

## **Meningkatkan kemampuan bahasa inggris melalui model pembelajaran *role playing***

**Sri Indaryati**

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pundong  
Menang, Srihardono, Pundong, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

\* Penulis Korespondensi: Email: [indaryatiawawi@gmail.com](mailto:indaryatiawawi@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berbahasa inggris melalui model pembelajaran *role playing* pada materi *asking and giving opinion* yang direspon dengan *agree or disagree*. Penelitian ini termasuk ke dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan disain model Kemmis dan Mc. Taggart meliputi dua siklus penelitian, dimana masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing yang mempunyai langkah- langkah: 1. *Warm up the group*, pemanasan kelompok, 2. Memilih 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. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Ketenagalistrikan A SMK N 1 Pundong. Pengambilan data melalui lembar pengamatan siswa belajar, lembar pengamatan pengelolaan kelas dan guru mengajar, lembar pengamatan pada saat pembelajaran, dan analisis hasil kerja siswa. Data setiap siklus dianalisis dan disimpulkan. Hasil penelitian tindakan ini menyatakan bahwa: 1. Penilaian pengamatan siswa dalam belajar bahasa Inggris pada materi pada siklus I pertemuan ke 1 yaitu 63, pertemuan ke 2 yaitu 75, 2. Penilaian pengamatan siswa dalam belajar bahasa Inggris pada materi "*asking and giving opinion*" pada siklus II pertemuan ke 1 yaitu 74, pertemuan ke 2 yaitu 79, 3. Penilaian penugasan siswa dalam belajar bahasa Inggris pada materi "*asking and giving opinion*" pada siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebanyak 5 poin, 4. Penilaian keterampilan siswa dalam belajar bahasa Inggris pada materi "*asking and giving opinion*" pada siklus I yaitu 67,65%, 5. Penilaian keterampilan siswa dalam belajar bahasa Inggris pada materi "*asking and giving opinion*" pada siklus II yaitu 83%, 6. Penilaian keterampilan siswa dalam belajar bahasa Inggris pada materi "*asking and giving opinion*" pada siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebanyak 15,35%.

**Kata kunci:** meningkatkan keterampilan berbicara, *role playing*

### **Abstract**

The aim of this research is to improve English language skills through a role playing learning model on asking and giving opinions material which is responded to with agree or disagree. This research is included in Classroom Action Research (PTK) by applying the Kemmis and Mc model design. Taggart includes two research cycles, where each cycle consists of planning, action, observation and reflection. The results of the research show that the application of the Role Playing learning model has the steps: 1. Warm up the group, warm up the group, 2. Choose a role, 3. Arrange the stages of the role, 4. Prepare observers, 5. Act, 6. Discussion and evaluation, 7. Re-enactment, 8. Second stage discussion and evaluation, 9. Sharing experiences and drawing conclusions. The subjects in this research were students of class X Electrical Engineering A SMK N 1 Pundong. Data collection is through student learning observation sheets, classroom management and teacher teaching observation sheets, observation sheets during learning, and analysis of student work results. The data for each cycle is analyzed and concluded. The results of this action research state that: 1. Assessment of student observations in learning English in the material in cycle I, meeting 1, namely 63, meeting 2, namely 75, 2. Assessment of student observations in learning English in the material "asking and giving opinions" in cycle II, the first meeting was 74, the second meeting was 79, 3. Assessment of student assignments in learning English on the material "asking and giving opinions" in cycle I to cycle II increased by 5 points, 4. Assessment of students' skills in learning English in the material "asking and giving opinions" in cycle I, namely 67.65%, 5. Assessment of students' skills in learning English in the material "asking and giving opinions" in cycle II, namely 83%, 6. Assessment of students' skills in learning English in the material "asking and giving opinions" in cycle I to cycle II experienced an increase of 15.35%.

**Keywords:** improving speaking skills, role playing

## PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) telah melaksanakan implementasi terhadap kurikulum merdeka. Setidaknya pada tahun ajaran 2021/2022 sebanyak kurang lebih 2.500 sekolah yang telah mengikuti Program Sekolah Penggerak (PSP) dan sebanyak 901 SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) sudah megimplementasikan kurikulum merdeka dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah sebagai bagian dari paradigma baru pendidikan. Sebagai bagian dari usaha meningkatkan mutu pendidikan, maka perlu diselenggarakan program SMK PK yang menjadi salah satu program pendidikan bermutu. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 17/M/2021 tentang Program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan dirasakan belum sesuai dengan inovasi pembelajaran. SMK N 1 Pundong menjadi salah satu SMK PK menyelenggarakan program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan sebagai model satuan pendidikan bermutu.

SMK N 1 Pundong juga menyelenggarakan *workshop* merancang pembelajaran berbasis *project* riil yang bekerjasama dengan dunia usaha dunia industri. Pada saat *workshop*, pengelola dunia usaha dunia industri mengatakan pentingnya komunikasi menggunakan bahasa Inggris di dunia kerja. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional untuk keperluan kerja. Budaya perusahaan yang kompetitif menuntut pekerjaannya untuk mahir berbahasa Inggris secara lisan maupun tertulis. Dalam mempelajari bahasa Inggris terdapat empat macam kemampuan berbahasa, yaitu kemampuan mendengar (*listening*), kemampuan membaca (*reading*), dan kemampuan menulis (*writing*). Menurut pengamatan penulis dari empat macam keterampilan itu yang paling sulit bagi siswa adalah berbicara (*speaking*). Pengertian berbicara adalah keterampilan dalam mengucapkan artikulasi kata sebagai bagian dari ekspresi diri, pernyataan, penyampaian buah pikiran, ide dan perasaan (Tarigan, 2008: 16). Brown dan Yule dalam Puji Santoso, dkk (2006: 34) mengemukakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengungkapkan atau menyampaikan pikiran, gagasan, atau perasaan secara verbal. Secara umum berbicara dapat dipahami sebagai penyampaian maksud (gagasan, pemikiran, isi batin) seseorang kepada orang lain dengan bahasa lisan sehingga orang lain dapat memahami maksud tersebut. (Haryadi dan Zamzani, 2000: 72). Sedangkan St. Y. Slamet dan Amir (1996: 64) mengemukakan pengertian berbicara sebagai kemampuan dalam mengutarakan pesan secara verbal, sebagai bagian dari penyampaian ide, pemikiran, dan perasaan sesuai dengan kebutuhan penerima pesan.

Merujuk kepada pendapat tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa definisi berbicara merupakan keterampilan dalam menyampaikan kata-kata dalam upaya menyampaikan tujuan, ide, pikiran, dan perasaan yang telah dirancang dan dikembangkan berdasarkan keperluan penerima agar mudah dipahami.

Berbicara memiliki tujuan utama yaitu untuk berkomunikasi. Gorys Keraf dalam St. Y. Slamet dan Amir (1996: 46-47) menyatakan bahwa berbicara ditujukan untuk meyakinkan pendengar, menghendaki tindakan pendengar, memberitahukan, dan menyenangkan para pendengar. Tim LBB SSC Intersolusi (2006: 84) mengemukakan jika tujuan dari berbicara adalah untuk: 1. memberikan informasi kepada pendengar, 2. mempengaruhi pendengar, 3. menyenangkan pendengar.

Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi (2002: 169-171) berpendapat bahwa secara umum jenis tes yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara adalah tes subjektif yang berisi petunjuk untuk melakukan aktivitas berbicara. Beberapa tes yang dapat digunakan meliputi: 1. tes kemampuan berdasarkan gambar, 2. tes *interview* untuk mengukur kemampuan yang cukup baik, 3. kemampuan dalam bercerita, 4. mendiskusikan suatu topik pembicaraan, 5. kalimat terstruktur yang meliputi mengatakan kembali, membaca kutipan, mengubah kalimat dan membuat kalimat. Kemudian, Puji Santoso, dkk. (2006: 719-724) berpendapat bahwa terdapat tiga jenis untuk mengukur kemampuan berbicara, yaitu: tes respon terbatas dan wawancara.

Kemampuan berbicara menduduki kedudukan yang penting karena mencerminkan kemampuan komunikasi siswa. Henry Guntur Tarigan (1983: 15) dalam bukunya Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa mengemukakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata yang terstruktur untuk mengungkapkan, berbicara dan mengungkapkan pikiran, gagasan serta emosi. Pendengar menerima informasi melalui serangkaian nada, tekanan, dan penempatan sendi. Jika komunikasi berlangsung secara tatap muka, dilengkapi dengan gerakan tangan dan ekspresi wajah (mimikri) pembicara. Keterampilan berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan secara lisan kepada orang lain. Penggunaan bahasa lisan dipengaruhi

oleh banyak faktor berbeda: (a) pengucapan; (b) tinggi rendah nada; (c) pilihan kata; (d) struktur kata dan kalimat; (e) diskusi sistematis; (f) isi percakapan; (g) cara memulai dan mengakhiri percakapan; dan h) penampilan. Keterampilan berbicara adalah kunci kesuksesan dalam karir dan interaksi sosial. Keterampilan berbicara akan memudahkan dalam menyampaikan pesan secara lisan. Secara garis besar, kemampuan dalam berbicara mencakup empat hal yaitu: 1. kefasihan (*fluency*) atau kelancaran; 2. kosa kata (*vocabulary*); 3. tata bahasa (*grammar*); 4. pengucapan (*pronunciation*).

**Keterampilan** berbicara bahasa Inggris di SMK N 1 Pundong masih rendah. Sebagian besar siswa enggan untuk berbicara bahasa Inggris karena takut salah, minimnya kosakata dan penguasaan tata bahasa serta kesulitan dalam pengucapan (*pronunciation*). Guru kurang membiasakan siswanya untuk berlatih berbicara. Oleh karena itu perlu diupayakan dengan berbagai cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara, salah satunya dengan Penelitian Tindakan Kelas.

Sebagai langkah untuk meningkatkan kemampuan berbicara, salah satunya dengan menggunakan metode *role playing*. Menurut Endang Mulyatiningsih, (2011: 236) metode *role playing* atau bermain peran dilakukan dengan mengajak siswa menirukan suatu kegiatan di luar atau mendemokan suatu keadaan, suatu gagasan, atau suatu tokoh tertentu. *Role playing* (model bermain peran) merupakan pengalaman belajar yang menuntut siswa memerankan tokoh seseorang dalam bentuk lakon. Selain itu, siswa juga harus mampu memahami bahasa tubuh, pikiran, dan ekspresi tokoh. Bermain peran adalah teknik yang memungkinkan siswa mengeksplorasi kondisi, situasi, atau peristiwa kehidupan nyata dengan berinteraksi dengan siswa lain dengan cara yang dikelola untuk meningkatkan pengalaman mereka. Uno Hamzah, (2008: 26) menyatakan "*Role playing* (bermain peran) merupakan jenis pembelajaran yang menolong siswa dalam menemukan jati dirinya yang berguna dalam kehidupan sosial dan pemecahan masalah secara kelompok". Sejalan dengan itu, Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, (2002:101) menjelaskan bahwa *role playing* atau sosio drama adalah salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk bermain peran suatu topik atau materi tertentu. Pada hakikatnya, drama sosial mendramatisir perilaku yang berkaitan dengan persoalan sosial. Menurut Hamdani, (2011: 87), pembelajaran *role playing* yakni sebuah metode untuk membantu menguasai materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi serta penghayatan siswa. Nurul Ramadhani Makarao (2009:121) menjelaskan bahwa *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang memungkinkan siswa memainkan peran dalam situasi tertentu. Siswa diberikan kartu peran untuk dipelajari dan kemudian dipraktikkan dalam situasi bermain peran sesuai skenario yang telah ditentukan. Sedangkan Wicaksono berpendapat bahwa model ini mempunyai dua definisi, yakni: 1. metode *role playing* yaitu kegiatan yang berkarakter sosiologis, karena berkaitan dengan norma sosial yang berlaku, 2. *role play* merupakan kegiatan teatrikal karena siswa akan memerankan tokoh tertentu. Dan karakternya sesuai dengan naskah yang ditulis.

*Role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan inovasi pembelajaran di kelas. Tujuan dari model pembelajaran ini yakni untuk meningkatkan kreativitas siswa. Dalam implementasinya model pembelajaran *role playing* mengharuskan siswa agar mengaktualisasikan dirinya baik dari pemikiran ataupun perasaan. Dalam pembahasan ini, akan dijelaskan mengenai model pembelajaran *role playing*.

Tahapan dalam model pembelajaran *role playing*: 1. tahapan persiapan, 2. Tahapan pelaksanaan (Wicaksono, 2016). The Shaftels, Bruce Joyce (2011) suggests that the role-play activity has nine steps, bahwa kegiatan *role-playing* terdiri dari sembilan langkah yang meliputi: 1. Pemanasan tim, 2. Menentukan peran, 3. Menyusun tahapan peran, 4. Menentukan pengawas, 5. Pemeranan, 6. Pembahasan dan evaluasi, 7. Rekonstruksi, 8. Pembahasan dan evaluasi tahap kedua, 9. Memberikan pengalaman dan menyimpulkan.

Penilaian pada kemampuan dalam berbicara bahasa Inggris melalui *role playing* dapat diketahui melalui tahapan tes dan non tes. Penilaian dapat berupa penilaian kemampuan berpikir, menggunakan tes tertulis dan penilaian proses, sikap atau penilaian kinerja siswa, serta penilaian dapat dilakukan dengan observasi. Terdapat empat aspek dalam penilaian kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris, yaitu: 1. *grammar* atau tata bahasa; 2. *fluency* atau kelancaran; 3. *pronunciation* atau pengucapan; 4. *vocabulary* atau kosakata.

*Role playing* adalah salah satu model pembelajaran bahasa Inggris yang digunakan penulis di kelas. *Role playing* adalah model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memvariasikan kegiatan pembelajaran di kelas. Tujuan dari pembelajaran model ini yaitu agar siswa dapat

meningkatkan kreatifitas Pembelajaran ini salah satu tujuannya adalah agar siswa bisa meningkatkan daya kreativitas dan imajinasi yang dimilikinya. Model bermain peran (*role playing*) mengharuskan siswa agar dapat memainkan karakter dalam sebuah drama. Selain itu, siswa juga dapat mengeksplorasi kepribadian melalui bahasa tubuh, pikiran dan ekspresi.

Guru sudah mengetahui dan telah menerapkannya dalam proses belajar mengajar di kelas. *Role playing* memantik siswa dalam menerapkan kemampuan berbicara mereka. Pelaksanaan kegiatan bermain peran dilakukan secara berkelompok agar anak tidak ragu atau merasa malu ketika maju ke depan kelas. Bermain peran mempunyai beberapa keuntungan. Pertama, siswa diberikan kebebasan mengeksplorasi diri sesuai topik materi pendidikan yang diberikan. Kedua, metode permainan lebih mudah ditemukan dan diadaptasi sesuai dengan kondisi lingkungan dan waktu yang ada. Ketiga, permainan akan memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa yang bermanfaat kepada kemampuan mengingat konsep pembelajaran. Guru lebih mudah dalam mengevaluasi tingkat pemahaman siswa ketika melakukan bermain peran.

Sedangkan manfaat *role playing* adalah: 1. karakter yang diperankan siswa dapat membantu mereka memahami setiap permasalahan yang ditemui dalam keseharian mereka, 2. Siswa yang memerankan tokoh dapat lebih mudah memahami emosi orang lain. Hal ini dapat meningkatkan kekompakan dan empati siswa, 3. Siswa yang memerankan tokoh di luar dirinya akan cenderung memahami hakikat tokoh yang diperankannya.

Penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan *experience* dalam keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut disebabkan karena siswa telah mempunyai pengalaman untuk tampil berbicara di di depan menggunakan bahasa Inggris. Mereka sudah mempunyai kosakata yang banyak serta ungkapan-ungkapan dalam bahasa Inggris yang menjadi pegangan siswa dalam berbahasa Inggris.

## METODE

Metode penelitian merupakan sebuah langkah ilmiah dalam memperoleh data untuk tujuan tertentu (Darmadi, 2014:153). Penelitian ini menggunakan model *action research* dari Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi dua siklus. Setiap siklus mempunyai empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Fokus Objek penelitian tindakan ini adalah proses pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X jurusan Teknik Elektro A di SMK Negeri 1 Pundong. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022-2023. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Teknik Ketenagalistrikan A yang berjumlah 35, yang seluruhnya laki-laki. Pemilihan subjek pada penelitian ini berdasar pada hasil observasi awal mengenai rendahnya keterampilan berbicara di kelas itu.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi dan tes. Metode observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau tidak langsung (Riyanto, 2010: 96). Adler & Adler (1987: 389) menjelaskan bahwa observasi adalah aspek penting dalam pengambilan data penelitian dengan model kualitatif, terkhusus mengenai ilmu sosial dan perilaku manusia. Morris (1973: 906) mengartikan observasi sebagai kegiatan mencatat suatu gejala dengan menggunakan instrumen dan mencatatnya untuk tujuan ilmiah atau tujuan lainnya. Menurut Sugiyono, (2018) observasi dapat dibedakan kedalam dua jenis yakni: *participant observation and nonparticipant observation*. Williems (1982: 137) dan Young (1975: 59) mengusulkan untuk membagi observasi berdasarkan bagaimana peneliti menyusun observasi, khususnya observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur. Pilihan antara keduanya bergantung pada situasi dan kondisi kelompok yang diamati.

Babbie (1998: 230) membagi observasi berdasarkan jenis observasi, meliputi eksperimen, studi survei, studi lapangan, observasi yang tidak mengubah perilaku subjek (*unobstrusive*), dan studi evaluasi. Menurut Baskoro (2009) observasi seringkali mencakup beberapa bentuk, yaitu observasi sistematis, observasi tidak sistematis, observasi eksperimental, observasi naturalistik, observasi partisipatif, observasi non partisipatif, observasi *unobstrusive*, dan observasi formal dan informal.

Instrumen observasi pada penelitian ini meliputi dua macam lembar observasi, yakni lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Instrumen lembar observasi guru mengukur keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran pada metode pembelajaran bermain peran oleh guru yang terdiri sebanyak 9 tahap pembelajaran. Sedangkan lembar observasi siswa disediakan untuk mengetahui

aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi guru dan siswa diisi oleh guru kolaborator selama pembelajaran berlangsung pada tiap pertemuan dan setiap siklusnya. Instrumen lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini berbentuk soal. Instrumen tes belajar siswa terdiri dari satu soal berbentuk *essay*. Tes kemampuan berbicara bahasa Inggris dilakukan kepada siswa selepas penyelesaian kegiatan yang diberikan diakhir siklus.

Analisa tes keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa siklus I dan siklus II mencerminkan sejauh mana ketercapaian kompetensi siswa pada materi dan ketuntasan belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan implementasi metode pembelajaran *role playing*. Hasil analisa terhadap data tes Keterampilan bahasa Inggris disajikan dalam bentuk kelas. Cara menghitung nilai tes kemampuan bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

Aspek	Uraian	Skor
Grammar	Tidak ada atau sedikit kesalahan tata bahasa	4
	Terkadang terdapat kesalahan tata bahasa namun tidak mempengaruhi maknanya	3
	Sering melakukan kesalahan tata bahasa yang mempengaruhi makna	2
	Banyak kesalahan tata bahasa mempengaruhi makna dan seringkali menyusun ulang kalimat.	1
Fluency	Berbicara dengan lancar seperti penutur asli	4
	Kefasihan tampaknya agak terganggu karena masalah bahasa	3
	Kefasihan agak terganggu oleh masalah bahasa	2
	Sering ragu-ragu dan berhenti karena keterbatasan bahasa	1
Pronunciation	Mudah dimengerti dan memiliki suara asli.	4
	Mudah dimengerti meski dengan aksen tertentu.	3
	Ada masalah pengucapan yang mengharuskan pendengarnya memberikan perhatian penuh dan terkadang melakukan kesalahan.	2
	Sulit dimengerti karena masalah pengucapan, sehingga sering minta diulang.	1
Vocabulary	Gunakan kosakata dan ekspresi seperti penutur asli.	4
	Terkadang kata-kata yang tidak pantas digunakan.	3
	Sering menggunakan kosakata yang tidak tepat, percakapan menjadi terbatas karena terbatasnya kosakata.	2
	Menggunakan kata-kata yang salah, kosakata yang terbatas, menyebabkan kesulitan dalam pemahaman.	1

  

No	Nama	Grammar	Fluency	Pronunciation	Vocabulary	Score
1						
2						

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{16} \times 100$$

Kategori:

A = 90-100

B = 80-89

C = 70-79

D = 60-69

Pedoman skor:

4 = sempurna

3 = bagus

2 = kurang

1 = jelek

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Para ahli menyatakan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran yang bertujuan membantu siswa untuk menemukan karakter serta memecahkan masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan kelompok.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

No.	Kriteria	Pra-tindakan		Siklus 1		Siklus 2	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%
1.	<i>Grammar</i>	7	20,00%	28	80,00%	35	100,00%
2.	<i>Fluency</i>	6	17,14%	26	74,29%	35	100,00%
3.	<i>Pronunciation</i>	5	14,29%	28	80,00%	35	100,00%
4.	<i>Vocabulary</i>	12	34,29%	28	80,00%	35	100,00%
	Rata-rata		21,43%		78,57%		100,00%

Berdasarkan analisis data ketercapaian aspek menunjukkan bahwa tingkat keterampilan berbicara bahasa Inggris sebelum pemberian tindakan adalah sebesar 21,43%, pada siklus I tingkat keterampilan berbicara bahasa Inggris menjadi 78,57%, sedangkan setelah siklus II pengimplementasian model pembelajaran *role playing* meningkat menjadi 100,00%. Apabila dijabarkan berdasar indikator-indikator tingkat keterampilan berbicara bahasa Inggris, maka persentase data siklus II tiap aspeknya dijabarkan sebagai berikut: *grammar* 100,00%, *fluency* 100,00%, *pronunciation* 100,00% dan *vocabulary* 100,00%. Indikator keberhasilan tindakan terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris, apabila dilihat dari segi proses melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* mencapai 100,00%. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa pada aspek keterampilan berbicara bahasa Inggris antara sebelum pemberian tindakan sampai siklus selesai.

Analisis data selanjutnya adalah analisis tes keterampilan berbicara tentang asking and giving direction. Tes bagi siswa pada penelitian ini disusun berdasarkan empat aspek yakni: *grammar*, *fluency*, *pronunciation*, *vocabulary*.

Tes ini terdiri dari 1 soal berbentuk uraian lisan, tes disertai dengan rubrik penskoran yang disesuaikan dengan aspek kemampuan berbicarabahasa Inggris pada peserta didik dan diberikan kepada siswa setiap akhir siklus. Peningkatan hasil tes keterampilan berbicara bahasa Inggris pada setiap siklus I dan siklus II dapat dilihat seperti tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Observasi Aspek Keterampilan Berbicara bahasa Inggris

No	Komponen Penilaian	Hasil Nilai Tes Keterampilan Berbicara bahasa Inggris						Nilai Rata-rata Kelas
		Tidak Tuntas			Tuntas			
		Nilai 0	Nilai 1,0-69,9	%	Nilai $\geq 70,0$	%		
1.	Nilai tes hasil belajar siklus I	0	11	31,43%	24	68,57%	75	
2.	Nilai tes hasil belajar siklus II	0	0	00,00%	35	100,00%	80	

Berdasarkan analisis data hasil tes kemampuan dalam berbicara bahasa Inggris siswa yang sudah tersaji diatas dapat dilihat capaian nilai tiap siklusnya. Standar Ketuntasan Minimal (SKM) pada penelitian ini sebesar 70. Pada siklus I terdapat 31,43% siswa atau sebanyak 11 siswa belum memenuhi nilai Standar Ketuntasan Minimal, dan 68,57% siswa atau sebanyak 24 siswa telah dinyatakan memenuhi ketuntasan. Pencapaian nilai rata-rata tes di kelas pada siklus 1 sebesar 75. Analisis ketercapaian hasil tes pada siklus 1 sudah menunjukkan tercapainya target indikator keberhasilan peningkatan keterampilan menulis bahasa Inggris pada siswa.

Data hasil tes keterampilan menulis bahasa Inggris pada siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil dibandingkan dengan hasil tes siklus I. Pada siklus II, 100,00% siswa atau sebanyak 35 siswa telah dinyatakan memenuhi ketuntasan. Sedangkan pencapaian nilai rata-rata tes di kelas pada siklus II sebesar 80. Indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini adalah apabila dilihat dari hasil

proses pembelajaran siswa telah mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) dengan nilai minimal sebesar 70 dan pencapaian ketuntasan sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa di kelas. Dilihat dari hasil analisa data tes kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa dari siklus I dan siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa dengan pelaksanaan model pembelajaran *role playing* menunjukkan peningkatan hasil tes pada aspek kemampuan berbicara bahasa Inggris.

Hasil belajar yang diperoleh dari penilaian kemampuan dalam berbicara bahasa Inggris, siklus I sebanyak 24 siswa atau 68,57 % mendapat nilai sama atau diatas SKM. Sedangkan 11 siswa atau 31,43 % belum memenuhi SKM. Ketercapaian aspek *grammar* 80,00%, *fluency* 74,29%, *pronunciation* 80,00%, *vocabulary* 80,00%. Penilaian keterampilan berbicara bahasa Inggris siklus II sebanyak tiga puluh lima siswa. Dari 35 siswa, semua (100,00%) mencapai nilai sama atau diatas SKM, tidak ada siswa (0,00%) yang memperoleh nilai dibawah SKM. Ketercapaian aspek *grammar* 100,00%, *fluency* 100,00%, *pronunciation* 100,00%, *vocabulary* 100,00%. Hal ini dikarenakan karena metode pembelajaran pengaruh materi yang diajarkan. Jika dibandingkan dengan indikator keberhasilan, pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan sudah memenuhi kriteria.

### **SIMPULAN**

Merujuk kepada hasil penelitian siklus I dan siklus II, maka peneliti mengambil kesimpulan. Model Pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berbicara pada materi *Asking and Giving Opinion* bagi siswa kelas X Teknik Ketenagalistrikan A SMK N 1 Pundong. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase siklus I ke Siklus II yang mengalami kenaikan sebesar 5 poin.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adler, Patricia A., & Adler, Peter. (1987). *Membership Roles in Field Research*. Newbury Park, CA: Sage Publication.
- Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi. (2002). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Malang: Universitas Negeri Malang. Sumber rujukan Riadi, Muchlisin. (2013). *Pengertian, Tujuan dan Tes Kemampuan Berbicara*. Diakses pada 10/21/2022, dari <https://www.kajianpustaka.com/2013/06/pengertian-tujuan-dan-tes-kemampuan.html>
- Andri Wicaksono, dkk. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat*. Jakarta: Garudhawaca.
- Babbie, Earl. (1998). *The Practice of Social Research*, 8<sup>ed</sup>. Belmont: Wodsworth Publising Company.
- Baskoro. (2009). *Jenis-Jenis Observasi, Modul Kuliah Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: UIN.
- Darmadi, Hamid (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Endang Mulyatiningsih (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Haryadi dan Zamzani. (1999/2000). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Sumber rujukan Riadi, Muchlisin. (2013). *Pengertian, Tujuan dan Tes Kemampuan Berbicara*. Diakses pada 10/21/2022, dari <https://www.kajianpustaka.com/2013/06/pengertian-tujuan-dan-tes-kemampuan.html>
- Joyce, Bruce & weil, marsa. (2011). *Model of Teaching*. Englewood cliffs. New Jerse: Prentice-hall, inc
- Morris, W. (1973). *The American Heritage Dictionary of English Language*. Boston: Houghton Mifflin.
- Nurul Ramadhani Makarao (2009). *Metode Mengajar Dalam Bidang Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Puji Santoso, dkk. (2006). *Materi dan Pembelajaran bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Riyanto. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- St. Y. Slamet dan Amir. (1996). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Bahasa Lisan dan Bahasa Tertulis)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Sumber rujukan Riadi, Muchlisin.

- (2013). *Pengertian, Tujuan dan Tes Kemampuan Berbicara*. Diakses pada 10/21/2022, dari <https://www.kajianpustaka.com/2013/06/pengertian-tujuan-dan-tes-kemampuan.html>
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan Henry Guntur. (2008). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Sumber rujukan Riadi, Muchlisin. (2013). *Pengertian, Tujuan dan Tes Kemampuan Berbicara*. Diakses pada 10/21/2022, dari <https://www.kajianpustaka.com/2013/06/pengertian-tujuan-dan-tes-kemampuan.html>
- Tim LBB SSC Intersolusi. (2006). *Bahasa Indonesia SMA 3*. Yogyakarta: SSC Intersolusi.
- Sumber rujukan Riadi, Muchlisin. (2013). *Pengertian, Tujuan dan Tes Kemampuan Berbicara*. Diakses pada 10/21/2022, dari <https://www.kajianpustaka.com/2013/06/pengertian-tujuan-dan-tes-kemampuan.html>
- Uno Hamzah B. (2008). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Williems, F. (1982). *Qualitatif Research: Communications Revolution*. Baverly Hills: Sage Publicaton.
- Young, Pauline. (1975). *Scientific Social Survey A Research*. Englewood: Prectice-Hall Inc.