

**BERMAIN PERAN MODEL PEMBELAJARAN KOMUNIKATIF
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA KOMPETENSI PEMAPARAN JATI DIRI DI KELAS X ADMINISTRASI
PERKANTORAN 1 SMK NEGERI 2 PURWOREJO SEMESTER GASAL
TAHUN PELAJARAN 2015 – 2016**

Abas Romadi
abasromadi@yahoo.com.

Abstract: This Research has the background of the fact that the ability of class X Administration Office 1 SMK Negeri 2 Purworejo to speak English on the competence of introduction is still low. The problems studied are (1) how is the implementation of role playing model to increase learning motivation and learning outcomes of speaking for students in competence of introduction, (2) how to increase motivation to learn English for students by using role playing model, and (3) how to increase the results of students learning to speak English on the competence of introduction using role playing model. The objectives research are (1) to investigate the implementation of role playing model in improving learning motivation and learning outcomes of speaking for students in the competence of introduction, (2) to determine and increase students' motivation by using role playing model, and (3) to know and improve the results of students learning to speak English on the competence of introduction using role playing model. This research is carried out in class X Administration Office 1 SMK Negeri 2 Purworejo in the academic year 2015/2016. Subject research is consisted of 32 students. This research is conducted for 2 months in two cycles. Instruments research used are speaking assessment sheets, questionnaires and observation sheets. The data are analyzed descriptively by using percentage analysis. After the implementation of the action research, it is found that role playing model is able to improve the competence of speaking for students. This conclusion is derived from data analysis, the average number of students from pre-acquisition research at 62.81 and the average number of students in the first cycle to 70.78 and the second cycle increase to 75.85. In addition, there are changes of attitude of students in speaking on the competence of introduction from negative to positive.

Keyword: Role Playing, Communicative Language Teaching (CLT), Speaking Skills

Abstrak: Penelitian ini berlatar belakang kenyataan bahwa kemampuan siswa kelas X Admisistrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Purworejo untuk berbicara bahasa Inggris pada kompetensi pemaparan jati diri masih rendah. Masalah yang dikaji adalah (1) bagaimana pelaksanaan model bermain peran dapat untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar berbicara bahasa Inggris siswa pada kompetensi pemaparan jati diri, (2) bagaimana peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa dengan menggunakan model bermain peran, dan (3) bagaimana peningkatan hasil belajar berbicara bahasa Inggris siswa pada kompetensi pemaparan jati diri dengan menggunakan model bermain peran. Tujuan Penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui pelaksanaan model bermain peran dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar berbicara bahasa Inggris siswa pada kompetensi pemaparan jati diri, (2) untuk mengetahui dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model bermain peran, dan (3) untuk mengetahui dan meningkatkan hasil belajar berbicara bahasa Inggris pada kompetensi pemaparan jati diri dengan menggunakan model bermain peran. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Admisistrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Purworejo tahun pelajaran 2015/2016. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa. Penelitian dilakukan selama 2 bulan dalam 2 siklus.

Instrument penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian speaking, kuesioner dan lembar observasi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan analisis persentase. Setelah dilaksanakan penelitian tindakan ditemukan bahwa model pembelajaran dengan bermain peran mampu meningkatkan kompetensi berbicara siswa. Simpulan ini diperoleh dari analisis data rerata nilai siswa dari pra penelitian sebesar 62.81 dan perolehan rerata nilai siswa pada siklus I menjadi 70.78 dan siklus II meningkat menjadi 75.85. Selain itu, terdapat perubahan sikap siswa dalam pembelajaran *speaking* pada kompetensi pemaparan jati diri dari negatif ke positif.

Kata kunci: Bermain Peran, *keterampilan berbicara*.

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan mampu membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu, pembelajaran bahasa juga membantu peserta didik mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif dalam dirinya (Departemen Pendidikan Nasional, 2006).

Pembelajaran bahasa Inggris dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi menekankan penguasaan berkomunikasi pada siswa. Berkomunikasi di sini adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan dan mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan budaya. Siswa diharapkan menguasai kemampuan berkomunikasi dalam pengertian utuh, yaitu kemampuan berwacana atau, yakni kemampuan memahami dan / atau menghasilkan teks lisan dan / atau teks tulis yang direalisasikan dalam keempat keterampilan bahasa yaitu listening, speaking, reading dan writing. (Departemen Pendidikan Nasional, 2004)

Pembelajaran diarahkan untuk membantu siswa mampu memahami dan menghasilkan berbagai jenis komunikasi, yang dimaksud komunikasi di sini adalah segala sesuatu bentuk komunikasi yang bermakna dan mempunyai arti. Kemampuan siswa dalam memahami berbagai jenis komunikasi cenderung lebih maksimal karena bersifat reseptif atau pasif menerima, sedangkan kemampuan untuk menghasilkan berbagai jenis komunikasi lebih sulit dikuasai siswa karena bersifat produktif atau memproduksi.

Kendala signifikan yang dihadapi guru dan siswa untuk mencapai kompetensi berbicara yang optimal adalah kurangnya pengetahuan dan latihan berkomunikasi yang benar. Guru sering tidak memahami proses belajar berbicara, dan hanya langsung pada kegiatan

siswa disuruh berbicara tanpa pemicu yang tepat, langkah-langkah yang tepat dalam berbicara, serta topik apa yang harus dibicarakan.

Pembelajaran bahasa yang menekankan pada kemampuan berkomunikasi adalah sejalan dengan *Communicative Language Teaching* (CTL). Menurut Brown (2001:43) CTL menekankan penguasaan konteks yang nyata dalam pembelajaran, fokus pada tujuan komunikasi sehingga siswa merasakan manfaatnya dan mempunyai motivasi tinggi untuk mempelajari bahasa. Siswa didorong untuk mempelajari bahasa Inggris dalam komunikasi nyata di kelas; siswa diarahkan untuk mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris tidak hanya benar, tetapi juga lancar. Guru diharapkan mampu memfasilitasi pembelajaran bahasa berkelanjutan, bukan hanya belajar ketika ada tugas dari guru.

Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia difokuskan pada penguasaan genre atau jenis teks yang berbeda berdasar fungsi atau tujuan komunikasinya. Siswa diarahkan mampu berkomunikasi sesuai dengan tujuan komunikasi yang akan disampaikan. Jenis komunikasi yang diajarkan di kelas X Admisistrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Purworejo tahun pelajaran 2015/2016 untuk semester gasal adalah pemaparan jati diri, memuji bersayap, menunjukkan perhatian, niat melakukan suatu tindakan/kegiatan dan ucapan selamat bersayap. Untuk penelitian ini difokuskan pada pembelajaran pemaparan jati diri. Pada kompetensi berbicara, siswa diharapkan mampu berbicara pada kompetensi pemaparan jati diri dengan bahasa yang berterima.

Di kelas X Admisistrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Purworejo tahun pelajaran 2015/2016 semester gasal kemampuan berbicara pada kompetensi pemaparan jati diri belum maksimal hasilnya walaupun mereka sudah 3 tahun belajar bahasa Inggris di SMP. Hasil kemampuan siswa pada saat pertemuan pertama memperkenalkan diri menggunakan bahasa Inggris belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 66 (nilai konversi 2,67). Penilaian hasil kemampuan siswa pada saat memperkenalkan diri menggunakan bahasa Inggris meliputi empat hal, yaitu kelancaran berbicara, ucapan, intonasi, dan pilihan kata.

Rendahnya hasil belajar siswa di kompetensi berbicara ini disebabkan antara lain; (1) kurangnya latihan berbicara pada pembelajaran bahasa Inggris, (2) rendahnya motivasi siswa belajar berbicara, (3) kurangnya kosakata bahasa Inggris siswa, dan (4) kurangnya pengetahuan tata bahasa siswa. Dari sebab inilah pembelajaran berbicara siswa belum dapat maksimal dan siswa tidak termotivasi untuk belajar berbicara bahasa Inggris. Untuk itu, perlu

model pembelajaran berbicara yang menarik dan tepat untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang diyakini mampu meningkatkan motivasi siswa belajar berbicara dan sekaligus mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kompetensi pemaparan jati diri, yaitu bermain peran. Model bermain peran merupakan penerapan model pembelajaran komunikatif yang pembelajar belajarnya menggunakan bahasa untuk berkomunikasi.

Berdasar latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana pelaksanaan model bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar berbicara bahasa Inggris siswa pada kompetensi pemaparan jati diri, (2) bagaimana peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa dengan menggunakan model bermain peran, dan (3) bagaimana peningkatan hasil belajar berbicara dengan menggunakan model bermain peran.

Pemecahan masalah yaitu menggunakan model bermain peran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa berbicara di kelas X Admisistrasi Perkantoran 1. Model bermain peran adalah model pembelajaran berbicara yang membuat siswa aktif menggunakan bahasa yang dipelajari untuk berkomunikasi secara lisan. Tujuan pembelajaran bahasa Inggris adalah membuat siswa memperoleh kompetensi komunikasi yang tinggi, yakni siswa belajar untuk menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dalam konteks nyata di kehidupannya. Dengan model bermain peran, siswa dirangsang untuk memerankan seseorang untuk berkomunikasi sesuai dengan profesinya.

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui pelaksanaan model bermain peran dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar berbicara siswa, (2) untuk mengetahui dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model bermain peran, dan (3) untuk mengetahui dan meningkatkan hasil belajar belajar berbicara dengan menggunakan model bermain peran.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat (1) untuk siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar berbicara siswa. (2) untuk guru dapat memberikan informasi yang penting mengenai pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan pembelajaran bahasa komunikatif atau Communicative Language Teaching (CTL), dengan model bermain peran sebagai model pembelajaran untuk mengajarkan kompetensi berbicara, dan (3) untuk peneliti selanjutnya dapat menjadi referensi bagi peneliti yang akan meneliti pembelajaran bahasa Inggris yang komunikatif untuk meningkatkan kompetensi berbicara siswa.

MOTIVASI

Motivasi secara harfiah berarti dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Belajar bahasa Inggris memerlukan motivasi dari siswa dimana siswa ingin melakukan sesuatu supaya berhasil menguasai bahasa Inggris. Brown (2000:160-166) menyebutkan bahwa motivasi dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti eksplorasi, aktivitas, simulasi, ilmu pengetahuan baru dan peningkatan ego. Makin besar ego seseorang, makin besar motivasinya. Makin besar nilai tujuan bagi seseorang, makin besar pula motivasi seseorang.

Motivasi yang berkaitan dengan mata pelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi dari dalam (*intrinsic motivation*) dan motivasi dari luar (*extrinsic motivation*). Motivasi dari dalam diri sendiri dapat dipengaruhi oleh kesenangan belajar atau karena ingin meningkatkan kemampuan. Motivasi dari luar dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar seperti tidak memperoleh nilai yang baik, untuk lulus ujian nasional, untuk mendapatkan uang, dan untuk masa depan. Harmer (2001: 51-56) menegaskan motivasi dari dalam lebih kuat dalam pembelajaran bahasa asing. Harmer mengatakan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh sikap sejumlah orang dan lingkungan di sekeliling pembelajaran. Mereka mempengaruhi perasaan dan keterlibatan siswa dalam belajar. Sumber-sumber motivasi itu adalah masyarakat, sikap atau pandangan terhadap bahasa yang dipelajari, sikap atau pandangan teman-teman, guru yang mengajar, dan yang terakhir adalah metode pembelajaran. Di sini peran guru sangat besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pertama, cara pandang guru terhadap siswa; kedua, metode yang digunakan; ketiga, cara guru membentuk sikap dan cara pandang siswa terhadap pelajaran, dan keempat cara guru menempatkan materi pembelajaran, yaitu bahasa Inggris dalam penelitian ini ke dalam kurikulum. Guru bertanggung jawab untuk meningkatkan dan menjaga motivasi siswa untuk belajar. Guru harus menentukan dan menunjukkan tujuan yang jelas, menciptakan lingkungan belajar yang menarik, dan memilih metode pembelajaran yang menantang.

COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING (PEMBELAJARAN BAHASA KOMUNIKATIF)

Communicative Language Teaching atau pembelajaran bahasa komunikatif menekankan penggunaan komunikasi untuk kehidupan nyata di ruang kelas. Siswa diharapkan mengembangkan kelancaran berkomunikasi bukan hanya ketepatan. Guru memperhatikan bagaimana memfasilitasi belajar berkelanjutan bukan hanya tugas mendadak di dalam kelas.

Setiap pembelajaran dirancang untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa untuk mencapai potensinya yang maksimal (Brown, 2001:43).

Menurut Finochiaro dan Brumfit (1983, in Richards, 2001: 156) beberapa ciri pembelajaran bahasa yang komunikatif adalah sebagai berikut (1) penggunaan dialog tidak dihafalkan, tetapi berpusat pada tujuan komunikasi, (2) belajar bahasa adalah belajar untuk berkomunikasi, (3) membaca dan menulis dapat dimulai dari sangat awal belajar bahasa, (4) tujuan pembelajaran adalah kompetensi komunikasi, dan (5) guru dapat membantu siswa dalam berbagai cara untuk memotivasi siswa bekerja dengan bahasa yang dipelajari.

Peran guru untuk memotivasi siswa untuk menggunakan bahasa Inggris sangat penting. Guru harus menemukan berbagai aktivitas yang mendorong siswa menggunakan bahasa, berkomunikasi, dan mendapatkan kompetensi komunikasi seperti yang dinyatakan dalam tujuan belajar bahasa. Berbagai aktivitas pembelajaran yang mendorong *Communicative Language Teaching* antara lain berbagai permainan, *role play*, simulasi, dan kegiatan komunikasi berbasis tugas (Richards, 2001:169).

BERBICARA DAN KETERAMPILAN BERBICARA

Kompetensi berbicara atau speaking skill adalah satu dari empat keterampilan berbahasa selain mendengar/menyimak, membaca, dan menulis. Berbicara termasuk *productive skill* selain menulis. Tarigan (2008:3) menjelaskan bahwa berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Tarigan (1983:15) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Richards (1986: 21-28) membagi fungsi berbicara menjadi tiga sebagai berikut: (1) berbicara sebagai interaksi (*talk as interaction*), (2) berbicara sebagai transaksi (*talk as transaction*), dan (3) berbicara sebagai penampilan (*talk as performance*).

Baker dan Westrup (2003:5) menyampaikan beberapa alasan tentang dilakukannya latihan berbicara selama pelajaran berlangsung di kelas antara lain (1) kegiatan berbicara akan menguatkan pemerolehan kosa kata baru, tata bahasa, dan bahasa secara fungsional, (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa yang dipelajarinya, dan (3) memberikan kesempatan kepada siswa yang lebih mahir untuk mencoba bahasa yang telah mereka ketahui dalam situasi dan topik yang berbeda.

Menurut Arsjad dan Mukti, (1988:17), ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan seseorang untuk dapat menjadi pembicara yang baik. Faktor-faktor tersebut adalah (1) faktor verbal meliputi (a) ketepatan ucapan, (b) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi, (c) pilihan kata, dan (d) ketepatan sasaran pembicaraan; (2) faktor nonverbal meliputi (a) sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku, (b) pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara, (c) kesediaan menghargai pendapat orang lain, (d) gerak-gerik dan mimik yang tepat, (d) kenyaringan suara, (e) kelancaran, (f) relevansi/penalaran, dan (g) penguasaan topik

BERMAIN PERAN (*ROLE-PLAYING*)

Menurut Fogg (2001, dalam Huda, 2014: 208-209), bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment. Dalam bermain peran, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, bermain peran sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas yang pembelajarannya membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Zaini dkk. (2004:103-104) menjelaskan bahwa bermain peran (*role-playing*) adalah suatu aktifitas pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Bermain peran berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari; (1) mengambil peran (*role-taking*), yaitu: tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasar tugas jabatan (bagaimana seorang agen polisi harus bertindak), dalam situasi-situasi social, (2) membuat peran (*role-making*), yaitu kemampuan memegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan, (3) tawar menawar peran (*role-negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikandengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dalam proses bermain peran peserta diminta untuk (1) mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain, (2) masuk dalam situasi yang bersifat simulasi atau skenario, yang dipilih berdasar relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari peserta atau materi kurikulum, (3) bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yangdiperankan dalam situasi-situasi tertentu ini, dengan menyepakati untuk bertindak “seolah-olah” peran-peran tersebut adalah ” peran-peran mereka sendiri dan bertindak berdasar asumsi tersebut. dan (4) menggunakan pengalaman-

pengalaman peran yang sama pada masa lalu untuk "mengisi" gap yang hilang dalam suatu peran singkat yang ditentukan.

Hamzah (2014:25), menjelaskan bahwa model bermain peran bercirikan sebagai berikut. Pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Selanjutnya, Hamzah (2014:26), menjelaskan bahwa model bermain peran sebagai suatu model pembelajarannya bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia mendapatkan diri dalam situasi yang begitu banyak peran dialami seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, dan lingkungan kerja.

KERANGKA BERPIKIR

Kelas X Admisistrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Purworejo adalah kelas dengan pembelajaran bahasa Inggris yang tidak cukup banyak jamnya, yaitu 2 jam per minggu. Dengan pembelajaran bahasa Inggris yang tidak cukup banyak diharapkan siswa mampu memiliki kompetensi bahasa Inggris yang tinggi, baik pada kompetensi *listening*, *speaking*, *reading* maupun *writing*. Pada kenyataannya siswa kelas X Admisistrasi Perkantoran 1, belum memiliki kompetensi berbicara yang baik. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar berbicara siswa pada awal semester, yaitu pada saat pertemuan pertama siswa memaparkan jati diri (memperkenalkan diri sendiri dan orang lain dalam bahasa Inggris) yang belum mencapai KKM, yaitu 66 (nilai konversi 2,67). Untuk itu, perlu dilaksanakan alternatif pembelajaran berbicara, yang tepat yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar menulis siswa.

Pembelajaran berbicara di kelas juga mengalami kesulitan yang sama, yaitu motivasi siswa yang rendah dan hasil belajar yang rendah bila tidak ditemukan alternatif pembelajaran berbicara yang tepat. Oleh karena itu, dirancang model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa berbicara bahasa Inggris di kelas X Admisistrasi Perkantoran 1. Model pembelajaran bermain peran adalah model pembelajaran berbicara yang membuat siswa aktif menggunakan bahasa yang dipelajari untuk mengemukakan gagasan atau dengan kata lain untuk berkomunikasi secara lisan.

Kerangka berpikir tindakan ini digambarkan sebagai berikut:

Prapenelitian	Guru belum menggunakan model pembelajaran bermain peran untuk pembelajaran berbicara di kelas	Motivasi belajar dan hasil belajar berbicara siswa masih rendah
Siklus I	Guru menggunakan model pembelajaran bermain peran untuk pembelajaran berbicara di kelas	Motivasi belajar dan hasil belajar berbicara siswa meningkat
Siklus II	Guru menggunakan model pembelajaran bermain peran untuk pembelajaran berbicara di kelas dengan perbaikan-perbaikan	Motivasi belajar dan hasil belajar berbicara siswa meningkat
Paskapenelitian	Dipercaya bahwa dengan melaksanakan model bermain peran motivasi belajar dan hasil belajar berbicara siswa pada kompetensi pemaparan jati diri meningkat.	

HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan latar belakang, landasan teori, dan kerangka berpikir di atas, diyakini bahwa model bermain peran mampu membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa pada kompetensi pemaparan jati diri di kelas X Admisistrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Purworejo tahun 2015 /2016.

METODE PENELITIAN

Beberapa hal yang diuraikan di bawah ini adalah tempat dan sumbjek penelitian, waktu penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, indikator kinerja, validasi data, dan analisis data.

1. Tempat dan Subjek Penelitian

Tempat penelitian ini adalah kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Purworejo. Kelas ini dipilih karena peneliti mengajar di kelas ini, tetapi motivasi dan hasil belajar berbicara masih rendah.

Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 terdiri dari 32 siswa putri berusia 15 – 16 tahun.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016, yaitu sejak bulan Agustus sampai bulan September 2015 selama 5 minggu, 3 pertemuan pada siklus I dan 2 pertemuan pada siklus II.

3. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus di semester 1 tahun pelajaran 2015/2016. Siklus 1 dilaksanakan selama 3 minggu di bulan Agustus 2015, yaitu minggu 1, minggu 2, dan minggu 3. Siklus II dilaksanakan selama 2 minggu, yaitu minggu 4 di bulan Agustus 2015 dan minggu 2 di bulan September 2015.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui test berbicara pada kompetensi pemaparan jati diri. Data kualitatif diambil dari observasi, wawancara, dan kuesioner.

Data kuantitatif diambil dari nilai hasil tes berbicara, yang dilaksanakan 2 kali, yaitu 1 kali pada tiap siklus. Tes berbicara siswa dinilai dengan kriteria analitis yang meliputi 4 unsur, yaitu (1) kelancaran, (2) ucapan, (3) intonasi, dan (4) pilihan kata.

Data kualitatif diambil melalui kuesioner dan wawancara yang dilaksanakan 2 kali, masing masing 1 kali dalam tiap siklus. Kuesioner menanyakan tentang perasaan, sikap, dan tujuan siswa belajar bahasa Inggris dengan menggunakan model bermain peran.

5. Indikator Kinerja

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila motivasi belajar siswa meningkat dan hasil test berbicara siswa meningkat dari rata rata 62,81 menjadi 72,75.

6. Validasi Data

Validasi data dilakukan dengan menggunakan tiga angulasi sumber dan dua angulasi metode.

7. Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan analisis persentase. Dengan menggunakan teknik ini diharapkan bahwa tindakan dan hasil yang telah direncanakan dapat terlaksana.

PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, pada semester gasal tahun pelajaran 2015/2016. Siklus I dilaksanakan pada minggu ke 1, 2 dan 3, bulan Agustus dan siklus II dilaksanakan pada minggu 4 bulan Agustus dan minggu ke 2 pada bulan September 2015. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu *planning*, *implementing*, *evaluating*, dan *reflecting* atau perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan meliputi (1) menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diajarkan di kelas X semester 1, dan menentukan indikator pembelajaran, (2) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk tiap siklus, (3) menyiapkan lembar observasi, kuesioner dan pedoman wawancara untuk masing-masing siklus, (4) membuat lembar kerja siswa, dan (5) membuat test berbicara untuk penilaian hasil belajar.

2. Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan siswa dikenalkan pada model bermain peran untuk belajar berbicara, kemudian berlatih berbicara, tes berbicara, dan membuat refleksi. Secara detil, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan 5 pertemuan; pertemuan ke-3 dan ke-5 pada fase mengomunikasikan digunakan untuk tes berbicara.

3. Observasi dan evaluasi

Observasi dilaksanakan oleh guru sebagai peneliti dibantu guru kolaborator dengan mengisi lembar observasi. Pada observasi ini guru melihat partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Kuesioner digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran bermain peran. Observasi dan kuesioner digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

Evaluasi berbicara dilaksanakan pada akhir siklus I dan siklus II. Scoring (penskoran) dilaksanakan berdasarkan pedoman yang sudah dibuat.

4. Refleksi

Guru dan siswa membuat refleksi untuk melihat kembali pelaksanaan proses belajar mengajar dengan model bermain peran. Refleksi ini mengungkapkan kekuatan dan kelemahan model bermain peran. Refleksi ini juga digunakan untuk mengecek data dari wawancara maupun kuesioner.

HASIL PENELITIAN

Dalam bagian ini disajikan kondisi sebelum tindakan dan hasil penelitian dan pembahasan.

1. Kondisi Sebelum Tindakan

Model pembelajaran berbicara bahasa Inggris selama ini (di SMP) masih menggunakan model penugasan saja, yakni siswa diberi tugas membaca atau memraltikkan dialog yang ada di buku paket. Setelah menjelaskan materi setahap demi setahap dari awal, kemudian guru memberi contoh dengan hanya membacakan dialog dan siswa menirukan dialog tersebut, siswa diberi tugas untuk memraltikkannya berpasangan atau berkelompok di tempat duduk masing-masing atau beberapa berpasangan atau berkelompok memraltikkan dialog di depan kelas, sedangkan siswa yang lain menyaksikan dan mendengarkan. Setelah itu, siswa diberi tugas untuk mengerjakan tugas yang sudah tersedia pada soal latihan pada setiap akhir kompetensi. Sebagian besar soal latihan berupa tes tertulis meskipun kompetensi yang akan dicapai adalah *speaking skill*. Beberapa alasan mengapa siswa hanya diberi tugas untuk mengerjakan tugas yang sudah tersedia pada soal latihan pada setiap akhir kompetensi (1) proses tes berbicara membutuhkan waktu yang cukup lama, (2) pada ujian nasional bahasa Inggris tidak ada tes berbicara bahasa Inggris sehingga kemampuan siswa berbicara bahasa Inggris kurang maksimal. Terbukti pada saat pertemuan pertama hari Kamis, tanggal 30 Juli 2015 siswa memperkenalkan diri di depan kelas belum maksimal karena baru 21,87 % dari jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu mencapai nilai 66 (nilai konversi 2,67),

sedangkan 78,13 % siswa lainnya belum mencapai nilai KKM. Siswa mendapat kesulitan dalam kelancaran berbicara untuk memaparkan jati diri selain mengalami kesulitan di ucapan, intonasi dan pemilihan kata. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran berbicara yang mampu membantu siswa meningkatkan kompetensi berbicara. Model bermain peran dilaksanakan di kelas X Administrasi Perkantoran 1 untuk meningkatkan kompetensi siswa berbicara.

2. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran berbicara di kelas X Administrasi Perkantoran 1 dilaksanakan dengan model bermain peran. Model ini memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam berbicara bahasa Inggris. Siswa dikenalkan monolog dan dialog pemaparan jati diri melalui *video clips (native speaker)* terlebih dahulu, diberi lebih banyak contoh monolog dan dialog pemaparan jati diri, kemudian siswa dikenalkan dengan model bermain peran dan mempraktikkan model tersebut. Model ini terbukti telah meningkatkan motivasi dan kompetensi berbicara pemaparan jati diri di kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Purworejo. Analisis data membuktikan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada kompetensi berbicara pemaparan jati diri. Analisis data diambilkan dari pengamatan, wawancara dan hasil tes berbicara siswa pada kompetensi pemaparan jati diri. Dengan model bermain peran terjadi peningkatan rata-rata hasil tes berbicara siswa pada kompetensi pemaparan jati diri dari rata-rata 62.81 pada pra penelitian menjadi rata-rata 70.78 pada siklus I dan rata-rata 75.93 pada siklus II. Untuk melihat detail peningkatan kompetensi berbicara siswa pada kompetensi pemaparan jati diri dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Rata-Rata Nilai Tes Berbicara Siswa dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	2010	2265	2430
Rata rata	62,81	70,78	75.93

Dari data tersebut diketahui bahwa kompetensi berbicara siswa pada kompetensi pemaparan jati diri meningkat setelah menggunakan model bermain peran.

Motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran berbicara pada kompetensi pemaparan jati diri dengan bermain peran juga meningkat. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil observasi dan angket respon siswa. Hasil observasi yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel perbandingan akhir siklus I dan akhir siklus II sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Observasi Sikap Siswa Pertemuan 1, 2, 3 Siklus I dan Pertemuan 1, 2, Siklus II

NO	ASPEK	NILAI	SIKLUS I PERTEMUAN KE			SIKLUS II PERTEMUAN	
			1	2	3	1	2
1	Tanggungjawab	Kurang	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
		Cukup	6,25 %	0 %	0 %	0 %	0 %
		Baik	93,75 %	84,38 %	56,25 %	34,37 %	25 %
		Sangat baik	0 %	15,62 %	43,75 %	65,63 %	75 %
2	Kerjasama	Kurang	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
		Cukup	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
		Baik	100 %	93,75 %	68,75 %	53,12 %	31,25 %
		Sangat baik	0 %	6,25 %	31,25 %	46,87 %	68,75 %
3	Percaya diri	Kurang	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
		Cukup	100%	75 %	56,25 %	40,63 %	0 %
		Baik	0 %	25 %	43,75 %	46,87 %	78,12 %
		Sangat baik	0 %	0 %	0 %	12,50 %	21,88 %

Dari lembar observasi, ada tiga aspek sikap yang diamati, yaitu sikap tanggung jawab, sikap kerjasama, dan sikap percaya diri. Observasi dilakukan selama siklus I dan siklus II pada setiap pertemuan. Sikap percaya diri siswa di siklus I yang baik meningkat dari 0 % pada pertemuan 1 menjadi 25 % pada pertemuan 2 dan 43,75 % pada pertemuan 3. Sikap percaya diri siswa di siklus II yang baik meningkat dari 43,75 % pada pertemuan 3 siklus I menjadi 46,87 % pada pertemuan 1 siklus II dan meningkat menjadi 78,12 % pada pertemuan 2 siklus II. Sikap percaya diri siswa di siklus I yang sangat baik meningkat dari 0 % pada pertemuan 3 siklus I menjadi 12,50 % pada pertemuan 1 siklus II dan meningkat menjadi 21,88 % pada pertemuan 2 siklus II. Sikap percaya diri siswa yang baik pada akhir siklus I, yaitu pertemuan ke-3 dan akhir siklus II, yaitu pertemuan ke-2 dapat dilihat peningkatan yang signifikan yaitu dari 43,75 % menjadi 78,12 %. Sikap percaya diri siswa yang amat baik pada akhir siklus I yaitu pertemuan ke-3 dan akhir siklus II yaitu pertemuan ke-2 dapat dilihat peningkatan yang signifikan yaitu dari 0 % menjadi 21,88 %. Pada aspek tanggung jawab selama pembelajaran terjadi peningkatan yang signifikan pula. Untuk aspek ini perbandingan akhir siklus I dan akhir siklus II untuk kategori amat baik dari 43,75 % menjadi 75 %. Untuk aspek aktivitas kerja sama selama pembelajaran terjadi peningkatan

yang signifikan pula. Untuk aspek ini perbandingan akhir siklus I dan akhir siklus II untuk kategori amat baik dari 31,25 % menjadi 75 %.

Respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris setelah menggunakan model bermain peran meningkat ke positif. Minat siswa terhadap pembelajaran berbicara bahasa Inggris meningkat. Hal ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran berbicara bahasa Inggris. Tabel berikut menunjukkan peningkatan respon positif siswa terhadap pembelajaran berbicara bahasa Inggris menggunakan model bermain peran.

Tabel 3
Hasil Kuesioner Respon Siswa dari Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

NO	PERNYATAAN	PRA SIKLUS		SIKLUS I		SIKLUS II	
		SETUJU	%	SETUJU	%	SETUJU	%
1	Saya menyukai bahasa Inggris	9	28,13 %	13	40,63 %	30	93,75 %
2	Saya menyukai berbicara bahasa Inggris	3	9,38 %	17	53,13 %	28	87,50 %
3	Saya memperkenalkan diri sendiri dengan lancar	0	0 %	0	0 %	27	84,37 %
4	Saya memperkenalkan orang lain dengan lancar	0	0 %	0	0 %	19	59,37 %
5	Saya mengucapkan kata/frase dan kalimat dengan baik	0	0 %	0	0 %	16	50,00 %
6	Saya dapat menggunakan intonasi dengan benar	0	0 %	2	6,25 %	17	53,12 %
7	Saya dapat memilih kata dengan tepat	0	0 %	0	0 %	17	53,12 %

Kuesioner untuk memperoleh data tentang respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris ini diberikan 3 kali, yaitu pada awal pelajaran ketika belum menggunakan model bermain peran, kemudian pada siklus I dan siklus II setelah menggunakan model bermain peran. Kuesioner berisi 7 pertanyaan yang mengungkap respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris terutama pada pembelajaran berbicara pada kompetensi pemaparan jati diri. Dari kuesioner siswa diketahui terjadi peningkatan respon siswa ke arah positif, yaitu pada pertanyaan pertama misalnya dari prasiklus terdapat 9 siswa menyukai bahasa Inggris (28,13 %), pada akhir siklus I terdapat 13 siswa (40,61 %), dan pada akhir siklus II terdapat 30 siswa (93,75 %) menyukai pelajaran bahasa Inggris. Pada pertanyaan kedua juga terdapat peningkatan dari 3 siswa (9,38 %) pada prasiklus menjadi 17 siswa (53,13%) pada siklus I dan 28 siswa (87,50%) pada siklus II menyukai berbicara bahasa Inggris.

Untuk mengetahui respon siswa selain dengan kuesioner, dilakukan juga dengan observasi dan wawancara kepada beberapa siswa dengan pertanyaan yang sama dengan kuesioner. Wawancara ini memberikan bukti yang lebih kuat tentang respon siswa terhadap pembelajaran berbicara siswa menggunakan model bermain peran.

Berikut adalah contoh salah satu monolog pemaparan jati diri yang diperankan siswa Famelia Syafitri kelas X Perkantoran 1. (lihat video clip).

Berikut adalah *tapescript* monolog yang diperankan oleh siswa Famelia Syafitri kelas X Perkantoran 1.

Hello everyone, my name is Syafa and now I'm going to introduce myself to you.

I was born in Bandung, Indonesia. My birthday is August 21st and now I'm 18 years old. My blood type is "O" and my constellation is Virgo and I am an undergraduate now. I study in Gadjah Mada University Major in Psychology.

Now, I'm going to introduce my family. There are three members in my family, my father, my mother and I. My parents are teachers. So they treat me with a high standard in many ways.

Sometimes, I feel stressful, but I will do my best on everything. I don't want to let them down. For example, the entrance exam, I was so diligent to study. Finally, the scores were excellent. And I was qualified to study in IPB Major in Science and Technology. But I finally choose Gadjah Mada University Major in Psychology and I want they can be proud of me.

And at last, thank for your listening and see you.

Dengan berakhirnya siklus II, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbicara bahasa Inggris dengan model bermain peran meningkatkan respon positif siswa. Dari observasi dan wawancara juga ditemukan hasil yang mendukung respon positif siswa dan menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan 3 sampai 7 yang menanyakan apakah siswa dapat memperkenalkan diri sendiri dengan lancar, memperkenalkan orang lain dengan lancar, mengucapkan kata/frase dan kalimat dengan baik, dapat menggunakan intonasi dengan benar dan dapat memilih kata dengan tepat. Peningkatan ini menunjukkan respon positif siswa terhadap pembelajaran berbicara

menggunakan model bermain peran dan hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa yang meningkat pula.

Dari pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan model bermain peran selama 2 siklus, yaitu pada bulan Agustus 2015 selama 4 minggu dan bulan September selama 1 minggu terbukti terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dan siklus II. Perolehan nilai siswa di siklus II melebihi indikator keberhasilan penelitian, yaitu rata-rata 75,85 dengan KKM untuk kompetensi berbicara yaitu 66 (nilai konversi 2,67). Nilai rata-rata kompetensi berbicara yang ditargetkan adalah 72,75, sedangkan rata-rata nilai yang dicapai di siklus II adalah 75.93. Perolehan rata-rata paling tinggi pada kompetensi kelancaran berbicara yaitu 7.78, sedangkan nilai yang rendah, yaitu pada intonasi dan pemilihan kata, yaitu 7.46.

Dari prasiklus sebelum menggunakan model bermain peran dibandingkan dengan akhir siklus II menggunakan model bermain peran terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan seperti terlihat dari tabel berikut ini

Tabel 4
Perbandingan Rata-Rata Nilai Berbicara Pratindakan dengan Siklus II

Kriteria Penilaian	Prasiklus	Siklus II
Kelancaran	6.34	7.78
Ucapan	6.31	7.62
Intonasi	6.18	7.46
Pilihan kata	6.28	7.50
Rata rata	62.81	75.93

Dari tiap-tiap unsur kompetensi berbicara terdapat peningkatan yang signifikan pada yang pertama kemampuan siswa dalam hal kelancaran berbicara, yang kedua pada baiknya ucapan, yang ketiga tepatnya intonasi, dan yang keempat dalam hal pemilihan kosa kata.

Untuk motivasi siswa terjadi peningkatan yang signifikan. Motivasi dilihat dari hasil observasi dan hasil kuesioner siswa. Untuk hasil observasi siswa dilihat dari perbandingan hasil observasi pertemuan ke-1 di siklus I dengan hasil observasi pada pertemuan ke-2 di siklus II atau pertemuan ke-5. Perbandingan ini dimaksudkan untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa sejak dimulainya siklus I sampai akhir siklus II. Secara rinci dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 5
Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa
pada Pertemuan 1 dengan Pertemuan ke-5

N0	ASPEK	NILAI	PERTEMUAN 1	PERTEMUAN 5
1	Tanggung jawab	Kurang	0 %	0 %
		Cukup	6,25 %	0 %
		Baik	93,75 %	25 %
		Sangat baik	0 %	75 %
2	Kerja sama	Kurang	0 %	0 %
		Cukup	0 %	0 %
		Baik	100 %	31,25 %
		Sangat baik	0 %	68,75 %
3	Percayadiri	Kurang	0 %	0 %
		Cukup	100%	0 %
		Baik	0 %	78,12 %
		Sangat baik	0 %	21,88 %

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tiap-tiap aspek dari hasil observasi terjadi peningkatan yang signifikan. Pada aspek tanggung jawab terjadi peningkatan untuk kategori sangat baik dari 0 % menjadi 75 %. Pada aspek aktivitas atau kerja sama terjadi peningkatan untuk kategori sangat baik dari 0 % menjadi 68,75 %. Pada aspek percaya diri atau keberanian bertanya dan mengemukakan pendapat terjadi peningkatan untuk kategori baik dari 0 % menjadi 78,12 %, sedangkan untuk kategori amat baik meningkat dari 0 % menjadi 21,88 %. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa dilihat dari tanggung jawab, kerja sama dan percaya diri atau keberanian bertanya dan mengemukakan pendapat terbukti meningkat setelah menggunakan model pembelajaran bermain peran.

Untuk respon dari pelaksanaan pembelajaran berbicara menggunakan model bermain peran selama 2 siklus pada bulan Agustus dan September 2015 terbukti terdapat peningkatan respon positif yang menunjukkan minat siswa dan motivasi siswa dari pra siklus ke siklus I dan siklus II. Respon positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris meningkat secara signifikan dari prasiklus ke siklus II.

Tabel 6
Perbandingan Hasil Respon Siswa pada Prasiklus dengan Siklus II

NO.	PERNYATAAN	PRASIKLUS		SIKLUS II	
		SETUJU	%	SETUJU	%
1	Saya menyukai bahasa Inggris	9	28,13 %	30	93,75 %
2	Saya menyukai berbicara bahasa Inggris	3	9,38 %	28	87,50 %
3	Saya memperkenalkan diri sendiri dengan lancar	0	0 %	27	84,37 %

4	Saya memperkenalkan orang lain dengan lancar	0	0 %	19	59,37 %
5	Saya mengucapkan kata/frase dan kalimat dengan baik	0	0 %	16	50,00 %
6	Saya dapat menggunakan intonasi dengan benar	0	0 %	17	53,12 %
7	Saya dapat memilih kata dengan tepat	0	0 %	17	53,12 %

Dari data tersebut di atas dapat dilihat bahwa setelah belajar berbicara menggunakan model bermain peran respon positif siswa meningkat secara signifikan. Respon ini menunjukkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Lebih dari 84 % siswa menyatakan model bermain peran membuat mereka dapat memperkenalkan diri sendiri dengan lancar. Lebih dari 59 % mereka dapat memperkenalkan orang lain dengan lancar . Ada 50 % yang dapat mengucapkan kata/frase dan kalimat dengan baik. Lebih dari 53 % mereka dapat menggunakan intonasi dengan benar dan dapat memilih kata dengan tepat. Secara keseluruhan, 93,75 % siswa menyatakan menyukai bahasa Inggris dan sebanyak 87,50 % siswa menyatakan menyukai berbicara bahasa Inggris.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan yang telah dilaksanakan selama 2 siklus dalam 2 bulan, yaitu bulan Agustus dan September 2015 di kelas X Admisistrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Purworejo semester gasal tahun pelajaran 2015/2016, disimpulkan bahwa (1) model pembelajaran bermain peran dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi berbicara pada kompetensi pemaparan jati diri. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata 62.81 pada prapenelitian menjadi rata-rata 70.78 pada siklus I dan rata-rata 75.93 pada siklus II. (2) Model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari hasil observasi belajar dan respon positif yang menunjukkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Untuk respon siswa menyukai bahasa Inggris yaitu dari prasiklus dari 9 siswa (28,13 %) menjadi 13 siswa (40,63 %) pada akhir siklus I dan 30 siswa (93,75 %) pada akhir siklus II. Model bermain peran ini juga meningkatkan minat siswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris dari prasiklus 3 siswa (9,38 %) menjadi 17 siswa (53,13 %) pada akhir siklus I dan 28 siswa (87,50 %) pada akhir siklus II.

Model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kompetensi berbicara sebaiknya digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif model pembelajaran di dalam kelas. Untuk siswa sebaiknya menggunakan model bermain peran untuk meningkatkan

kemampuan dan wawasan dalam berkomunikasi. Untuk penelitian lebih lanjut, pelaksanaan model bermain peran ini masih dapat ditingkatkan untuk pembelajaran berbicara dengan penyempurnaan model.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsjad, Maidar G. dan Mukti, U.S. (1993). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- B. Uno, Hamzah. 2014. *Model Pembelajaran. Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Brown, Douglas H. 2000. *Teaching by Principle. An Interactive Approach to Language Pedagogy, Second edition*. Wesley Longman, Inc.
- Departemen Pendidikan Nasional Jakarta. 2004. *Kurikulum 2004. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*
- Departemen Pendidikan Nasional Jakarta. 2006. *Permendiknas 22 tentang Standar Isi. Lampiran Standar Isi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*
- Finochiaro, M. and C. Brumfit. 1993. *The Functional-Notional Approach From Theory to Practice*. In Richard and Rodgers. 2001. *Approaches and Methods in Language Teaching second edition*. Cambridge: University Press.
- Harmer, Jeremy. 2002. *The practice of English Language Teaching 3rd edition. Completely revised and updated*. Harlow Pearson Education Limited.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pembelajaran dan Pembelajaran. Isu-Isu Metodis dan Paradikmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, Bruce, dkk. *Model of Teaching. Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Madya, Suwarsih. 2009. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Richard, Jack and Rodgers, Theodore. 2001. *Approach and Methods in Language Teaching*. Cambridge: University Press.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 1983. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara*. Bandung: Angkasa

Zaini, Hisyam dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development.