

MENINGKATKAN HASIL DAN AKTIVITAS BELAJAR BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA SMP PADA POKOK BAHASAN *OFFERING AND ASKING FOR SOMETHING* MELALUI MODEL BERMAIN PERAN

Dudung Mulyadi¹

ABSTRAK: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil dan aktifitas belajar berbicara bahasa inggris pada pokok bahasan *offering and asking for something* melalui model bermain peran. Hasil analisis data yang diperoleh setelah dilakukan tindakan melalui penerapan model bermain peran di kelas IX F SMP Negeri 2 labuan hasil belajar bahasa Inggris siswa menunjukn peningkatan sebesar 20% dari pra siklus ke siklus I dan 17,5% dari siklus I ke siklus II. Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 20% dari prasiklus ke siklus I dan 10% dari siklus I ke siklus II setelah diberikan model pembelajaran bermain peran.

Kata Kunci: Belajar Berbicara Bahasa Inggris, Model Bermain Peran.

PENDAHULUAN

Standar Kompetensi mata pelajaran bahasa Inggris untuk SMP berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tertulis (Depdiknas, 2006, p. 1). Standar kompetensi ini dimaksudkan agar siswa siap mengakses situasi multiglobal lokal yang berorientasi pada keterbukaan dan kemasadepanan. Oleh karena itu, penguasaan seseorang terhadap bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi sangat penting dalam era globalisasi dan era perdagangan bebas yang telah dicanangkan dunia internasional.

Namun bagi sebagian besar siswa SMPN 2 Labuan, mata pelajaran bahasa Inggris dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan. Sulit karena hampir semua apa yang tertulis berbeda dengan yang harus diucapkan, ditambah lagi arti atau maknanya pun dapat berubah-ubah jika digabungkan dengan kalimat yang berbeda. Belum lagi *tenses* yang harus dikuasai menambah rumit siswa. Apalagi model pembelajaran yang digunakan guru bersifat verbal, monoton, dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa sehingga menambah keengganan siswa untuk tertarik belajar bahasa Inggris. Disamping itu, sebagian besar guru bahasa Inggris di sekolah ini memberikan porsi secara berlebihan pada keterampilan membaca, sementara keterampilan berbicara siswa terkesan diabaikan. Sistem penilaian pembelajaran pun cenderung hanya dilakukan pada aspek kognitif saja, tidak pada aspek afektif dan psikomotor. Akibatnya minat dan aktivitas belajar belajar siswa pada mata pelajaran ini umumnya rendah, yang pada akhirnya prestasi siswa pada pelajaran ini pun rendah.

¹ Guru Bahasa Inggris SMPN 2 Labuan, Pandeglang.

Pengaruh Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Berbicara Bahasa
Inggris Siswa SMP Pada Pokok Bahasan *Offering and Asking for Something*
Melalui Model Bermain Peran
Dudung Mulyadi

Gambaran lebih jelas tentang kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas IX F pada tiga kompetensi dasar sebelum penelitian dilaksanakan dapat dilihat pada Tabel 1.

TABEL 1. Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas IX F SMPN 2 Labuan
Tahun Pelajaran 2013/2014

No	Materi Pembelajaran	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Ketuntasan Belajar (%)
1	<i>Expressing Certainty and Uncertainty</i>	80	45	37,50
2	<i>Asking and Offering Help</i>	90	40	42,50
3	<i>Asking for Direction</i>	85	50	40,00

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar klasikal pada tiap-tiap kompetensi rata-rata di bawah 50%. Hal ini bertolak belakang dengan pendapat Mulyasa (2006, p. 254) yang mengemukakan, seorang siswa dipandang tuntas belajar jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65%, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.

Ironis, tetapi itulah kenyataannya. Sebagai guru, peneliti merasa terpenggil untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dari hasil refleksi diri, terungkap permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas yaitu:

- 1) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran berbicara bahasa Inggris di kelas;
- 2) Selama pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang mengantuk;
- 3) Sebagian besar siswa selalu takut dan kurang percaya diri untuk berbicara bahasa Inggris;
- 4) Nilai yang dicapai siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris pada keterampilan berbicara kurang memuaskan (dibawah rata-rata).

Setelah permasalahan dapat diidentifikasi, langkah selanjutnya yaitu menganalisis penyebab munculnya permasalahan di atas. Hasil refleksi diri terungkap permasalahan muncul diduga disebabkan oleh:

- 1) Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*);
- 2) Sistem penilaian hanya pada aspek kognitif;
- 3) Model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar monoton.

Bermain peran (*role play*) merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan dapat merangsang aktivitas belajar siswa secara fisik dan mental mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan penilaian pembelajaran. Model ini menyakini bahwa siswa adalah pemegang peran dalam proses keseluruhan kegiatan pembelajaran, sedangkan guru berfungsi untuk memfasilitasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Pengaruh Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Berbicara Bahasa
Inggris Siswa SMP Pada Pokok Bahasan *Offering and Asking for Something*
Melalui Model Bermain Peran
Dudung Mulyadi

Melihat permasalahan di atas, peneliti merasa perlu melakukan perbaikan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan aktivitas belajar dan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dengan lebih mengefektifkan proses belajar mengajar melalui model bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar berbicara pada pokok bahasan *offering and asking for something* mata pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan model bermain peran pada siswa kelas IX F SMPN 2 Labuan tahun pelajaran 2013/2014. Model pembelajaran ini diduga dapat merangsang aktivitas belajar siswa secara fisik dan mental yang didukung dengan sistem penilaian yang terpadu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara akurat dan komprehensif.

Joyce & Weil (2002, p. 106-107) mengemukakan sembilan tahapan dalam bermain peran (*role play*) yaitu: *warm up the group, select participants, set the stage, prepare the observers, enact, discuss and evaluate, reenact, discuss and evaluate, share experience and generalize*. Hal senada dikemukakan oleh Shaftel (1967, p. 45-52) sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran yaitu (1) menghangatkan suasana dan memotivasi siswa, (2) memilih partisipan/peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Kesembilan tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan siswa terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Masalah dapat diangkat dari kehidupan siswa, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah yang hangat dan actual, langsung menyangkut kehidupan siswa, menarik dan merangsang rasa ingin tahu siswa, serta memungkinkan berbagai alternatif pemecahan. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi siswa agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila siswa menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini siswa dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para siswa diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para siswa tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah seorang siswa yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.

Menyusun tahap-tahap peran, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para siswa dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Guru membantu siswa menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya di mana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah

Pengaruh Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Berbicara Bahasa
Inggris Siswa SMP Pada Pokok Bahasan *Offering and Asking for Something*
Melalui Model Bermain Peran
Dudung Mulyadi

dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh siswa, dan mereka siap untuk memainkannya.

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua siswa turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran? Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan?.

Tahap pemeranan, pada tahap ini para siswa mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para siswa ragu dengan apa yang harus dikatakan akan ditunjukkan. Shaftel & Shaftel (1967, p. 36-37) mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas masalah yang diperankan serta jumlah siswa yang dilibatkan, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama. Pemeranan dapat berhenti apabila para siswa telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Adakalanya para siswa keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah memakan waktu yang terlampaui lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan. Sebaliknya pemeranan dihentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permasalahan untuk didiskusikan.

Diskusi dan evaluasi pembelajaran, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para siswa akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi mungkin dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternative pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas. Para siswa menyetujui cara tertentu untuk memecahkan masalah, meskipun dimungkinkan adanya siswa yang belum menyetujuinya. Kesepakatan bulat tidak perlu dicapai karena tidak ada cara yang pasti dalam menghadapi masalah kehidupan.

Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan, tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para siswa untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya. Mereka bercermin pada orang lain untuk lebih memahami dirinya. Hal ini mengandung implikasi

Pengaruh Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Berbicara Bahasa
Inggris Siswa SMP Pada Pokok Bahasan *Offering and Asking for Something*
Melalui Model Bermain Peran
Dudung Mulyadi

bahwa yang paling penting dalam bermain peran ialah terjadinya saling tukar pengalaman. Proses ini mewarnai seluruh kegiatan bermain peran, yang ditegaskan lagi pada tahap akhir. Pada tahap ini para siswa saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman siswa dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Hal senada diungkapkan oleh Uno (2007, p. 26-28) yang mengatakan bahwa prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu, (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menata panggung, (4) menyiapkan pengamat (*observer*), (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa model bermain peran (*role play*) diyakini sangat bermanfaat untuk mendorong siswa untuk berani tampil di depan kelas dan sekaligus melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggrisnya serta memerankan peran-peran tertentu sehingga diharapkan mereka dapat menyesuaikan diri dan diterima oleh masyarakat.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan menerapkan langkah-langkah model bermain peran sebagai berikut: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi siswa, (2) memilih partisipan/peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

METODE

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang didasari langkah-langkah penelitian menurut model Kurt Lewin. Model ini terdiri atas empat langkah penelitian yang meliputi perencanaan (*planning*), tindakan atau aksi (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian tindakan kelas ini merupakan salah satu usaha untuk memperbaiki mutu pembelajaran yang secara langsung menyentuh masalah lapangan, yaitu cara baru untuk memperbaiki dan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas.

DISKUSI

Hasil penelitian ini menjelaskan siklus ke satu dan siklus kedua sesuai perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pada bab ini dilaporkan data dan pembahasan hasil penelitian mengenai hasil dan aktivitas belajar pada masing-masing siklus.

Pengaruh Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Berbicara Bahasa
Inggris Siswa SMP Pada Pokok Bahasan *Offering and Asking for Something*
Melalui Model Bermain Peran
Dudung Mulyadi

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini ada dua yaitu tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan menilai keberhasilan model pembelajaran bermain peran, sedangkan observasi digunakan untuk menilai aktivitas belajar siswa.

Hasil ketercapaian KKM pada siklus I sebesar 70% dan siklus II sebesar 87,5%. Di samping itu, skor rata-rata hasil belajar siswa pun meningkat dari 68,50 pada siklus I menjadi 77,12 pada siklus II dengan persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 80% dan siklus II mencapai 90%. Target pencapaian aktivitas belajar siswa hanya 70% pada siklus I dan 80% pada siklus II.

Kegiatan evaluasi pembelajaran pada setiap pertemuan telah dilaksanakan dengan baik, namun pada pertemuan pertama evaluasi hanya dilakukan terhadap dua kelompok permainan peran. Hal ini terjadi karena waktu yang tersedia hanya sedikit, waktu lebih banyak dihabiskan pada kegiatan awal dan inti pembelajaran. Untuk menguasai apakah siswa telah menguasai kompetensi yang telah ditetapkan, maka seorang guru dituntut untuk mampu mengadakan penilaian pembelajaran. Dengan dilakukannya penilaian terhadap proses pembelajaran, maka siswa akan mengetahui keterampilannya secara jelas, sehingga siswa dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Demikian pula dengan kegiatan penilaian guru bahasa Inggris yang dijadikan salah satu sumber data penelitian ini telah melaksanakan evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh tujuan yang telah ditetapkan tercapai.

Disamping itu, evaluasi dapat memahami kelemahan-kelemahan model pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian, evaluasi sekaligus juga merupakan salah satu teknik untuk memperbaiki program pembelajaran.

Setelah mengadakan perbaikan pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Adapun persentase ketercapaian hasil belajar siswa adalah sebagai berikut pra siklus (50%), siklus I (70%), dan Siklus II (87,5%).

Pada pembelajaran pra siklus siswa yang mendapat nilai 65 ke atas hanya 50 %, setelah mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 70%. Peningkatan sebesar 20% ini dari pra siklus ke siklus I, sedangkan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 17,5%. Peningkatan ini menunjukkan keefektifan model pembelajaran bermain pada pokok bahasan *asking and offering something*.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini meliputi data observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, penilaian keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan proses pembelajaran.

Rekapitulasi persentase keaktifan belajar siswa sebagai indikator aktivitas pembelajaran siswa dapat dijelaskan pada Tabel 2.

TABEL 2. Persentase Aktivitas Belajar Siswa

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Aktif	80%	90 %	10 %
Tidak Aktif	20%	10 %	10%

Pengaruh Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Berbicara Bahasa
Inggris Siswa SMP Pada Pokok Bahasan *Offering and Asking for Something*
Melalui Model Bermain Peran
Dudung Mulyadi

Dari data di atas, terdapat kenaikan rata-rata pada siklus kedua pada aktivitas belajar siswa dalam pelaksanaan permainan peran. Pada pra siklus, siswa yang aktif dalam permainan peran hanya 24 siswa dari 40 siswa. Hal ini berarti hanya 60% siswa aktif pada kegiatan pembelajaran. Pada siklus pertama, aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 80% atau 32 siswa aktif pada kegiatan pembelajaran. Pada siklus kedua, keaktifan siswa lebih meningkat lagi menjadi 90% atau hampir seluruh siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran bermain peran. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 20% dari pra siklus ke siklus I, dan 10% dari siklus I ke siklus II.

Pada kegiatan awal pertemuan pertama, suasana kelas sangat tegang. Hal ini terjadi karena penulis berada di belakang responden mengamati proses pembelajaran, biasanya belum pernah terjadi selama proses pembelajaran. Saat pelaksanaan pembukaan pembelajaran kedua dan ketiga lebih mencair, suasana siswa lebih tenang, tidak seperti suasana pertemuan pertama.

Pada setiap pelaksanaan pembukaan pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini, guru sangat menguasai materi. Pada kegiatan ini, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menggiring siswa untuk masuk pada bahan pembelajaran yang akan dibahas. Selain itu, berbagai pertanyaan yang dilontarkan siswa dapat dipecahkan dengan baik. Sayangnya guru tidak menggunakan alat bantu pembelajaran yang lain. Pada awal pembelajaran guru menjelaskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dan manfaatnya bagi kehidupan siswa. Tujuan dan kompetensi serta manfaat yang akan diperoleh dalam pembelajaran ini maka (1) siswa dapat mengatur waktu, energi, dan pemusatan perhatiannya pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; (2) guru dapat lebih baik dalam mengatur kegiatan pembelajaran yang digunakan dan dapat memberikan respons yang lebih baik terhadap kegiatan belajar siswa; (3) guru dapat menyediakan sumber-sumber belajar sesuai tujuan pembelajaran; (4) akan lebih mudah dalam melakukan evaluasi hasil pembelajaran; dan (5) pernyataan tujuan pembelajaran yang jelas dan sempurna dapat digunakan sebagai alat validasi derajat keberhasilan unjuk kerja siswa.

Disamping itu, pada tahap membuka pembelajaran ini guru mengaitkan isi pembelajaran yang akan dibahas dengan pembelajaran terdahulu yang telah dipelajari siswa. Proses mengaitkan dan menghubungkan pengetahuan awal yang dimiliki siswa dengan isi pembelajaran yang akan dibahas sangat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kegiatan inti pembelajaran merupakan kegiatan yang paling berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Baik buruknya keterampilan guru dalam kegiatan inti, menunjukkan baik buruknya hasil belajar siswa. Pada kegiatan inti pembelajaran pertemuan pertama, siswa enggan untuk sebagai pemeran. Siswa saling tuduh untuk menjadi pemeran. Hal ini terjadi karena model pembelajaran bermain peran (*role play*) merupakan model pembelajaran yang baru diterapkan di kelas.

Sebelum permainan peran dimulai, guru membekali siswa dengan cara menjelaskan dan memberikan contoh-contoh ungkapan pembelajaran yang tepat.

Pengaruh Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMP Pada Pokok Bahasan *Offering and Asking for Something* Melalui Model Bermain Peran
Dudung Mulyadi

Walaupun telah diberikan contoh-contoh ungkapan yang diperlukan dalam pembelajaran, namun kesulitan masih dihadapi siswa dalam penerapan model ini adalah ketika mereka harus membuat skenario dan mempraktekkannya. Hal ini wajar, pada proses pembelajaran berbicara bahasa Inggris biasanya siswa hanya mengucap ulang apa yang dikatakan oleh guru. Untuk mengantisipasi hal tersebut, guru berkeliling membimbing kelompok dalam membuat skenario permainan peran. Tampak siswa mengajukan pertanyaan tentang ungkapan-ungkapan yang paling tepat untuk kondisi tertentu. Pada pertemuan pertama, guru tidak menggunakan waktu yang tepat sesuai dengan yang tertulis pada perencanaan pembelajaran. Pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa tampak tertarik dan menikmati permainan peran yang dilaksanakan.

Kegiatan inti yang telah dilaksanakan oleh guru bahasa Inggris dengan diterapkannya model pembelajaran bermain peran mampu: 1) merangsang dan mendorong siswa aktif mengalami dan melaksanakan aktivitas bermain peran (*role play*) baik sebagai pemain maupun sebagai *observer*; 2) mendorong dan melibatkan siswa untuk bekerja sama dengan siswa lainnya; 3) mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan memperluas pemahaman mereka; dan 4) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pada setiap akhir pembelajaran guru menutup pembelajaran dengan cara mengadakan refleksi terhadap proses permainan peran, guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang kelemahan dan kekurangan bermain peran yang telah dilakukan, guru memberikan kesimpulan terhadap materi pembelajaran dan guru memberikan tugas kepada siswa untuk berlatih di luar jam sekolah sebagai pengayaan.

Pada pertemuan pertama rata-rata siswa mengalami kesulitan ketika harus menentukan kelemahan dan kekurangan permainan peran yang telah dilakukan. Namun, melalui latihan, bimbingan, dan arahan guru maka pertemuan kedua dan ketiga siswa mampu mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan permainan peran yang telah dilaksanakan. Setiap akhir kegiatan pembelajaran, guru selalu memberikan tugas kepada siswa untuk berlatih melakukan permainan peran sebagai pengayaan. Kegiatan pengayaan ini sangat bermanfaat untuk memotivasi dan meningkatkan keterampilan permainan peran.

Pada kegiatan refleksi ini guru membantu siswa untuk belajar apa yang telah mereka lakukan, sehingga siswa mau melihat dan mengakui kekuatan dan kelemahannya beserta faktor-faktor yang membuat mereka kuat atau lemah dalam pembelajaran. Pada kegiatan ini, guru memberikan masukan kepada siswa untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Pada pertemuan kedua dan ketiga guru bersama siswa melakukan kegiatan refleksi atas apa yang telah mereka lakukan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran serta mengambil manfaat dari hasil refleksi tersebut diperbaiki pada siklus II pertemuan II.

Keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan proses pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus kedua. Pada siklus satu guru tidak mampu mengelola waktu pembelajaran dengan tepat, kurang memberikan motivasi kepada siswa, kurang mengaktifkan siswa untuk berperan aktif dalam

Pengaruh Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Berbicara Bahasa
Inggris Siswa SMP Pada Pokok Bahasan *Offering and Asking for Something*
Melalui Model Bermain Peran
Dudung Mulyadi

pembelajaran, dan guru belum mampu mengarahkan anak untuk membuat kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa pada pokok bahasan *asking and offering for something* dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran bermain peran (*role play*).

SIMPULAN

Hasil belajar siswa kelas IX F SMP Negeri 2 Labuan pada pokok bahasan *asking and offering for something* dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran bermain peran (*role play*). Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar bahasa Inggris siswa sebesar 20% dari pra siklus ke siklus I dan 17,5% dari siklus I ke siklus II setelah diberikan model pembelajaran bermain peran.

Aktivitas belajar siswa kelas IX F SMP Negeri 2 Labuan pada pokok bahasan *asking and offering for something* dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran bermain peran (*role play*). Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 20% dari prasiklus ke siklus I dan 10% dari siklus I ke siklus II setelah diberikan model pembelajaran bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani. (2008). *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdiknas.
- Arsyad, M. (2001). *Penelitian Berbicara*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Burns, R. (2000). *Introduction to Research Method*. Melbourne: Longman Australia.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Hadley, O. A. (2001). *Teaching Language in Context*. Boston Massachusetts: Heinle & Heinle Publishers.
- Joyce, B., & Weil, M. (2002). *Models of Teaching*. Allyn and Bacon: United States of America.
- Larsen, D. F. (2001). *Language Teaching Methods. Teacher's Handbook for the Video Series*. Washington DC: United States Information Agency.
- Richards, J. S., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Sudjana, N. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Algesindo.

Pengaruh Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Berbicara Bahasa
Inggris Siswa SMP Pada Pokok Bahasan *Offering and Asking for Something*
Melalui Model Bermain Peran
Dudung Mulyadi

- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, D. (2003). *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno, B. H. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, I. G. A. K., & Wihardi, K. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.