

**MENINGKATKAN KOMPETENSI BERBICARA BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS XI SEMESTER 1 MAN PURWAKARTA MELALUI
METODE *ROLE PLAYING* TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

JAHRUDIN

Madrasah Aliyah Negeri 1 Subang

ABSTRAK

Permainan merupakan sarana bagi anak untuk menjelajahi dunianya. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan, permainan dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami bahan pelajaran yang disajikan. Permainan dapat memiliki dua fungsi penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pertama, berbagai macam permainan dan lagu-lagu dapat digunakan untuk mengajar bahasa Inggris, seperti kosakata (vocabulary), pengucapan (pronunciation), dan kelancaran (fluency). Kedua, permainan dan lagu dapat memperkenalkan masyarakat dan budaya pemakai bahasa Inggris sebagai bahasa pertama. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk melatih siswa agar dapat berbicara dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul, dianalisis mulai dari reduksi data, pemaparan data, dan penarikan kesimpulan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN Purwakarta tahun ajaran 2011/2012 dengan diberi tindakan kelas berupa penerapan pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan dan dilaksanakan dalam 2 siklus setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan melalui tahapan-tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris ternyata lebih meningkatkan keterampilan berbicara siswa dari aspek kebahasaan (pronunciation, accuracy, dan vocabulary) dan non kebahasaan (fluency, keberanian, volume suara). Hal ini ditunjukkan dari rata-rata nilai siswa dari setiap kelompok yaitu kelompok tinggi, sedang dan rendah yang selalu mengalami peningkatan walaupun sedikit. Masing-masing kelompok tersebut berturut-turut mempunyai rata-rata nilai, pada pra tindakan 71,7; 61,7; 46,7 menjadi 78,6; 69; 63,7 pada siklus I, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 89,3; 79,8; 73,8.

Kata Kunci : Kompetensi Berbicara, Metode Role Playing

PENDAHULUAN

Kurikulum bahasa Inggris tahun 2006 menekankan terhadap keterampilan berwacana baik secara lisan maupun tulis, yang diintegrasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Namun kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas banyak terfokus pada keterampilan membaca (*reading skill*). Sementara keterampilan yang lainnya kurang mendapatkan perhatian. Apalagi adanya kenyataan bahwa keterampilan berbicara tidak diujikan secara resmi seperti ujian tulis. Selain itu juga banyak guru yang memberikan porsi berlebihan pada keterampilan membaca (*reading skill*), sementara kemampuan berbicara siswa sangat tidak kompeten. Keadaan seperti ini menjadikan mereka enggan untuk menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi.

MAN Purwakarta merupakan satu Madrasah Aliyah unggulan di Kabupaten Purwakarta. Karena hanya ada satu MAN yang berada di Kabupaten tersebut, dan berada di wilayah kawasan industri. Oleh karena itu

madrasah ini harus mempersiapkan semua komponen agar dapat mewujudkan harapan konsumennya (Siswa dan Orang tuanya) , diantaranya dengan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Agar siswa mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan secara berterima dalam Bahasa Inggris.

Proses pembelajaran yang biasa dilakukan selama ini adalah guru masih mendominasi pembelajaran. Siswa umumnya pasif (tidak memberikan response), sehingga komunikasi yang terjadi hanya satu arah. Siswa belum mampu mengungkapkan ide idenya dalam bahasa Inggris, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, ini terjadi karena siswa tidak memiliki rasa bebas untuk mengungkapkan idenya dan guru kurang memberikan kesempatan untuk berlatih.

Selain itu juga dalam proses pembelajaran berbicara mata pelajaran bahasa Inggris, biasanya siswa disuruh berdialog di depan kelas, disaksikan oleh teman sekelasnya yang menyebabkan siswa merasa tidak bebas, takut salah merasa kurang percaya diri sehingga pembelajaran ketrampilan berbicara kurang bermakna dan tidak menyenangkan. Siswa merasa tidak percaya diri ketika ditugaskan untuk mempraktekkan Bahasa Inggris didepan kelas. Siswa merasa terbebani oleh ketentuan serta aturan yang selama ini terjadi dalam kelas, takut salah, takut mengucapkan bahasa Inggris tidak sesuai kaidahnya.

Guna meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris siswa kelas XI MAN Purwakarta, peneliti menggunakan *Role Playing* sebagai bentuk kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Karena dengan *Role Playing* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan bahasa Inggris secara nyata, bermakna dan menyenangkan. Selain itu juga siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa, dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa Inggris (Basri Syamsu, 2000).

Untuk mengatasi kondisi belajar speaking yang kurang kondusif, akan dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Membuat RPP yang didalamnya dimuat rencana kegiatan :
 - a. Membuat setting *Role Playing*
 - b. Menjelaskan tujuan dan aturan permainan *Role Playing*
 - c. Membentuk pasangan *Role Playing*
 - d. Memberikan ungkapan-ungkapan dalam *Role Playing*
 - e. Mencobakan ungkapan-ungkapan yang diberikan kepada siswa secara bergantian
2. Menentukan topik
Topik yang akan diajarkan dengan menggunakan *Role Playing* adalah ungkapan memberikan perhatian dan ungkapan penghormatan
3. Menentukan kolaborator
Kolaborator dalam penelitian ini adalah Guru Bahasa Inggris kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Purwakarta.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mencoba merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah Metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi pembelajaran berbicara siswa kelas XI MAN Purwakarta?

2. Apakah Metode Role Playing dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XI MAN I Purwakarta?

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan Penelitian ini adalah :

1. Ingin mengetahui seberapa besar motivasi siswa kelas XI MAN Purwakarta dalam mengikuti pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode *Role Playing*.
2. Ingin mengetahui seberapa tinggi kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas XI MAN Purwakarta dengan menggunakan metode *Role Playing*.

KAJIAN TEORITIS

a. Hakekat Belajar Bahasa Inggris (Celce Murcia, 1998)

Bahwa tujuan pembelajaran bahasa adalah untuk mencapai kemampuan komunikasi (*communicative competence*). *communicative competence* meliputi : *discourse competence*, *actional competence*, *linguistic competence*, dan *sociocultural*. Keterampilan berkomunikasi lisan merupakan prasyarat untuk membangun keterampilan komunikasi tulis. Karena itu, kurikulum bahasa Inggris MA didesain untuk membangun keterampilan berbahasa lisan. Buku ajar pun seyogyanya menampilkan materi ajar yang berorientasi komunikasi lisan. Kita lihat susunan keterampilan yang dituangkan dalam kurikulum yaitu: *listening*, *speaking* (keterampilan berbahasa lisan) dan *reading*, *writing* (keterampilan berbahasa tulis). Sehingga diharapkan kemampuan berbahasa lisan akan mampu membangun keterampilan berbahasa tulis.

b. Prinsip-prinsip pembelajaran literasi

a. *Interpretation*

Literasi melibatkan interpretasi atau pemaknaan atau interpretasi. Berkomunikasi baik lisan maupun tulis pada hakekatnya menangkap makna, yakni makna *interpersonal*, *ideasional* dan *tekstual*. Apa yang didengar dan dibaca dimaknai sebebannya. Pemaknaan inilah yang mencerdaskan, karena membaca itu merangsang syaraf otak untuk terus berpikir. Pada peristiwa lisan; pembicara harus memiliki kemampuan menyampaikan makna pada pendengar, pendengar harus mempunyai kemampuan menangkap makna yang disampaikan pembicara. Pada peristiwa tulis penulis dan pembaca terlibat dalam tindak ganda yakni menginterpretasi –penulis menginterpretasi dunia (peristiwa, pengalaman, gagasan, dan sebagainya), dan pembaca menginterpretasikan interpretasi penulis berdasarkan konsep atau pemahamannya sendiri tentang dunia. Misalnya, puisi adalah contoh teks yang menawarkan kebebasan interpretasi hampir tanpa batas. Berbahagialah mereka yang gemar membaca, karena membaca apalagi menulis menghambat kepikunan (Prof. Dr. A. Chaedar Alwasilah).

b. *Collaboration*.

Literasi melibatkan kolaborasi. Berkomunikasi adalah *gawe bareng* membangun makna atau kesepahaman melalui interaksi personal, interaksi interpersonal, interaksi tekstual, dan interaksi transaksional. Dengan demikian, semakin banyak berkolaborasi dengan berbagai pihak, semakin besar kesempatan untuk membangun kompetensi komunikasi. Dalam peristiwa lisan pembicara untuk menyampaikan makna atau teks kepada pendengar, keputusannya apa yang harus dia katakan yang dapat ditangkap pendengar berdasarkan tentang orang atau khalayak pendengarnya. Dalam peristiwa tulis, penulis menulis untuk sebuah khalayak pembaca, termasuk jika ia

harus menulis untuk dirinya sendiri. Keputusan mengenai apa yang harus tulis dan apa yang dapat difahami pembaca, didasarkan kepada pemahamannya tentang khalayak pembacanya. Pada gilirannya pembaca dan atau pendengar harus memberi kontribusi dalam bentuk motivasi, pengetahuan, dan pengalaman agar teks yang disampaikan tersebut memiliki makna. Kelas bahasa adalah miniatur kegiatan literasi dalam masyarakat. Melalui kolaborasi dalam menulis karangan, misalnya, peserta didik yang kurang mampu akan belajar dari yang lebih mampu. Yang lebih mampu semakin percaya diri. Kolaborasi pada intinya saling belajar dari kekurangan dan kelebihan sejawat. Begitu juga dalam peristiwa tindak tutur terjadi kolaborasi yang saling menguntungkan baik pembicara dan pendengar.

c. *Convention*.

Cara orang membaca dan menulis teks tidak universal, melainkan dikendalikan oleh aturan-aturan atau konvensi budaya yang berevolusi lewat penggunaannya dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan individu. Berbahasa adalah berperilaku verbal dengan mengikuti aturan yang disepakati bersama. Ejaan, tanda baca, pola kalimat, pola alenia, dan pola wacana diwariskan dari generasi ke generasi. Belajar bahasa asing berarti taklid kepada para penutur sejati, yakni mengikuti dan meniru model baca-tulis yang dilakukan mereka. Walaupun demikian, dalam konteks Indonesia kefasihan seperti penutur sejati tidak mungkin dicapai dan tidak perlu.

d. *Culture Knowledge*.

Literasi melibatkan pengetahuan budaya. Membaca dan menulis berfungsi di dalam system-sistem sikap, kepercayaan, kebiasaan, citi-cita, dan nilai-nilai tertentu. Pembaca dan penulis yang beroperasi di luar sistem budaya teks tersebut beresiko mengalami kesalahfahaman atau tidak difahami oleh orang yang beroperasi di dalam sistem budaya teks tersebut. Belajar bahasa asing adalah juga belajar budaya asing yang melekat pada bahasa itu. Sebagai contoh, betapa mudahnya menguasai ungkapan-ungkapan seperti: *I'm sorry, mister, excuse me, where are you going?* Dan sejenisnya. Namun banyak orang yang salah menggunakannya. Aspek budaya ini harus diajarkan secara eksplisit di kelas

e. *Problem Solving*.

Literasi melibatkan pemecahan masalah. Karena kata-kata selalu dilingkupi oleh konteks linguistik dan konteks situasi, membaca dan menulis melibatkan usaha pemahaman terhadap hubungan antara kata-kata, satuan-satuan makna yang lebih besar, dan antara teks-teks dan dunia nyata atau dunia yang dibayangkan. Dalam keseharian, komunikasi dilakukan untuk memecahkan berondongan masalah. Untuk mendapatkan pekerjaan, misalnya, seseorang harus menulis surat lamaran. Menulis surat ini adalah bentuk pemecahan masalah (*problem solving*) yang jelas-jelas merupakan keterampilan hidup (*life skill*). Kelas bahasa harus menyajikan pengalaman belajar dengan berbagai masalah untuk dipecahkan secara kolaboratif.

f. *Reflectin and self reflection*.

Literasi melibatkan refleksi dan refleksi sendiri. Pembaca dan penulis memikirkan tentang bahasa dan hubungannya dengan dunia dan dengan diri mereka. Dengan refleksi dimaksudkan kesadaran pembelajar bahasa terhadap perilaku berbahasa pada dirinya dan pada orang lain. Refleksi ini adalah kemampuan metabahasa yang

merupakan indikator kecerdasan. Penutur sejati memiliki intuisi kebahasaan sehingga dengan mudah dapat merasakan mana ungkapan yang benar dan salah. Melalui pendidikan, ia akan mampu melakukan refleksi sehingga intuisi itu dapat dijelaskannya melalui istilah-istilah tata bahasa.

g. *Language Use.*

Literasi melibatkan Penggunaan Bahasa. Literasi bukan hanya sebuah sistem menulis, dan bukan juga semata-mata tentang pengetahuan ketatabahasaan; literasi memerlukan pengetahuan bahasa digunakan dalam konteks lisan dan tulisan untuk menciptakan wacanan. Lebih jauh dijelaskan oleh Prof. Dr. A. Chaedar Alwasilah bahwa Literasi bukan sekedar menangkap makna tapi juga melemparkan makna untuk ditangkap oleh orang lain. Sejalan dengan laju teknologi, kini informasi melimpah ruah dengan jenis dan bentuk teks yang sangat beragam. Ini semua memerlukan strategi untuk menangkap maknanya dan untuk meresponsnya melalui teks yang beragam pula. Keterampilan menciptakan wacana berdimensi multimedia tak pelak lagi merupakan karakteristik manusia cerdas masa kini.

c. **Tingkatan Literasi**

Pertimbangan teoritis dan praktis lain yang mewarani kurikulum berbasis literasi adalah tingkatan literasi yang ditargetkan di setiap jenjang. Artinya, perlu ditetapkan tingkatan literasi bahasa Inggris apa yang diharapkan dicapai oleh lulusan SMP/MTs dan SMA/MA. Tingkatan literasi menurut Wells (1987) : *performatif*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. Berikut uraian keempat tingkatan tersebut :

a. *Performative level*

Tingkatan performative adalah tingkatan kemampuan berbahasa Inggris orang mampu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan. Pembelajaran ini berada pada tingkatan paling awal atau dasar. Kalau disampaikan pada tingkatan pendidikan yaitu sekolah dasar. Proses pembelajaran lebih banyak bahkan hampir seluruhnya menggunakan symbol-simbol atau gambar-gambar. Peserta didik SD/MI atau mereka yang belajar pada tingkat dasar sulit kalau harus membaca atau mendengar langsung tanda didampingi dengan simbol tadi. Buku atau materi yang digunakannya banyak sekali menggunakan gambar-gambar atau simbol-simbol.

b. *Functional level*

Tingkatan functional adalah tingkatan kemampuan berbahasa Inggris seseorang mampu menggunakannya untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari seperti membaca surat kabar, manual atau petunjuk. Pada tingkat ini peserta didik diarahkan agar mampu memahami instruksi-instruksi lisan maupun tulisan. Maka kelas satu peserta didik terbatas memahami bahasa interaksi sehari-hari seperti “mengajak” “memberi tahu” dsb. Bahasa tulis hendaknya juga diarahkan ke pemahaman pesan-pesan kartu ucapan, pengumuman pendek, ceritera pendek, dan menulis teks. Di kelas dua gaya bahasa lisan juga masih dominan meskipun peserta didik mulai membaca dan menulis beberapa jenis teks, seperti membaca petunjuk-petunjuk menggunakan sesuatu barang, membaca iklan lowongan kerja, dan sebagainya.

c. *Informational Level*

Tingkatan *informational* yaitu tingkatan kemampuan berbahasa seseorang mampu mengakses pengetahuan dan kemampuan berbahasa dalam bahasa Inggris. Artinya peserta didik pada tingkatan ini diharapkan mampu membaca teks atau wacana tentang pengetahuan. Maka bahan ajar yang disajikan dalam pembelajaran pun lebih banyak membahas tentang pengetahuan, yang berisikan tentang sains maupun sosial. Karena peserta didik SMA/MA dipersiapkan untuk meneruskan ke tingkat perguruan tinggi.

i. *Epistemic Level*

Tingkatan epistemic adalah tingkatan kemampuan seseorang mampu mengungkapkan pengetahuan ke dalam bahasa sasaran dalam bahasa Inggris. Tingkat literasi epistemic dianggap terlalu tinggi untuk dapat dicapai oleh peserta didik SMA/MA, mengingat kondisi obyektif pendidikan di Indonesia maupun posisi bahasa Inggris di negeri ini sebagai bahasa asing.

d. **Keterampilan berbicara (Harmer, 2008)**

Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. (Depdikbud, 1984/1985:7). Pengertiannya secara khusus banyak dikemukakan oleh para pakar. Tarigan (1983:15), misalnya, mengemukakan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi sebab didalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Proses komunikasi itu dapat digambarkan pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Dalam proses komunikasi terjadi pemindahan pesan dari komunikator (pembicara) kepada komunikan (pendengar). Komunikator adalah seseorang yang memiliki pesan. Pesan yang akan disampaikan kepada komunikan lebih dahulu diubah ke dalam simbol yang dipahami oleh kedua belah pihak. Simbol tersebut memerlukan saluran agar dapat dipindahkan kepada komunikan.

Bahasa lisan adalah alat komunikasi berupa simbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Saluran untuk memindahkan adalah udara. Selanjutnya simbol yang disalurkan lewat udara diterima oleh komunikan. Karena simbol yang disampaikan itu dipahami oleh komunikan, komunikan dapat memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator.

Tahap selanjutnya, komunikan memberikan umpan balik kepada komunikator. Umpan balik adalah reaksi yang timbul setelah komunikan memahami pesan. Reaksi dapat berupa jawaban atau tindakan. Dengan demikian, komunikasi yang berhasil ditandai oleh adanya interaksi antara komunikator dengan komunikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peristiwa komunikasi dapat berlangsung apabila dipenuhi sejumlah persyaratan berikut:

- a. Komunikator → orang yang menyampaikan pesan
- b. Pesan → isi pembicaraan
- c. komunikan → orang yang menerima pesan
- d. Media → bahasa lisan

- e. Sarana → waktu, tempat, suasana, peralatan yang digunakan dalam penyampaian pesan.
- f. interaksi → searah, dua arah, atau multiarah.

Berbicara sebagai salah satu bentuk komunikasi akan mudah dipahami dengan cara membandingkan diagram komunikasi dengan diagram peristiwa berbahasa. Berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Pada saat berbicara seseorang memanfaatkan faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa. Bahkan organ tubuh yang lain seperti kepala, tangan, dan roman mukapun dimanfaatkan dalam berbicara. Faktor psikologis memberikan andil yang cukup besar terhadap kelancaran berbicara. Stabilitas emosi, misalnya, tidak saja berpengaruh terhadap kualitas suara yang dihasilkan oleh alat ucap tetapi juga berpengaruh terhadap keruntutan bahan pembicaraan. Berbicara tidak terlepas dari faktor neurologis yaitu jaringan syaraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga, dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas berbicara. Demikian pula faktor semantik yang berhubungan dengan makna, dan faktor linguistik yang berkaitan dengan struktur bahasa selalu berperan dalam kegiatan berbicara. Bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan kata-kata harus disusun menurut aturan tertentu agar bermakna.

Berbicara merupakan tuntutan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial (*homo homine socius*) agar mereka dapat berkomunikasi dengan sesamanya Stewart dan Kenner Zimmer (Depdikbud, 1984/85:8) memandang kebutuhan akan komunikasi yang efektif dianggap sebagai suatu yang esensial untuk mencapai keberhasilan dalam setiap individu, baik aktivitas individu maupun kelompok. Kemampuan berbicara yang baik sangat dibutuhkan dalam berbagai jabatan pemerintahan, swasta, juga pendidikan. Seorang pemimpin, misalnya, perlu menguasai keterampilan berbicara agar dapat menggerakkan masyarakat untuk berpartisipasi terhadap program pembangunan. Seorang pedagang perlu menguasai keterampilan berbicara agar dapat meyakinkan dan membujuk calon pembeli. Demikian halnya pendidik, mereka dituntut menguasai keterampilan berbicara agar dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada anak didiknya.

e. **Perbedaan Ragam Lisan dan Ragam Tulis.**

Bahasa ragam lisan agak berbeda dengan ragam tulis. Ragam lisan atau ragam ajaran dimiliki oleh masyarakat bahasa, sedangkan ragam tulis yang lahir kemudian tidak harus dimiliki oleh masyarakat bahasa. Bahasa Melayu sebagai akar bahasa Indonesia semula cenderung digunakan secara lisan. Namun, dalam perkembangannya beberapa macam huruf digunakan untuk menuliskan bahasa Melayu. Pada zaman Sriwijaya digunakan huruf dewa Nagari untuk menuliskan bahasa Melayu Kuno, sedangkan pada masa kejayaan Malaka digunakan huruf Arab-Melayu (huruf pegon atau huruf Jawi). Pada perkembangan berikutnya, bahasa Melayu menggunakan huruf Latin, terutama semenjak diberlakukannya ejaan van Ophuysen tahun 1901. Setelah bahasa Melayu diresmikan menjadi bahasa nasional dengan nama bahasa Indonesia digunakan ejaan yang tulisannya mengacu pada huruf Latin.

Perbedaan antara ragam lisan dan ragam tulis ada dua macam. Pertama, berhubungan dengan peristiwanya. Jika digunakan ragam

tulis partisipan tidak saling berhadapan. Akibatnya, bahasa yang digunakan harus lebih terang dan lebih jelas sebab berbagai sarana pendukung yang digunakan dalam bahasa lisan seperti isyarat, pandangan dan anggukan, tidak dapat digunakan. Itulah sebabnya mengapa ragam tulis harus lebih cermat. Pada ragam tulis fungsi subjek, predikat, dan objek serta hubungan antar fungsi itu harus nyata. Pada ragam lisan partisipan pada umumnya bersemuka sehingga kelengkapan fungsi-fungsi itu kadang terabaikan. Meskipun demikian, mereka dapat saling memahami maksud yang dikemukakan karena dibantu dengan unsur paralinguistik.

Orang yang halus rasa bahasanya sadar bahwa kalimat ragam tulis berkaitan dengan kalimat ragam ajaran. Oleh karena itu, sepatutnya mereka berhati-hati dan berusaha agar kalimat yang dituliskan ringkas dan lengkap. Bentuk akhir ragam tulis tidak jarang merupakan hasil dari beberapa kali penyuntingan. Hal ini akan berbeda dengan kalimat ragam lisan yang kadang kala kurang terstruktur, karena sifatnya yang spontanitas.

Hal kedua yang membedakan ragam lisan dan tulis berkaitan dengan beberapa upaya yang digunakan dalam ajaran, misalnya tinggi rendah, panjang pendek, dan intonasi kalimat. Semua itu tidak terlambang dalam tata tulis maupun ejaan. Dengan demikian, penulis acap kali perlu merumuskan kembali kalimatnya jika ingin menyampaikan jangkauan makna yang sama lengkapnya atau ungkapan perasaan yang sama telitinya dengan ragam lisan. Dalam ragam lisan, penutur dapat memberikan tekanan atau memberikan jeda pada bagian tertentu agar maksud ajarannya lebih mudah dipahami.

f. **Bentuk-bentuk Berbicara.**

Wilayah berbicara biasanya dibagi menjadi dua bidang, yaitu (1) berbicara terapan atau fungsional (*the speech art*), dan (2) pengetahuan dasar berbicara (*the speech science*). Dengan kata lain, berbicara dapat ditinjau seni dan sebagai ilmu. Berbicara sebagai seni menekankan penerapannya sebagai alat komunikasi dalam masyarakat, dan yang menjadi perhatiannya diantaranya (1) berbicara di muka umum, (2) diskusi kelompok, (3) debat, sedangkan berbicara sebagai ilmu menelaah hal-hal yang berkaitan dengan (1) mekanisme berbicara dan mendengar, (2) latihan dasar tentang ujaran dan suara, (3) bunyi-bunyi bahasa, dan (4) patologi ujaran.

Pengetahuan tentang ilmu atau teori berbicara sangat menunjang kemahiran serta keberhasilan seni dan praktik berbicara. Untuk itulah diperlukan pendidikan berbicara (*speech education*). Konsep-konsep dasar pendidikan berbicara mencakup tiga kategori., yaitu (1) hal-hal yang berkenaan dengan hakikat atau sifat-sifat dasar ujaran, (2) hal-hal yang berhubungan dengan proses intelektual yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berbicara, dan (3) hal-hal yang memudahkan seseorang untuk mencapai keterampilan berbicara.

Penekanan berbicara sebagai seni atau berbicara fungsional berarti membahas berbagai model praktik berbicara. Dalam hal ini, berbicara secara garis besar dapat dibagi atas (1) berbicara di muka umum atau *public speaking*, yang mencakup pada konferensi atau *conference speaking*, yang meliputi diskusi kelompok, prosedur parlementer, dan debat.

Selain itu, berbicara dapat dikelompokkan berdasarkan beberapa aspek, diantaranya (1) arah pembicaraan, (2) tujuan pembicaraan, dan (3) suasana. Pengelompokan berdasarkan arah pembicaraan dihasilkan

berbicara satu arah (pidato dan ceramah), dan berbicara dua/multi arah (konversasi, diskusi). Berdasarkan aspek tujuan, berbicara dapat dikelompokkan ke dalam berbicara persuasi, argumentasi, agitasi, instruksional dan rekreatif. Sementara itu, berdasarkan suasana dan sifatnya, berbicara dapat dikelompokkan ke dalam berbicara formal dan nonformal.

g. **Pengajaran Berbicara.**

Berbicara sebagai salah satu unsur kemampuan berbahasa sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang berdiri sendiri. Hal ini dibuktikan dari kegiatan pengajaran berbicara yang selama ini dilakukan. Dalam praktiknya, pengajaran berbicara dilakukan dengan menyuruh murid berdiri di depan kelas untuk berbicara, misalnya bercerita atau berpidato. Siswa yang lain diminta mendengarkan dan tidak mengganggu. Akibatnya, pengajaran berbicara di sekolah-sekolah itu kurang menarik. Siswa yang mendapat giliran merasa tertekan sebab di samping siswa itu harus mempersiapkan bahan sering kali guru melontarkan kritik yang berlebih-lebihan. Sementara itu, siswa yang lain merasa kurang terikat pada kegiatan itu kecuali ketika mereka mendapatkan giliran.

Agar seluruh anggota kelas dapat terlibat dalam kegiatan pengajaran berbicara, hendaklah selalu diingat bahwa hakikatnya berbicara itu berhubungan dengan kegiatan berbahasa yang lain, seperti menyimak, membaca, dan menulis, serta berkaitan dengan pokok-pokok pembicaraan. Dengan demikian, sebaiknya pengajaran berbicara mempunyai aspek komunikasi dua arah dan fungsional.

Pendengar selain berkewajiban menyimak ia berhak untuk memberikan umpan balik. Sementara itu, pokok persoalan yang menjadi bahan pembicaraan harus dipilih hal-hal yang benar-benar diperlukan oleh partisipan. Tugas pengajar adalah mengembangkan pengajaran berbicara agar aktivitas kelas dinamis, hidup, dan diminati oleh anak sehingga benar-benar dapat dirasakan sebagai sesuatu kebutuhan untuk mempersiapkan diri terjun ke masyarakat. Untuk mencapai hal itu, dalam pengajaran berbicara harus diperhatikan beberapa faktor, misalnya pembicara, pendengar, dan pokok pembicaraan.

Pembicara yang baik memberikan kesan kepada pendengar bahwa orang itu menguasai masalah, memiliki keberanian dan kegairahan. Penguasaan masalah akan terlihat pada kedalaman isi dan keruntutan penyajian. Sementara itu, keberanian dan kegairahan akan terlihat pada penampilan, kualitas suara, dan humor yang ditampilkan. Pembicara yang baik perlu didukung oleh pendengar yang baik, yaitu pendengar yang memiliki sifat kritis, dan responsif. Pendengar yang demikian itu pada umumnya bersedia memahami dan menanggapi pokok pembicaraan secara kritis. Dengan demikian, akan terjadi interaksi timbal balik antara pembicara dengan pendengar sehingga tercipta pembicaraan yang hidup.

Topik pembicaraan juga sangat menentukan berhasil tidaknya suatu kegiatan berbicara. Topik pembicaraan dinilai baik apabila menarik bagi pembicara dan pendengar, misalnya aktual dan relevan dengan kepentingan partisipan. Agar topik pembicaraan itu mudah dipahami perlu disusun naskah secara sistematis, misalnya sesuai dengan urutan waktu, tempat dan sebab akibat.

Kegiatan berbicara acap kali ditopang dengan persiapan tertulis, baik berupa referensi yang harus dibaca maupun konsep yang akan

disampaikan. Pokok pembicaraan itu ada baiknya dipersiapkan dalam bentuk tertulis, misalnya berupa naskah lengkap atau *out line*. Para penyimak ada kalanya juga memerlukan kegiatan tulis-menulis, terutama untuk membuat catatan atau ringkasan dari apa yang didengarnya. Dengan demikian, keterpaduan keempat keterampilan berbahasa dalam pengajaran berbicara harus diwujudkan secara alami seperti halnya yang terjadi di tengah masyarakat.

Di samping itu, pengajaran berbicara perlu memperhatikan dua faktor yang mendukung ke arah tercapainya pembicaraan yang efektif, yaitu faktor kebahasaan dan non kebahasaan. Faktor kebahasaan yang perlu diperhatikan ialah (1) pelafalan bunyi bahasa (2) penggunaan informasi, (3) pemilihan kata dan ungkapan, (4) penyusunan kalimat dan paragraf. Sementara itu, faktor non kebahasaan yang mendukung keefektifan berbicara ialah (1) ketenangan dan kegairahan, (2) keterbukaan, (3) keintiman, (4) isyarat nonverbal, dan (5) topik pembicaraan.

h. Metode Role playing (Gagne, 1998)

Role playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada aturan dan melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986) yang kegiatannya bisa dilakukan di dalam kelas maupun luar kelas, yang bentuk aktivitasnya mempraktekkan tanya jawab, dengan teman-temannya berperan dengan profesi dan pekerjaan yang berbeda (Basri Syamsu, 2000)Manfaat role playing :

- 1) Kegiatan role playing lebih bermakna bagi kehidupan siswa.
- 2) Kegiatan pembelajaran menyenangkan. siswa
- 3) Kegiatan dapat melibatkan seluruh siswa
- 4) Kegiatan role playing dapat mengembangkan keterampilan berbicara siswa
- 5) Kegiatan role playing lebih bervariasi
- 6) Kegiatan role playing dapat menginspirasi siswa berlatih di luar kelas
- 7) Kegiatan role playing dapat menggunakan berbagai media.

Teknik ini mereduksi ancaman bermain peran dengan menempatkan pengajar dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respon dan mensetting arah scenario.

- 1) Buatlah suatu permainan peran dimana kamu akan mendemostrasikan perilaku yang diinginkan, seperti menangani orang yang marah.
- 2) Informasikan pada kelas bahwa kamu akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan peserta didik adalah membantu kamu berhubungan dengan situasi.
- 3) Mintalah relawan peserta didik bermain peran menjadi orang lain dalam situasi itu. (misalnya, orang yang marah). Berilah peserta didik itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberimu feedback dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu untuk menyuruh peserta didik untuk memberikan garis khusus bagi kamu untuk digunakan. Misalnya, pada poin khusus, tanyakan, “ Apa yang seharusnya saya katakan berikutnya?” dengarkan saran-saran dari audiens dan coba praktekkan.
- 4) Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih kamu bagaimana menangani situasi. Hal ini memberi mereka

latihan keterampilan ketika kamu melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka.

PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dalam upaya penyempurnaan dan peningkatan kualitas proses serta praktek pembelajaran. Penelitian ini lebih memfokuskan pada penerapan model pembelajaran Role Playing sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa Kelas XI MAN Purwakarta dalam kompetensi berbicara. Dalam kegiatan ini dilakukan sebanyak 2 siklus, dengan mengacu pada model yang diadaptasi dari Suharsimi Arikunto "Penelitian Tindakan Kelas secara garis besar terdapat empat tindakan yang lazim dilalui yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi" dan penelitian tindakan harus sekurang-kurangnya dalam dua siklus tindakan yang berurutan Informasi dari siklus terdahulu menentukan bentuk siklus berikutnya ". Suharsini Arikunto (2006 : 16) " Penelitian tindakan harus sekurang-kurangnya dalam dua siklus tindakan yang berurutan . Informasi dari siklus terdahulu menentukan bentuk siklus berikutnya ". Prosedur atau langkah – langkah penelitian tindakan kelas ini terdiri dari siklus – siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, seperti yang telah didesain dalam faktor – faktor yang telah diselidiki.

Prosedur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini setiap siklus meliputi: Perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Sumber : Bahan Ajar PTK Ika Berdiati, BDK. Bandung. 2011

Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data
 - a. Data diperoleh dari siswa kelas XI MAN Purwakarta, untuk mencari informasi tentang kemampuan siswa melakukan aktifitas belajar dalam aspek berbicara dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Data diperoleh dari guru sebagai peneliti yang mengamati proses pembelajaran dan menilai kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat
 - c. Kolaborator yang membantu mengamati selama proses pembelajaran
2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Teknik pengamatan menggunakan instrumen lembar pengamatan untuk mengukur motivasi siswa dalam pembelajaran.
- b. Teknik pengumpulan nilai unjuk kerja untuk mengukur keterampilan siswa dalam berbicara.

Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dipaparkan kegiatan penelitian dari siklus ke siklus sebagai berikut:

1. Siklus 1

Pada Siklus 1 penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada proses pembelajaran Bahasa Inggris Aspek berbicara di Kelas XI MAN Purwakarta dengan empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan observasi

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun hal-hal yang diperlukan untuk melakukan proses penelitian tindakan kelas sebagai berikut

- 1) Menganalisis kompetensi dasar yang akan dipilih untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas pada di Kelas XI MAN Purwakarta dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*
- 2) Membuat RPP tentang materi berbicara sebagai pedoman peneliti melaksanakan PTK
- 3) Membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengukur keaktifan siswa dan pemahaman siswa.
- 4) Menyiapkan siswa kelas XI MAN Purwakarta

b. Pelaksanaan

Pada siklus 1 ini kegiatan penelitian tindakan kelas melalui kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris aspek berbicara dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan kegiatan sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Pada kegiatan awal pembelajaran, guru memotivasi siswa dengan apersepsi yang dikaitkan dengan materi berbicara agar siswa siap belajar dengan semangat.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- c) Guru menjelaskan aturan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* agar siswa dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran
- d) Guru menyiapkan teks sebagai media pembelajaran

2) Kegiatan Inti

- a) Membuat *setting Role Playing* agar tampak sebagaimana mestinya. Misalnya, menjelaskan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan. Di sini, peneliti melakukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan *setting Role Playing* dan atributnya.
- b) Menjelaskan tujuan dan aturan permainan.
- c) Memberikan ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam *Role Playing*, membimbing cara pengucapkannya beberapa kali dan sekaligus menjelaskan penggunaannya. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa merasa percaya diri menggunakan ungkapan-ungkapan itu dalam *Role Playing*.
- d) Memilih musik yang sesuai sebagai *background* suara agar suasana tampak rileks sehingga dapat mengurangi ketegangan siswa.

3) Kegiatan Penutup

Guru menutup pembelajaran dengan menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa

c. Pengamatan

Selama proses pembelajaran guru mengadakan pengamatan berdasarkan lembar pengamatan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur motivasi siswa. Selain itu guru sebagai peneliti meminta teman sejawat untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran. Hasil pengamatan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran masih belum berjalan sebagaimana yang diharapkan, belum dapat memotivasi siswa agar mau berbicara. Beberapa siswa masih belum mau berbicara.
- 2) Hasil belajar masih rendah karena pada siklus ini, belum maksimal. Nilai siswa masih di bawah rata-rata terutama ketika menyampaikan pendapat.
- 3) Selama proses pembelajaran siswa belajar dengan menyenangkan dan santai, tetapi masih belum optimal. Guru masih kesulitan dalam mengelola kelas yang jumlah siswanya banyak.

d. Observasi dan evaluasi

- 1) Hasil observasi/pengamatan terhadap motivasi siswa selama pembelajaran bahasa Inggris aspek berbicara dengan model pembelajaran Role Playing dapat dilihat dari tabel berikut ini :

lembar pengamatan untuk mengukur motivasi siswa dalam aspek berbicara melalui model pembelajaran Role Playing.

NO	NAMA	Aspek yang dinilai					SKOR	NIL AI	KATEG ORI
		A	B	C	D	E			
1	AR Rabbani	2	2	2	2	2	10	66,6	B
2	Amanda	1	2	2	1	2	8	53,3	CB
3	Aminah	2	1	2	2	1	8	53,3	CB
4	Anisa	2	2	1	2	1	8	53,3	CB
5	Azizah	2	2	1	1	1	7	46,7	CB
6	Fikri	2	2	2	2	2	10	66,6	B
7	Galuh	2	2	1	2	1	8	53,3	CB
8	Hendra	2	2	1	2	2	9	60	CB
9	Ika	2	2	1	2	1	8	53,3	CB
10	Imanudin	2	2	2	1	1	8	53,3	CB
11	Irawati	1	2	1	2	1	7	46,7	CB
12	Ismi	2	2	2	2	1	9	60	CB
13	Ita	1	2	1	1	1	6	40	KB
14	Jujun	2	1	2	1	2	8	53,3	CB
15	Meta	1	2	1	2	2	8	53,3	CB
16	M. Tungki	2	2	1	2	1	8	53,3	CB
17	M. Zaki	2	2	1	1	1	6	40	KB
18	Muhimah	3	3	2	3	2	13	86,7	SB
19	Nanda	2	2	1	1	1	7	46,7	CB
20	Nisa G	2	2	1	2	2	9	60	CB
21	Andy	2	1	1	2	1	7	46,7	CB
22	Qori	2	2	2	2	1	9	60	CB
23	Reggy	2	2	1	1	1	7	46,7	CB
24	Sasri	2	1	1	1	1	6	40	KB
25	St Fatimah	3	3	2	3	2	13	86,7	SB

26	St Nurlela	2	2	1	1	2	8	53,3	CB
27	St Parhah	3	3	2	2	2	8	53,3	CB
28	Syifa	3	3	2	2	2	12	80	B
29	Tania	2	2	1	2	1	8	53,3	CB
30	Titin	2	2	1	2	1	8	53,3	CB
31	Yuliani	2	2	2	2	2	10	66,6	B
Jumlah								1740	
Rata-rata = $1740 : 31 = 56,13$									

ASPEK YANG DIAMATI

- A = Perhatian
- B = semangat
- C = kerjasama
- D = keaktifan
- E = ketepatan ungka

KETERANGAN SKOR

- 3 = BAIK**
- 2 = SEDANG**
- 1 = KURANG**

$$\text{NILAI SISWA} = \frac{\text{SKOR PEROLEHAN SISWA}}{\text{SKOR IDEAL}} \times \text{SKOR MAKSIMAL}$$

SKOR MAKSIMAL = 15

Rentang nilai

Jika nilai siswa 20-40 maka siswa dianggap kurang baik

Jika nilai siswa 41- 60 maka siswa dianggap cukup baik

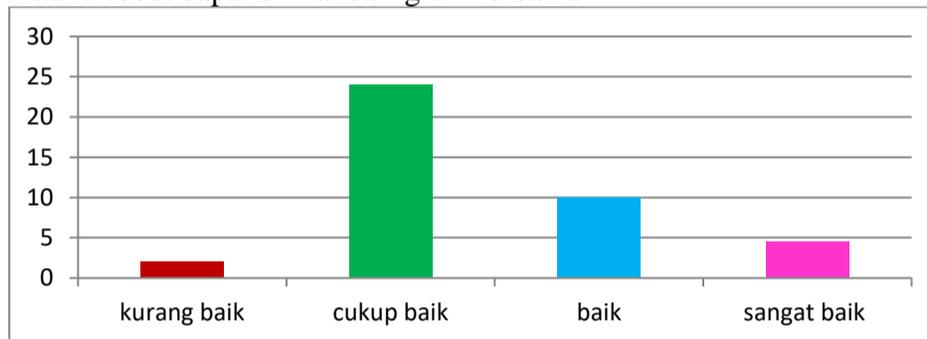
Jika nilai siswa 61-80 maka siswa dianggap baik

Jika nilai siswa 81-100 maka siswa dianggap sangat baik

Dari tabel lembar pengamatan siklus 1 di atas dapat diketahui data sebagai berikut:

- 1) Nilai rata-rata siswa pada siklus satu adalah 57,76
- 2) 34 Siswa mempunyai nilai yang masih di bawah 70 (di bawah) KKM berarti 87%. Sedangkan siswa yang mrencapai angka KKM baru sebesar 13%. (5 orang)
- 3) Berdasarkan pengamatan siswa yang termasuk kategori kurang baik ada 3 orang, kategori cukup baik 24 orang, kategori baik ada 10 orang, yang termasuk kategori sangat baik 2 orang.

Data tersebut dapat dilihat dari grafik dibawah ini



- 4) Berdasarkan pengamatan pada masing-masing aspek dapat didata sebagai berikut
 - Aspek Perhatian
Berdarkan tabel dapat diketahui 4 orang siswa mempunyai nilai kurang, 30 orang siswa mempunyai nilai sedang, dan 4 orang siswa mempunyai nilai tinggi
 - Aspek Semangat

Berdasarkan tabel dapat diketahui 4 orang mempunyai nilai kurang, 29 orang mempunyai nilai rendah, 5 orang mempunyai nilai tinggi

- Aspek Kerjasama
Berdasarkan tabel dapat diketahui 17 orang mempunyai nilai kurang, 19 orang mendapat nilai sedang, 2 orang mendapat nilai tinggi
- Aspek Keaktifan
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui 10 orang siswa mempunyai nilai kurang, 24 orang mendapat nilai sedang, dan 4 orang mendapat nilai tinggi
- Aspek Ketepatan
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui 21 orang mendapat nilai kurang, 17 orang mendapat nilai sedang dan tidak satu pun siswa yang mendapat nilai tinggi

e. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan, pengamatan nilai siswa dalam proses pembelajaran pada siklus 1 maka dapat direfleksi

- 1) Pada proses pembelajaran Bahasa Inggris aspek berbicara dengan model pembelajaran *Role Playing*, guru sudah dapat melaksanakan pembelajaran dengan cukup baik, namun masih belum optimal. Pembelajaran belum dapat memotivasi semangat, keaktifan, perhatian dan kerjasama siswa. Hal ini dapat dilihat dari data perolehan nilai siswa pada tabel. Siswa yang mempunyai nilai tinggi masih kurang. Dan masih ada beberapa siswa masih mempunyai nilai kurang, terutama pada kegiatan menyortir kartu, tidak ada satu pun siswa yang mempunyai nilai tinggi siswa terlihat aktif, sementara ada 17 orang siswa yang mempunyai nilai kurang
- 2) Motivasi siswa pada proses pembelajaran Bahasa Inggris aspek berbicara pada siswa kelas XI MAN Purwakarta, masih rendah, Pada siklus 1 Nilai motivasi siswa diamati berdasarkan aspek perhatian semangat, kerjasama, keaktifan dan ketepatan dalam mengungkapkan pendapat. Berdasarkan hasil pengamatan siswa yang mencapai nilai sama atau lebih dari angka KKM sebanyak 5 orang. Berarti baru 13 %, padahal target penelitian ini adalah 80% siswa mencapai nilai 70. Pada siklus 2 sebaiknya diupayakan perbaikan pada pembelajaran agar nilai siswa yang mencapai KKM lebih meningkat.
- 3) Nilai rata-rata kemampuan siswa dalam berbicara adalah 57,76. Nilai rata-rata ini masih di bawah nilai KKM yang ditentukan yaitu 70
- 4) Berdasarkan diskusi antara peneliti dan kolaborator hal ini disebabkan guru belum mengoptimalkan pembelajaran di awal pembelajaran, sehingga siswa belum siap dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dijadikan acuan agar siklus 2 guru sebagai peneliti dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Siklus 2

Pada Siklus 2 penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada proses pembelajaran Bahasa Inggris Aspek berbicara di Kelas XI MAN Purwakarta dengan empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan observasi

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun hal-hal yang diperlukan untuk melakukan proses penelitian tindakan kelas sebagai berikut

- 1) Menganalisis kompetensi dasar yang akan dipilih untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas di Kelas XI MAN Purwakarta dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*
- 2) Membuat RPP tentang materi berbicara sebagai pedoman peneliti melaksanakan PTK
- 3) Membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengukur keaktifan siswa dan pemahaman siswa.
- 4) Menyiapkan siswa kelas XI MAN Purwakarta

b. Pelaksanaan

Pada siklus 2 ini kegiatan penelitian tindakan kelas melalui kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris aspek berbicara dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Pada kegiatan awal pembelajaran, guru memotivasi siswa dengan apersepsi yang dikaitkan dengan materi berbicara agar siswa siap belajar dengan semangat.
 - b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - c) Guru menjelaskan aturan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* agar siswa dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran
 - d) Guru menyiapkan teks sebagai media pembelajaran
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Membuat *setting Role Playing* agar tampak sebagaimana mestinya. Misalnya, menjelaskan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan. Di sini, peneliti melakukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan *setting Role Playing* dan atributnya.
 - b) Menjelaskan tujuan dan aturan permainan.
 - c) Memberikan ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam *Role Playing*, membimbing cara pengucapkannya beberapa kali dan sekaligus menjelaskan penggunaannya. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa merasa percaya diri menggunakan ungkapan-ungkapan itu dalam *Role Playing*.
 - d) Memilih musik yang sesuai sebagai *background* suara agar suasana tampak rileks sehingga dapat mengurangi ketegangan siswa.

3) Kegiatan Penutup

Guru menutup pembelajaran dengan menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa

c. Pengamatan

Selama proses pembelajaran guru mengadakan pengamatan berdasarkan lembar pengamatan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur motivasi siswa. Selain itu guru sebagai peneliti meminta teman sejawat untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran. Hasil pengamatan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berjalan sebagaimana yang diharapkan, dapat memotivasi siswa agar mau berbicara. Seluruh siswa mau berbicara.
- 2) Hasil belajar sudah baik karena pada siklus ini, sudah maksimal. Nilai siswa ketika menyampaikan pendapat sudah memenuhi kkm.

3) Selama proses pembelajaran siswa belajar dengan menyenangkan dan santai. Guru mampu mengelola kelas yang jumlah siswanya banyak.

d. Observasi dan evaluasi

1) Hasil observasi/pengamatan terhadap motivasi siswa selama pembelajaran bahasa Inggris aspek berbicara dengan model pembelajaran Role Playing dapat dilihat dari tabel berikut ini :

lembar pengamatan untuk mengukur motivasi siswa dalam aspek berbicara melalui model pembelajaran Role Playing.

NO	NAMA	Aspek yang dinilai					SKOR	NIL AI	KATEG ORI
		A	B	C	D	E			
1	AR Rabbani	3	2	2	2	2	11	73,3	B
2	Amanda	3	3	2	1	2	11	73,3	B
3	Aminah	2	3	2	2	1	10	66,7	B
4	Anisa	2	2	2	2	1	9	60,0	CB
5	Azizah	2	2	1	2	1	8	53,3	CB
6	Fikri	2	2	2	3	2	11	73,3	B
7	Galuh	2	2	2	3	2	11	73,3	B
8	Hendra	2	3	2	2	2	11	73,3	B
9	Ika	2	2	2	2	1	9	60,0	CB
10	Imanudin	2	2	2	3	2	11	73,3	B
11	Irawati	2	2	1	2	1	8	53,3	CB
12	Ismi	2	3	3	2	1	11	73,3	B
13	Ita	2	2	2	1	1	8	53,3	CB
14	Jujun	2	3	2	2	2	11	73,3	B
15	Meta	3	2	2	2	2	11	73,3	B
16	M. Tungki	2	2	3	2	2	11	73,3	B
17	M. Zaki	2	2	2	2	1	9	60,0	CB
18	Muhimah	3	3	2	3	2	13	86,7	SB
19	Nanda	2	2	2	2	3	11	73,3	B
20	Nisa G	2	2	3	2	2	11	73,3	B
21	Andy	2	2	2	2	3	11	73,3	B
22	Qori	2	2	2	2	3	11	73,3	B
23	Reggy	2	2	3	2	2	11	73,3	B
24	Sasri	2	1	3	3	2	11	73,3	B
25	St Fatimah	3	3	2	3	2	13	86,7	SB
26	St Nurlela	2	2	2	3	2	11	73,3	B
27	St Parhah	3	3	2	2	2	12	80,0	B
28	Syifa	3	3	2	2	2	12	80,0	B
29	Tania	2	2	3	3	1	11	73,3	B
30	Titin	2	2	3	2	2	11	73,3	B
31	Yuliani	2	3	2	2	2	11	73,3	B
Jumlah								2206,7	
Rata-rata								71,2	

ASPEK YANG DIAMATI

- A = Perhatian
- B = semangat
- C = kerjasama
- D = keaktifan
- E = ketepatan angka

KETERANGAN SKOR

- 3 = BAIK
- 2 = SEDANG
- 1 = KURANG

<p>NILAI SISWA = $\frac{\text{SKOR PEROLEHAN SISWA}}{\text{SKOR IDEAL}} \times \text{SKOR IDEAL}$</p> <p>SKOR IDEAL</p> <p>SKOR MAKSIMAL</p>
--

SKOR MAKSIMAL = 15

Rentang nilai

Jika nilai siswa 20-40 maka siswa dianggap kurang baik

Jika nilai siswa 41- 60 maka siswa dianggap cukup baik

Jika nilai siswa 61-80 maka siswa dianggap baik

Jika nilai siswa 81-100 maka siswa dianggap sangat baik

Dari tabel lembar pengamatan siklus 2 di atas dapat diketahui data sebagai berikut:

- 1) Nilai rata-rata siswa pada siklus dua adalah 71,2
- 2) 6 Siswa mempunyai nilai yang masih di bawah 70 (di bawah) KKM berarti 19,35%. Sedangkan siswa yang mrencapai angka KKM sebesar 80,65%. (25 orang)
- 3) Berdasarkan pengamatan siswa yang termasuk kategori kurang baik tidak ada, kategori cukup baik 6 orang, kategori baik ada 23 orang, yang termasuk kategori sangat baik 2 orang.
- 4) Berdasarkan pengamatan pada masing-masing aspek dapat didata sebagai berikut
 - Aspek Perhatian
Berdasarkan tabel dapat diketahui 24 orang siswa mempunyai nilai sedang, dan 7 orang siswa mempunyai nilai tinggi
 - Aspek Semangat
Berdasarkan tabel dapat diketahui 1 orang mempunyai nilai kurang, 21 orang mempunyai nilai rendah, 9 orang mempunyai nilai tinggi
 - Aspek Kerjasama
Berdasarkan tabel dapat diketahui 2 orang mempunyai nilai kurang, 22 orang mendapat nilai sedang, 7 orang mendapat nilai tinggi
 - Aspek Keaktifan
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui 2 orang siswa mempunyai nilai kurang, 21 orang mendapat nilai sedang, dan 8 orang mendapat nilai tinggi
 - Aspek Ketepatan
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui 9 orang mendapat nilai kurang, 19 orang mendapat nilai sedang dan 3 siswa yang mendapat nilai tinggi

e. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan, pengamatan nilai siswa dalam proses pembelajaran pada siklus 2 maka dapat direfleksi

- 1) Pada proses pembelajaran Bahasa Inggris aspek berbicara dengan model pembelajaran *Role Playing* , guru sudah dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik dan optimal. Pembelajaran dapat memotivasi semangat, keaktifan, perhatian dan kerjasama siswa. Hal ini dapat dilihat dari data perolehan nilai siswa pada tabel. Siswa yang mempunyai nilai tinggi cukup banyak. Dan hanya ada beberapa siswa masih mempunyai nilai kurang (6 Orang), 19,35%.
- 2) Motivasi siswa pada proses pembelajaran Bahasa Inggris aspek berbicara pada siswa kelas XI MAN Purwakarta, cukup tinggi (80,65%), Pada siklus 2 Nilai motivasi siswa diamati berdasarkan aspek perhatian semangat, kerjasama, keaktifan dan ketepatan dalam mengungkapkan pendapat. Berdasarkan hasil pengamatan siswa yang mencapai nilai sama atau lebih dari angka KKM

sebanyak 25 orang (80,65%). Berarti sudah melebihi target penelitian ini adalah 80% siswa mencapai nilai 70. Pada siklus 2 telah diupayakan perbaikan pada pembelajaran sehingga nilai siswa yang mencapai KKM sudah mencapai target.

- 3) Nilai rata-rata kemampuan siswa dalam berbicara adalah 71,2. Nilai rata-rata ini telah di atas nilai KKM yang ditentukan yaitu 70.

KESIMPULAN

Berdasarkan diskusi antara peneliti dan kolaborator disimpulkan bahwa guru mampu mengoptimalkan pembelajaran di awal pembelajaran, sehingga siswa siap dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dijadikan acuan agar bgai guru lain sebagai peneliti bahwa metode role playing dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.(200). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Deporter, Bobby, & Henanche, Mike. (1999). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Moloeng, Lexy. J, (199). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung Remaja Rosda Karya.
- Sugiono. (200). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*.Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, WinaStrategi, (2009). *Pembelajarajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana.
- Silberman,Mel,(1996). *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani, Yogyakarta.
- Sharan, Shlomo, (2009). *Handbook of Cooperative Learning, Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran Untuk Memacu Keberhasilan Siswa di Kelas*, Imperium Yogyakarta.
- Suharjono, (2009). *Pertanyaan dan jawaban disekitar Penelitian Tindakan Kelas dan Tindakan Sekolah*, Cakrawala Indonesia, LP3 Universitas Negeri Malang.
- Wiriaatmadja,Rochiati, (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Remaja Rosdakarya, Bandung.