester dua SMA Negeri 1 SMA Negeri 1 Tegallalang tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat pada prestasi belajar dengan nilai rata-rata awal (pra siklus) sebesar 73,89 meningkat sebesar 78,88 pada siklus tindakan I dan meningkat lagi pada siklus tindakan II sebesar 82,84, demikian juga halnya pada ketuntasan belajar semakin meningkat pada pra siklus hanya 28,57% meningkat pada siklus tindakan I sebesar 82,86% dan meningkat lagi sebesar 100% dari 35 siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dihaturkan kepada Kepala SMA Negeri 1 Tegallalang atas izin dan petunjuk yang diberikan selama penelitian ini. Ucapan terima kasih juga dihaturkan kepada rekan guru MGMP SMA Negeri 1 Tegallalang atas saran dan kerjasamanya selama penelitian ini, demikian juga banyak terima kasih dihaturkan kepada Dewan Redaksi *Jurnal Suluh Pendidikan*

atas editing dan penerbitan artikel ini. Semoga artikel yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S, 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Bashir, M. 2017. Bahasa Inggris SMA/SMK/MA Kelas XI. Jakarta: Kemendikbud.

Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007*. Jakarta: BSNP

Jill Hadfield. 1986. *Classroom Dynamic*. Oxford University Press.

Roestiyah, 2001. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Susanti, A.D.H. 2007. *Using Role Play in Teaching Speaking (A Pre-Experimental Study at Islamic Junior*

