

---

## IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA

**Nurfatimah Kurnia Kusuma**  
SMP IT Tazkia Insani Majalengka, Indonesia  
Email: [nurfatimahkurniakusuma@gmail.com](mailto:nurfatimahkurniakusuma@gmail.com)

---

### ABSTRACT

*English speaking skill is an important skill for students to be able to communicate internationally. However, based from observations indicate the fact that the eighth grade students' English speaking skills are still low. So it is necessary to make efforts to improve it, including implementing role playing learning methods. This study aims to improve speaking skills through the role-playing method of Class VIII students of SMP IT Tazkia Insani. The subjects of the study were 31 students of class VIII SMP IT Tazkia Insani. Data collection methods used were observation, tests, and documentation. The results showed that the students' speaking skills improved in each cycle. From these results, it can be concluded that the role playing learning method can improve the speaking skills of the eighth grade students of SMP IT Tazkia Insani Majalengka.*

**Keywords:** *speaking skills, English, role playing methods.*

---

### ABSTRAK

Keterampilan berbicara bahasa inggris merupakan keterampilan yang penting dimiliki siswa agar kelak mampu berkomunikasi secara internasional. Namun berdasarkan hasil observasi menunjukkan fakta keterampilan berbicara bahasa inggris siswa kelas VIII masih rendah. Sehingga perlu dilakukan upaya untuk meningkatkannya, diantaranya menerapkan metode pembelajaran bermain peran. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada siswa Kelas VIII SMP IT Tazkia Insani . Subjek penelitian adalah pada siswa kelas VIII SMP IT Tazkia Insani yang berjumlah 31 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan berbicara bahasa inggris siswa meningkat pada setiap siklus. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP IT Tazkia Insani Majalengka.

**Kata Kunci:** keterampilan berbicara, bahasa inggris, metode bermain peran

---

Submitted Nov 11, 2019 | Revised Des 19, 2019 | Accepted Des 28, 2019

---

### Pendahuluan

Bahasa merupakan media untuk berkomunikasi yang digunakan manusia untuk melakukan interaksi dengan orang lain di sekitarnya (Watie, 2016; Novianti, et al., 2017). Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, khususnya komunikasi secara lisan, manusia membutuhkan keterampilan berbahasa. Komunikasi lisan atau komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang dianggap paling efektif, efisien dan praktis (Indra, 2005). Komunikasi lisan atau berbicara sangat membutuhkan pengetahuan tata bahasa yang baik karena alasan dari berkomunikasi adalah untuk mengerti dan dimengerti. Sehingga dalam komunikasi lisan yang dibutuhkan adalah pemahaman kosa kata dan cara menyampaikan pesan untuk dimengerti oleh orang lain.

Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang digunakan hampir di seluruh dunia (Fitriana, 2012). Seseorang perlu memiliki kemampuan berbahasa Inggris, agar dapat berkomunikasi secara internasional. Penguasaan ini sangat penting karena hampir semua sumber informasi global pada berbagai aspek kehidupan menggunakan bahasa Inggris. Dalam Pelajaran Bahasa Inggris di sekolah, terdapat empat aspek pembelajaran yang disampaikan, yaitu listening, speaking, reading dan writing (Naiborhu, 2019). Keempat aspek tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Mata pelajaran Bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lain. Perbedaan ini terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Selain diperlukan penguasaan kosa kata dan tata bahasa, juga diperlukan keterampilan dalam mengaplikasikannya dalam kegiatan komunikasi, baik lisan maupun tulis. Keterampilan berbicara penting untuk mempermudah berkomunikasi dengan orang lain. Jika tidak memiliki keterampilan berbicara maka kelangsungan proses komunikasi antara pemberi pesan dan penyimak akan terganggu. Dengan berbicara yang baik dan benar maka maksud pesan yang ingin disampaikan pemberi pesan dapat diterima dengan baik oleh penyimak.

Kesulitan yang terjadi dalam belajar bahasa Inggris adalah bahwa hampir kebanyakan orang yang sudah memiliki pengetahuan kosa kata dan tata bahasa Inggris yang baik belum mampu untuk menggunakannya dalam berkomunikasi bahkan untuk percakapan sehari-hari. Keterbatasan ruang dan waktu untuk melatih kemampuan bahasa Inggris di luar jam pelajaran bahasa Inggris merupakan penyebab utama rendahnya keterampilan berbicara bahasa Inggris. Kondisi ini hampir dialami oleh kebanyakan siswa di Indonesia, termasuk siswa kelas VIII SMP IT Tazkia Insani. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, banyak siswa masih kelihatan ragu dan kaku untuk menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi lisan sehari-hari. Mereka tampak canggung dengan pengucapan kata-kata dalam bahasa Inggris dan kurang mampu mengungkapkan perasaan, pikiran, ide, informasi kepada orang lain.

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan sering melakukan aktivitas yang melibatkan percakapan dan berkomunikasi dengan bahasa Inggris. Upaya tersebut dapat dilakukan dalam metode pembelajaran bermain peran. Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Rahmi, et al., 2014; Iskandar, 2015; Alfiani, 2015; Zusfindhana, 2017). Beberapa hasil penelitian menunjukkan keterampilan bermain peran dapat meningkat dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (Siska, 2011; Pranowo, 2013; Hodijah, et al., 2017; Husada, et al., 2019; Kolnel, & Zandrato, 2019). Melalui aktivitas dalam pembelajaran bermain peran diharapkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP IT Tazkia Insani dapat meningkat.

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah pembelajaran dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari

perlakuan tersebut (Sanjaya, 2011). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran (Kasbolah, 2001). Desain Penelitian Tindakan Kelas yang dapat diterapkan adalah model Kemmis dan McTaggart di mana pelaksanaannya menggunakan siklus sistem spiral yang terdiri dari empat komponen, yaitu rencana, tindakan dan observasi serta refleksi (Sujati, 2000).

Penelitian ini bertempat di SMP IT Tazkia Insani Majalengka Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas VIII Tahun Pelajaran 2019/2020 sebanyak 31 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi kegiatan belajar mengajar dan tes. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil pengamatan guru dalam mengelola pembelajaran, dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dalam tes keterampilan berbicara, penilaian dibagi menjadi dua aspek, yaitu aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi: (1) tekanan, (2) ucapan, (3) nada dan irama, (4) kosa kata/ungkapan atau diksi, dan (5) struktur kalimat yang digunakan. Aspek nonkebahasaan meliputi: (1) kelancaran, (2) pengungkapan materi wicara, (3) keberanian, (4) keramahan, dan (5) sikap (Rofiquddin & Zuhdi, 2002)

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan, yaitu 2 kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan menggunakan RPP yang sesuai dengan metode pembelajaran bermain peran dan 1 kali pertemuan untuk pelaksanaan tes akhir siklus. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu data tentang aktivitas belajar dan data tentang tes keterampilan berbicara bahasa Inggris. Data aktivitas belajar dikumpulkan pada setiap pertemuan pelaksanaan tindakan menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas belajar. Adapun data hasil tes dikumpulkan melalui pertemuan pada pelaksanaan tes akhir siklus.

### 1. Siklus Pertama

Pada pelaksanaan penelitian tindakan siklus pertama, tahap perencanaan penulis mengadakan kolaborasi dengan guru lain dalam menyusun rencana penelitian, yang meliputi: 1) tujuan pembelajaran, 2) kompetensi dan materi pembelajaran, 3) strategi pembelajaran berupa Model dan media yang digunakan, serta sumber belajar dan 4) evaluasi hasil belajar.

Pada saat pelaksanaan tindakan, pembelajaran dimulai dengan siswa diberikan penjelasan umum tentang metode bermain peran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Setelah itu, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari lima orang. Setiap orang dalam kelompok masing-masing memerankan tokoh yang telah ditetapkan dalam skenario. Sebelum memainkan peranan, guru menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi. Kelompok yang berperan disarankan untuk memakai perlengkapan bermain peran yang telah disiapkan. Sebelum memulai permainan, guru memberi waktu kepada setiap kelompok untuk memahami naskah. Saat permainan peranan dimulai siswa terlihat malu-malu dalam mengekspresikan diri dan melantangkan suaranya, beberapa adegan juga harus melakukan pengulangan karena siswa tertawa dan salah dalam membaca naskah.

Setelah permainan peranan dilakukan, guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok untuk menilai permainan peranan yang telah dilakukan oleh setiap kelompok dan menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa. Setelah kegiatan diskusi dilakukan, guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan.

Hasil observasi yang diperoleh pada siklus I, yaitu 1) Sebelum pembelajaran dimulai, guru sudah menyiapkan fisik dan psikis siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. 2) Guru sudah memberikan apersepsi dengan baik dan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. 3) Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran. 4) Proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berdasarkan lembar observasi juga diketahui bahwa guru telah menerapkan langkah-langkah pembelajaran diantaranya kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang harus dilakukan guru selama proses pembelajaran.

Dari hasil observasi pada siklus I dilakukan refleksi mengenai pelaksanaan tindakan di siklus I. Hasil refleksi pada siklus I tersebut diantaranya (a) kurangnya kreativitas guru dalam memotivasi siswa, (b) kurangnya penjelasan guru dalam memberikan arahan kepada siswa sebelum kegiatan bermain peran dilakukan, (c) kurangnya pengelolaan waktu dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran, (d) Kurangnya antusias dan kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, (e) kurangnya keseriusan siswa dalam melakukan permainan peranan mengakibatkan ketidaksesuaian pembelajaran dengan waktu yang disediakan.

Dari hasil refleksi tersebut, tindakan yang akan dilakukan pada siklus II adalah (a) Perlunya meningkatkan kreativitas guru dalam menggali pengetahuan siswa agar siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (b) Perlunya arahan yang jelas sebelum menerapkan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran, (c) Perlunya guru dalam memanfaatkan waktu sesuai alokasi waktu pembelajaran, (d) Guru harus terampil dalam membangun kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan atau mengungkapkan pendapat

## 2. Siklus Kedua ( II )

Dalam melakukan perencanaan tindakan, penulis mengadakan kolaborasi dengan guru lain dalam menyusun rencana penelitian untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada siklus I. Pada saat pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan berdasarkan tindakan perbaikan yang telah dilakukan pada saat refleksi di siklus I. sehingga tahapan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II hampir sama dengan siklus I, hanya ada beberapa penyempurnaan dari kelemahan pada siklus I.

Kegiatan pembelajaran pada siklus II terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan materi dan kegiatan kedua melakukan permainan peranan. Sebelum memainkan peranan, guru menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi. Kelompok yang berperan disarankan untuk memakai atribut atau perlengkapan peranan yang telah disiapkan.

Setelah permainan peranan dilakukan, guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok untuk menilai permainan peranan yang telah dilakukan oleh kelompok 3 dan membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah disediakan. Setelah kegiatan diskusi dilakukan, guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan.

Hasil observasi yang diperoleh pada siklus II, yaitu 1) Sebelum pembelajaran dimulai, guru mampu menyiapkan fisik dan psikis siswa dengan baik untuk mengikuti proses

pembelajaran. 2) Guru mampu memberikan apersepsi dengan baik dan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. 3) Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran. 4) Proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan RPP dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berdasarkan lembar observasi juga diketahui bahwa guru telah menerapkan langkah-langkah pembelajaran diantaranya kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang harus dilakukan guru selama proses pembelajaran.

Pada tahapan refleksi siklus II, guru telah menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan. Oleh karenanya, maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role play*) dapat meningkatkan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada setiap akhir siklus tindakan, dilakukan tes keterampilan berbicara siswa. Tes ini dilakukan untuk mengetahui keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Hasil tes keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Keterampilan Berbahasa Inggris siswa pada Siklus I dan II

No	Uraian	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
1	Nilai Tertinggi	77	86
2	Nilai Terendah	68	73
3	Nilai Rata-rata	73,6	78,2
4	Jumlah siswa Tuntas > 75	13	27
5	Jumlah siswa Tidak Tuntas < 75	18	4
6	Persentase Ketuntasan	41,9 %	87,1 %
7	Persentase Ketidaktuntasan	58,1 %	12,9 %

Berdasarkan peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa dan persentase pada tabel 1, diketahui bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran. Walaupun dalam Pembelajaran siklus II masih ditemukan 4 orang siswa yang belum mencapai KKM, namun oleh karena target dalam penelitian persentase ketuntasan sama dengan atau lebih besar 85 % dan persentase ketuntasan sama dengan atau lebih besar dari 85% sudah tercapai pada siklus II maka penelitian berhenti di siklus II.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris melalui metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VIII SMP IT Tazkia Insani. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa tingkat motivasi siswa dalam partisipasi pemeranan menjadi lebih baik. Peningkatan keterampilan berbahasa Inggris siswa juga mengalami kenaikan dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh.

Merujuk kepada hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang penulis berikan adalah bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam aspek keterampilan berbicara sebaiknya diterapkan dalam pembelajaran yang menarik yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dan komunikatif dan tidak membuat mereka menjadi bosan.

### Daftar Pustaka

- Alfiani, D. A. (2015). Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Play Group. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1).
- Fitriana, I. (2012). Menguasai Bahasa Inggris: Bekal Potensial dalam Pengembangan Wirausaha. *Prosiding Seminas*, 1(2).
- Hodijah, S., Widodo, S., & Adjie, N. (2016). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 10(2).
- Husada, A., Untari, M. F. A., & Tsalatsa, A. N. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124-130.
- Indra, E. N. (2005). Pengaruh Komunikasi Efektif Dan Pelayanan Prima Bagi Wanita Untuk Melakukan Latihan Beban. *Medikora*, 1(2).
- Iskandar, R. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Teknik Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 292-301.
- Kasbolah. (2001). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kolnel, O. M. H., & Zendrato, J. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Xyz Gunungsitoli, Nias. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(2), 333-347.
- Naiborhu, R. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal global edukasi*, 3(1), 7-12.
- Novianti, R. D., Sondakh, M., & Rembang, M. (2017). Komunikasi antarpribadi dalam menciptakan harmonisasi (suami dan istri) keluarga didesa Sagea Kabupaten Halmahera Tengah. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(2).
- Pranowo, D. J. (2013). Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerja Sama pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(2).
- Rahmi, S., Wahyuningsih, S., & Sujana, Y. (2014). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Empati Pada Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten Tahun 2013/2014. *Kumara Cendekia*, 2(1), 45-51.
- Rofi'uddin, A., & Zuhdi, D. (2002). *Pendidikan Bahasa dan Sastra. Indonesia di Kelas Tinggi*, Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Sekolah*. Jakarta: Kencana.
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *J. Educ*, 1(1).

- Sujati. (2000). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. FIP. UNY.
- Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan media sosial (communications and social media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69-74.
- Zusfindhana, I. H. (2017). Penggunaan Metode Belajar Role Playing Terhadap Aktifitas Belajar Anak Sub Pokok Bahasan Pengenalan Hewan Darat. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 100-103.