

## **Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada**

**Rostina Tali**  
SMPN Satap 2 Jerebuu  
e-mail: [rostinatali79@gmail.com](mailto:rostinatali79@gmail.com)

### **Abstrak**

Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Siswa Kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berbicara siswa Kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada. Penelitian ini Menggunakan metode Bermain Peran (*Role Playing*). Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan 4 kali pertemuan termasuk tes pada setiap akhir siklus. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada dengan jumlah 25 siswa. Hasil penelitian siklus I berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 60,33 dan secara individual dari 25 siswa hanya 4 siswa (26,7%) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan pada siklus II berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 78,66 dan secara individual dari 25 siswa terdapat 13 siswa (86,7%) telah memenuhi KKM. Kualitas belajar mengalami peningkatan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya persentase aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II yaitu dari 40,83% menjadi 81,66%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan menggunakan Metode Bermain Peran (*role playing*) Siswa Kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada mengalami peningkatan secara baik.

**Kata Kunci:** *Keterampilan Berbicara, Metode Bermain Peran (Role Playing)*

### **Abstract**

Improving Speaking Skills Using Role Playing Methods for Class VII Students of SMPN Satap 2 Jerebuu, Jerebuu District, Ngada Regency. This research aims to improve the speaking skills of Class VII students at SMPN Satap 2 Jerebuu, Jerebuu District, Ngada Regency. This research uses the Role Playing method. The type of research used in this research is Classroom Action Research (PTK) which consists of two cycles and each cycle is carried out in 4 meetings including a test at the end of each cycle. Research procedures include planning, implementation, action, observation, and reflection. The subjects in this research were Class VII students at SMPN Satap 2 Jerebuu, Jerebuu District, Ngada Regency with a total of 25 students. The results of the first cycle of research were in the low category with an average score of 60.33 and individually, of the 25 students, only 4 students (26.7%) met the Minimum Completeness Criteria (KKM). Meanwhile, in cycle II it was in the high category with an average score of 78.66 and individually, of the 25 students, 13 students (86.7%) had fulfilled the KKM. The quality of learning has increased. This is marked by an increase in the percentage of student activity from cycle I to cycle II, namely from 40.83% to 81.66%. Based on the research results, it can be concluded that improving speaking skills using the role playing method for Class VII students at SMPN Satap 2 Jerebuu, Jerebuu District, Ngada Regency has improved well.

**Keywords:** *Speaking Skills, Role Playing Method (Role Playing)*

## PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 berbasis kompetensi antara lain mencakup seleksi kompetensi yang sesuai, spesifikasi indikator-indikator evaluasi untuk menentukan kesuksesan pencapaian kompetensi, dan pengembangan sistem pembelajaran (Mulyasa, 2013:70). Disamping itu, kurikulum berbasis kompetensi memiliki sejumlah kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, pembelajaran lebih menekankan pada kegiatan individual personal untuk menguasai kompetensi yang dipersyaratkan, peserta didik dapat dinilai kompetensinya kapan saja bila mereka telah siap, dan dalam pembelajaran peserta didik dapat maju sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing.

Kurikulum harus mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi (Mulyasa, 2013:149). Kompetensi yang diperlukan di masa depan sesuai dengan perkembangan global antara lain: kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi mental suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang bertanggung jawab, kemampuan untuk mencoba mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda, kemampuan hidup dalam masyarakat yang mengglobal, memiliki minat luas dalam kehidupan, memiliki kesiapan untuk bekerja, memiliki kecerdasan dengan bakat atau minatnya, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan. Manusia adalah makhluk individu dan makhluk sosial. Dalam hubungannya dengan makhluk sosial, terkandung maksud bahwa bagaimanapun juga manusia tidak dapat terlepas dari individu lain. Dengan membangun dan mengembangkan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki dan diperoleh dari hasil komunikasi, peserta didik mampu membangun struktur kognitif baru yang akan menjadi dasar tindakan yang akan dilakukan (Sardiman, 2011:1). Dari pendapat tersebut dijelaskan bahwa manusia membutuhkan komunikasi agar manusia tersebut dapat memiliki pengetahuan sehingga manusia tersebut mengetahui cara bertindak di masyarakat. Agar dapat berkomunikasi dengan baik manusia membutuhkan alat komunikasi, yaitu bahasa.

Proses belajar mengajar akan senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusia, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar dengan siswa sebagai subjek pokoknya (Sardiman, 2011:14). Keterampilan berbahasa tidak akan dimiliki oleh seseorang jika ia tidak pernah mempelajarinya atau latihan sebelumnya. Penugasan bahasa yang dimiliki oleh anak mulai dari kecil hingga dewasa disebabkan adanya kegiatan belajar dan latihan terus-menerus sehingga terampil atau mahir. Keterampilan terdiri atas empat yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Keterampilan berbahasa sangat penting diajarkan pada saat yang tepat agar lebih mudah dimengerti dan diterapkan. Strategi belajar mengajar perlu diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar. Penerapan strategi belajar yang baik harus dilakukan oleh guru agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun kadang-kadang sekolah memiliki kendala berupa kurangnya fasilitas di sekolah yang memadai. Salah satu strategi belajar yang dapat digunakan dengan mudah adalah dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Pemilihan metode haruslah sesuai dengan karakteristik sekolah. Pembelajaran keterampilan berbahasa dengan metode bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan imajinasi biasanya menjadi karakter siswa sekolah menengah pertama. Salah satu karakteristik siswa sekolah menengah pertama adalah sering mengkhayal, yaitu keinginan menjelajah dan berpetualang yang tidak semuanya dapat tersalurkan. Biasanya terhambat dari segi biaya. Oleh karena itu, mereka lalu mengkhayal mencari kepuasan. Khayalan ini tidak selamanya bersifat negatif, justru kadang menjadi suatu yang konstruktif, misalnya munculnya ide cemerlang. Berdasarkan karakteristik siswa suka mengkhayal metode bermain peran (*Role Playing*) dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan metode bermain peran (*Role Playing*), siswa dapat mengekspresikannya perasaannya dan bahkan melepaskannya (Ahmadi, dkk, 2011: 33).

Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada

apa yang diperankan. Metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena metode ini sangat menuntut semua siswa agar dapat berperan serta dalam proses, akan diperankan, sehingga dengan sendirinya mereka melakukan interaksi dengan teman sekelas. Metode bermain peran (*Role Playing*) ini sangat sesuai dengan John Dewey tentang belajar yakni prinsip belajar sambil berbuat (*learning by doing*). Prinsip ini berdasarkan siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal dibandingkan dengan bila mereka hanya melihat materi konsep (Oemar, 2001 : 212).

Teknik bermain peran (*Role Playing*) banyak dipakai dalam pengajaran bahasa karena kegiatan belajar mengajar dengan teknik ini sangat menyenangkan Azies dan Alwasilah (1996: 95-101). Berdasarkan pendapat tersebut kita dapat mengetahui bahwa metode bermain peran (*Role playing*) ini baik digunakan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, karena metode ini sangat menyenangkan. Jika siswa sudah senang pada mata pelajaran bahasa Indonesia maka motivasi belajar Bahasa Indonesia pun akan meningkat dengan sendirinya.

Dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat mendorong siswa bermain peran melalui dialog dan interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi- bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan berbicara sebagai keterampilan berbahasa yang sifatnya produktif, menghasilkan, memberi, atau menyampaikan. Pembicara menyampaikan informasi kepada orang lain (penyimak), pembicara fungsinya sebagai komunikator dan penyimak sebagai komunikan.

Berdasarkan pengamatan dilapangan pada observasi awal mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu bahwa proses pembelajaran guru hanya terpaku pada metode mengajar secara konvensional sehingga siswa merasa jenuh dan monoton. Selain itu penyebab lainnya kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan metode-metode pengajaran yang bervariasi yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Kondisi yang demikian akan menyebabkan pembelajaran yang kurang efektif dengan menerapkan metode yang kaku di sekolah, karena sebagian besar guru mengajar dengan cara ceramah dan pemberian tugas, bahkan kadang kala seorang guru pun tidak menjelaskan sama sekali tentang materi tersebut tetapi langsung memberikan tugas latihan. Dan pada akhirnya siswa terpaksa di suruh belajar di rumah sehingga menyebabkan materi pelajaran yang didapatkan tidak mampu diserap secara maksimal oleh peserta didik. Penelitian ini untuk mengetahui penggunaan metode bermain peran (*Role playing*) dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada.

Beberapa orang juga telah melakukan penelitian, Andriani, Rika (2013). Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa (1) ada beberapa langkah model pembelajaran bermain peran yang harus ditempuh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh drama, (2) Penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh drama, dan (3) siswa memberikan respon positif terkait penerapan model pembelajaran bermain peran. Ariyanti (2010). Hal ini dapat dilihat dari perbandingan skor rata-rata praktik bermain drama siswa pada pratindakan sampai akhir siklus II. Skor rata-rata praktik bermain drama siswa pada pratindakan sebesar 17,6. Skor rata-rata praktik bermain drama siswa pada siklus I sebesar 21,1. Skor rata-rata praktik bermain drama siswa di siklus II pertemuan ke II sebesar 37,6. Jadi, skor rata-rata praktik bermain drama siswa dari pratindakan ke siklus II meningkat sebesar 20..peningkatan skor ini menunjukkan bahwa implementasi tindakan pada siklus I dan siklus II mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain peran.

Berbicara adalah salah satu kelebihan manusia dibanding makhluk hidup yang lain. Menurut Tarigan (2008: 2), setiap orang akan mengucapkan kata-kata atau bunyi-bunyi artikulasi untuk mengekspresikan dan menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan. Berbicara menjadi salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan sesuatu kepada pendengarnya. Menurut Haryadi

dan Zamzani (2000:72) menguraikan bahwa merupakan penyampaian gagasan, pikiran dan perasaan menggunakan bahasa lisan dengan tujuan agar maksud dari pembicara dapat dipahami oleh pendengar. Menurut Tarigan(2008: 14), berbicara didepan umum terdiri dari tiga jenis :1) Berbicara dalam situasi yang bersifat memberitahukan atau bersifat informatif. 2) Berbicara dalam situasi kekeluargaan dan persahabatan. 3) Berbicara dalam situasi mengajak, membujuk, mendesak, danmeyakinkan.

Kemahiran berbicara merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang ingin dicapai dalam pengajaran bahasa modern termasuk bahasa indonesia. Berbicara merupakan sarana utama untuk membina saling pengertian dan komunikasi timbal balik, dengan menggunakan bahasa sebagai mediana. Kegiatan berbicara di dalam kelas bahasa mempunyai aspek komunikasi dua arah, yakni antara pembicara dengan pendengarnya secara timbal balik. Dengan demikian latihan berbicara harus terlebih dahulu didasari oleh kemampuan mendengarkan, kemampuan mengucapkan, dan penguasaan kosa kata serta ungkapan yang memungkinkan anak didik dapat mengkomunikasikan maksud atau pikirannya. Ada banyak manfaat yang bisa dirasakan langsung menurut Musaba (2012: 13) jika seseorang mampu atau terampil berbicara. Beberapa manfaat tersebut dilihat sebagai berikut: 1) Memperlancar komunikasi antarsesama. Komunikasi antar manusia terbanyak dilakukan dengan lisan atau melalui bicara. Oleh karena itu, secara mendasar bahwa kemampuan berbicara menduduki peranan penting dalam komunikasi antar sesama. Dalam berkomunikasi antar sesama, orang terlibat dalam pembicaraan tidak sekedar saling dapat memahami, tetapi komunikasi lewat pembicaraan harus berjalan efektif. Masing-masing yang terlihat dalam pembicaraan tidak mengalami kendala yang berarti, harus ada kemudahan atau kecepatan yang memadai dalam menerima dan memberi sesuatu dalam interaksi saat pembicaraan. 2) Mempermudah pemberian berbagai informasi. Ketepatan dan kecepatan informasi yang diberikan melalui lisan dari seseorang kepada yang lain amat tergantung pada mutu dan kejelasan pembicaraan pemberi informasi. Karena itu orang yang mampu berbicara dengan baik kemungkinan besar menyampaikan informasi secara tepat dan cepat kepada lawan bicaranya. Betapapun seseorang memiliki kemampuan secara intelektual, jika ia lemah dalam berbicara, maka ia akan mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide atau gagasannya kepada orang lain. Banyak orang pandai gagal berkomunikasi, terhambat dalam menyampaikan gagasan atau pemikirannya kepada orang banyak, karena tidak memiliki kemampuan dalam berbicara di depan umum.

#### 1) Meningkatkan Kepercayaan Diri

Biasanya pembicara yang baik memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Ia dengan mantap mengungkapkan gagasan atau buah pikirannya kepada orang lain, tanpa disertai keraguan. Pembicara yang baik lebih percaya diri dalam menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Pembicara yang baik juga mengandung pengertian bahwa yang bersangkutan memiliki ketegasan dalam menyampaikan sesuatu, tetapi bukan berarti ia menunjukkan kekakuan.

Pembicara yang baik bukan berarti orang dianggap pandai bersilat lidah atau dalam pengertian negatif bukan asal bunyi. Pembicara yang dimaksudkan bukan pula digambarkan seperti pembicara yang berapi-api atau tampil secara berlebih-lebihan. Pembicara yang baik adalah seseorang yang mampu mengungkapkan sesuatu kepada orang lain dengan jelas dan bisa memahami keadaan lawan bicara atau mitra tuturnya. Dengan kata lain, pembicara yang baik berarti juga dapat menguasai audiensnya

#### 2) Meningkatkan Kewibawaan Diri

Pembicara yang baik memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Karena, itu secara langsung akan meningkatkan kewibawaan dirinya pada saat dia tampil sebagai pembicara, sekaligus memungkinkan kewibawaan itu akan menyatu atau berpengaruh terhadap keberadaan dirinya yang utuh. Kewibawaan yang dimaksud bukan hanya terletak pada kemampuan bicarannya, tapi masih banyak faktor yang mempengaruhinya. Seseorang yang berbicara bukan sekedar mampu mengungkapkan sesuatu secara lisan, tetapi kualitas apa yang diungkapkan jauh lebih penting dari wujud pengungkapannya sendiri. Hal ini terkait dengan kualitas pengetahuan atau penguasaan bahan pembicaraan.



3) Mempertinggi Dukungan Publik atau Masyarakat

Tidak diragukan lagi seseorang yang memiliki kemampuan berbicara yang baik atau seseorang yang disebut sebagai orator akan lebih mudah mendapat simpati dan dukungan dari publik atau masyarakat. Biasanya masyarakat akan lebih mudah atau tertarik untuk memberikan dukungan kepada seseorang yang dapat berkomunikasi secara efektif dengan mereka. Bagi kalangan masyarakat awan, tampaknya akan lebih mudah mendapat pengaruh atau dipengaruhi oleh seseorang yang tergolong pembicara yang baik. Satu hal yang perlu ditanamkan bahwa kemampuan berbicara bukan satu-satunya penentu seseorang untuk memperoleh dukungan yang luas dari masyarakat. Masih banyak hal lainnya yang mempengaruhi besar kecilnya dukungan masyarakat terhadap seseorang, seperti bagaimana sikap dan perilakunya dalam bergaul di masyarakat serta bagaimana jasa atau pengabdianya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk tingkat kemampuan intelektual atau daya pikirnya dalam menyikapi dan memecahkan berbagai persoalan yang ada.

4) Menjadi Penunjang Meraih Profesi dan Pekerjaan

Banyak profesi atau lapangan pekerjaan yang memerlukan kemampuan berbicara. Orang yang ingin menjadi guru atau dosen juga harus dilatarbelakangi kemampuan berbicara yang memadai. Sebab, pekerjaan atau profesi sebagai guru atau dosen, sehari-harinya banyak berhadapan murid atau mahasiswanya. Interaksi antar keduanya tentu lebih disarakan dengan kegiatan berbicara. Guru atau dosen yang berkualitas hendaknya juga mampu berbicara di depan peserta didiknya dengan baik. Ia harus mampu menjelaskan ilmu pengetahuan yang diajarkan kepada murid dan mahasiswanya.

5) Meningkatkan Mutu Profesi dan Pekerjaan

Kemampuan berbicara tidak sekadar bermanfaat untuk memperoleh profesi dan pekerjaan, tetapi sekaligus dapat meningkatkan mutu profesi dan yang diambil seseorang. Seorang kepala sekolah akan lebih berwibawa dan lebih berhasil dalam menjalankan tugas-tugasnya jika ia dapat berkomunikasi dengan para guru dan staf sekolah secara efektif. Seorang psikolog atau ahli jiwa juga dituntut untuk mampu berbicara dengan baik. Ia setiap harinya banyak terlibat dalam menangani orang-orang yang memerlukan bantuan atau bimbingan kejiwaan. Ia biasanya banyak berbicara langsung dengan pasien atau orang yang memerlukannya. Seorang pengatur acara atau protokol, baik dalam arti sebatas pembawa acara maupun dalam pekerjaannya secara lebih luas, maka ia harus memiliki kemampuan berbicara secara prima atau handal. Ia betul-betul memusatkan perhatiannya pada hal-hal yang berkaitan dengan suatu acara, mengatur, atau mengendalikan acara dari awal hingga akhir. Pembelajaran berbicara terdiri dari beberapa jenis kegiatan berbicara, yaitu percakapan, mendongeng/bercerita, berbicara untuk menyampaikan informasi atau mempengaruhi dan kegiatan dramatik Rofi'uddin dan Zuchdi (1999: 12-17). 1) Percakapan

Dalam melakukan sosialisasi dengan teman-teman maupun guru, siswa perlu mengadakan percakapan. Untuk itu siswa mempelajari mengenai cara memulai percakapan, menjaga agar percakapan berlangsung terus, dan mengakhiri percakapan. Selain itu, siswa juga belajar tentang peran pembicaraan dalam mengembangkan pengetahuan.

6) Bercerita

Terdapat langkah-langkah dalam bercerita pada pembelajaran berbicara yaitu, memilih cerita, menyiapkan diri untuk bercerita, menambahkan barang-barang yang diperlukan dan bercerita. Dalam menentukan cerita sebaiknya yang menarik, sederhana, jelas, serta jumlah pelaku cerita tidak banyak. Untuk persiapan dilakukan dengan menentukan tokoh, penyusunan kalimat yang tepat sehingga dapat menarik perhatian pendengar. Penggunaan media juga diperlukan untuk membuat penyampaian cerita lebih menarik. Pendapat lain dikemukakan oleh Haryadi dan Zamzami (1996/1997: 61) bahwa bentuk-bentuk pembelajaran keterampilan berbicara terdiri dari bercerita, berdialog, berpidato/berceramah, dan berdiskusi. Untuk memperoleh penguasaan keterampilan berbicara yang baik, maka kegiatan - kegiatan berbicara tersebut perlu dilakukan secara berurutan mulai dari bercerita, berdialog, berpidato/berceramah, kemudian berdiskusi. Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran berbicara dibagi dalam beberapa jenis, diantaranya

percakapan, bercerita, menyampaikan informasi secara lisan seperti berpidato, wawancara, berdebat, dan berdiskusi.

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan dimaksud dapat dipahami. Oleh karena itu agar dapat menyampaikan pesan secara efektif, pembicara harus memahami apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan. Seorang pembicara dalam menyampaikan pesan kepada orang lain pasti mempunyai tujuan, ingin mendapatkan responsi atau reaksi. Responsi atau reaksi itu merupakan hal yang menjadi harapan. Tujuan umum berbicara menurut Tarigan (2008: 16) terdiri dari lima yaitu sebagai berikut: 1) Mendorong atau menstimulasi, 2) Meyakinkan, 3) Menggerakkan, 4) Menginformasikan, dan 5) Menghibur.

Tujuan berbicara diantaranya untuk meyakinkan pendengar, menghendaki tindakan atau reaksi fisik pendengar, memberitahukan dan menyampaikan para pendengar (St.y. Slamet dan Amir 1996: 67). Pendapat ini tidak hanya menekankan bahwa tujuan berbicara hanya untuk memberitahukan, meyakinkan, menghibur, namun juga menghendaki reaksi fisik atau tindakan dari pendengar atau penyimak.

Kurikulum 2004 dikenal dengan sebutan KBK, merupakan penyempurnaan kurikulum 1994. Pembelajaran pada kurikulum 2004, difokuskan pada pengembangan kompetensi siswa. Artinya materi pembelajaran yang dikembangkan bermuara pada pengembangan standar kompetensi, yakni; kompetensi berbicara, kompetensi menyimak, kompetensi membaca, dan kompetensi menulis. Di dalam kompetensi berbicara dituntut adanya keterampilan berbicara, sehingga diperlukan adanya pengembangan keterampilan berbicara. Menurut Tarigan (1980:260) pengembangann keterampilan berbicara terdapat empat unsur sebagai berikut: 1) Menceritakan pengalaman. Semua kita punya pengalaman, tetapi tidak semua kita mampu menceritakan pengalaman tersebut dengan baik, teratur, dan menyenangkan bagi orang lain atau pendengar. Pengalaman itu dapat dibedakan; pengalaman yang menyenangkan dan menyedihkan. Bercerita pengalaman adalah sebagai wahana melatih diri. Langkah-langkah memeritakan pengalaman; bentuklah kelompok koperatif yang beranggotakan 5 orang secara individu daftarkanlah 5 pengalaman yang mengesankan dalam hidup anda. Secara individu, tentukanlah salah satu pengalaman yang menurut anda paling mengesankan. Sebelum anda menceritakan pengalaman itu kepada teman-teman dalam kelompok. 2) Menceritakan Tokoh. Menceritakan seorang tokoh berarti menceritakan tentang siapa tokoh tersebut, kapan dan dimana dilahirkan serta apa-apa yang telah diperbuat sehingga dia layak disebut sebagai tokoh. Perlu diingat tidak semua orang bisa dijadikan tokoh. Oleh karena itu, menceritakan seorang tokoh tentu mempunyai tujuan tertentu. 3) Wawancara. Wawancara adalah pertemuan dua orang atau lebih dengan maksud menggali informasi baik berupa fakta atau pendapat seseorang dengan tujuan tertentu. 4) Berpidato. Berpidato adalah sebuah kegiatan berbicara di depan umum atau berorasi untuk menyatakan pendapatnya, atau memberikan gambaran suatu hal. Pidato biasanya dibawakan oleh seorang yang memberikan orasi-orasi dan pernyataan tentang suatu hal/peristiwa yang penting dan patut diperbincangkan. Pidato merupakan salah satu teori dalam pelajaran bahasa Indonesia. Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdani, 2011:87). *Role playing* didefinisikan oleh Treffinger (dalam Waluyo, 2003:189) sebagai *the acting of roles decided upon in advance 29 historical scenes of the past, possible events of the future, significant currents events, or imaginary situations at any place or time* (peran dalam permainan dibagi sebelumnya, sebagai tujuannya adalah menciptakan kembali skenario cerita lampau, suatu kejadian yang akan terjadi, kejadian penting sekarang ini atau situasi hayalan pada suatu tempat atau waktu). Metode *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, dan kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang Sanjaya (2006:161).

Metode ini, 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 bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Metode ini di pelopori oleh George Shafteel (Uno, 2012:25). *Role playing* dirancang untuk memengaruhi nilai-nilai pribadi dan sosial. Perilaku dan nilai-nilai diharapkan anak menjadi sumber bagi penemuan berikutnya (Rusman, 2010: 138). *Role playing* sebagai suatu model pembelajaran 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 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. mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, 3) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain. Keberhasilan model pembelajaran *role playing* tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*). Menurut Aunurrahman (2014: 255) metode *role playing* digunakan untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Jika ditelaah dari esensinya, model bermain peran lebih menitik beratkan keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata serta berusaha mengatasinya. Melalui proses ini disajikan contoh perilaku kehidupan manusia yang merupakan contoh bagi siswa untuk menjaga perasaannya, menambah pengetahuan sikap, nilai-nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikapnya di dalam pemecahan masalah, serta berupaya mengkaji pelajaran dengan berbagai cara. Metode bermain peran merupakan suatu metode mengajar siswa untuk mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antarmanusia (Hamdani, 2011: 268).

Berdasarkan pendapat para ahli tentang metode *role playing*, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran dan peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Menurut Arikunto (2007: 27) bermain peran (*Role Playing*) adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam bermain peran (*Role Playing*) siswa dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi didalam kelas. Selain bermain peran (*Role Playing*), seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana anak didik membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang, ia juga berfungsi sebagai penanam karakter kata atau penggunaan ungkapan. Dalam bermain peran (*Role Playing*), anak didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Indonesia) bersama teman-teman sebayanya pada situasi tertentu. Belajar yang efektif dimulai dari lingkungan yang berpusatpada diri anak didik. Lebih lanjut prinsip pembelajaran bahasa menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa, anak didik akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan menggunakan bahasa dengan melakukan berbagai kegiatan bahasa. Bila mereka berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari, jadi dalam pembelajaran siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Bermain peran (*Role Playing*) adalah latihan yang baik bagitumbuh kembang anak didik. Ketika anak didik berperan sebagai ibu misalnya, saat itu ia membayangkan dan meniru sikap sebagai seorang ibu dengan berkaca pada perilaku ibunya atau ibu idaman. Selain itu, ia juga mengembangkan sikap keibuan. bermain peran (*Role Playing*) juga dapat membuat anak didik

pandai berimajinasi karena memerankan sosok yang bukan dirinya. Ini bisa meningkatkan kemampuan verbal anak didik dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Sebuah penelitian mengatakan bahwa metode pengajaran instruksional yang satu arah, yaitu guru mendominasi kelas, sudah ketinggalan zaman karena membuat anak menjadi pasif dan pada gilirannya tidak melatih anak menjadi makhluk yang artikulatif ketika terjun di masyarakat.

Menurut Wina Sanjaya (2006: 161) ada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari yaitu:

- 1) Mengambil peran (*Role Taking*), yaitu tekanan ekspektasi ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasarkan pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan) atau berdasar tugas jabatan (bagaimana seorang agen polisi harus bertindak), dalam situasi-situasi sosial.
- 2) Membuat peran (*Role Making*), yaitu kemampuan pemegang 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 dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dalam bermain peran (*Role Playing*) peserta melakukan tawar-menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamik mereka tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut. Dalam bermain peran (*Role Playing*) peserta diminta; pertama untuk mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain. Kedua, masuk dalam situasi yang bersifat simulasi atau skenario, yang dipilih berdasarkan relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari anak didik atau materi kurikulum. Ketiga, bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yang diperankan dalam situasi-situasi tertentu ini, dengan menyepakati untuk bertindak "seolah-olah" peran-peran tersebut adalah peran mereka sendiri dan bertindak berdasar asumsi tersebut, dan keempat menggunakan pengalaman-pengalaman peran yang sama pada masa lalu. Di samping tiga aspek utama dari pengalaman peran di atas, ada empat pokok pendekatan dalam bermain peran (*Role Playing*) seringkali digunakan, yaitu *role playing* berbasis keterampilan (*skills based*), berbasis isu (*issues based*), berbasis problem (*problems based*), dan berbasis spekulasi (*speculative based*). Bermain peran (*Role Playing*) pendekatan berbasis keterampilan (*skills-based approach*) adalah siswa diminta untuk memperoleh keterampilan, kemampuan atau sikap yang sering melalui perilaku model dengan seperangkat kriteria kemudian melatih sifat-sifat ini sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti kriteria yang ada dan mendemonstrasikan sifat tersebut kepada yang lain, biasanya dengan tujuan penilaian atau evaluasi. Bermain peran (*Role Playing*) dengan pendekatan berbasis isu (*issues-based approach*) adalah anak didik secara aktif mengeksplorasi suatu isu dengan mengandaikan peran-peran dari manusia dalam kehidupan yang sesungguhnya yang berselisih satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya yang dilandasi seperangkat kepentingan-kepentingan pribadi yang jelas. Contoh dari pendekatan ini adalah membangun jalan bebas hambatan. Bermain peran (*Role Playing*) dengan pendekatan berbasis problem (*problems-based approach*) adalah anak didik diminta untuk memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuannya secara tepat. Di sini guru boleh mengintervensi dengan memberikan informasi atau problem baru, krisis atau tantangan baru sementara bermain peran (*Role Playing*) tetap berjalan. Contohnya adalah perjuangan untuk mempertahankan hidup dari kecelakaan kapal laut. Bermain peran (*Role Playing*) dengan pendekatan berbasis spekulasi (*speculative-based approach*) adalah keterlibatan anak didik dalam membuat spekulasi terhadap pengetahuan lampau dan yang akan datang dengan menggunakan aspek yang diketahui dari wilayah subyek tertentu. Contohnya kematian karena kecelakaan misalkan dalam suatu konser musik yang kacau.

Faktor lain yang penting dalam menghidupkan kegiatan berbicara ialah keberanian anak didik dan perasaan tidak takut salah. Oleh karena itu, guru hendaknya memberikan dorongan kepada anak didik agar berani berbicara kendatipun dengan risiko salah. Pada tahap permulaan latihan berbicara dapat dikatakan serupa dengan menyimak akan tetapi tujuan akhirnya berbeda. Latihan berbicara menekankan kemampuan ekspresi atau mengungkapkan ide pikiran



pesan kepada orang lain, sedangkan menyimak adalah kemampuan memahami apa yang disimak. Keduanya merupakan syarat mutlak bagi sebuah komunikasi lisan yang efektif secara timbal balik.

Menurut Suherman (2009: 7) langkah-langkah model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah: 1) Guru mempersiapkan skenario pembelajaran. 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut. 3) Membentuk kelompok siswa. 4) Menyampaikan kompetensi. 5) Menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajari. 6) Kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon. 7) Presentasi hasil belajar kelompok, dan 8) Bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Menurut Uno, (2007: 26) prosedur bermain peran terdiri atas:

1) Persiapan/pemanasan.

Peneliti berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini biasa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh peneliti. Sebagai contoh, peneliti menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh peneliti yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

2) Memilih partisipan.

Siswa dan peneliti membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan. Dalam pemilihan pemain ini, peneliti dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apa pun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang pemarah dengan kumis tebal. Peneliti menunjuk salah satu siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi di atas.

3) Menyiapkan pengamat (observasi).

Peneliti mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya, siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

4) Menata panggung atau tempat bermain peran.

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam bermain peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, peneliti sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

5) Memainkan peran.

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, peneliti dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6) Diskusi dan evaluasi.

Peneliti bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apa pun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

7) Diskusi dan evaluasi kedua.

Permainan peran ulang. Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8) Berbagi pengalaman.

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman

tentang bagaimana dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian, peneliti membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan data kuantitatif. Penelitian tindakan kelas (class action research) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Penelitian tindakan kelas umumnya dilakukan oleh guru bekerja sama dengan peneliti atau dia sendiri sebagai guru berperan ganda melakukan penelitian di sekolah, atau di tempat dia mengajar untuk tujuan peningkatan proses pembelajaran atau penyempurnaan penyusunan proposal. Desain yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas adalah melakukan observasi di tempat penelitian. Kemudian peneliti menentukan jenis tes yang akan diberikan kepada subjek penelitian. Tes berupa laporan dalam hal ini peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) dalam sebuah pengamatan. Selanjutnya, hasil tersebut sebagai dasar dalam menarik kesimpulan. Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu SMPN Satap 2 Jerebuu. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah Siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada dengan jumlah 25 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Dalam rencana tindakan ini, peneliti menggambarkan tentang langkah-langkah dalam tindakan. Langkah-langkah tersebut dilakukan dengan menggunakan siklus yang didalamnya terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penggunaan siklus harus dilakukan dua kali atau lebih apabila peningkatan hasil belum tercapai. Lebih jelasnya, penulis menjelaskan siklus dan bagian-bagiannya. Secara lebih rinci prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **Siklus I**

Perencanaan 1) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara. 2) Membuat kelompok serta menjelaskan maksud pembagian kelompok dan rencana pembelajaran yang akan dilakukan

### **Pelaksanaan**

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode bermain peran (Role Playing). Peneliti menggunakan keterampilan berbicara sebagai salah satu proses pembelajaran, sesuai dengan standar kompetensi, materi berbicara. Dalam pelaksanaan ini peneliti hanya sebagai fasilitator dan mediator.

### **Observasi**

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati kegiatan, potensi dan perkembangan siswa selama proses pembelajaran dan kemudian mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan.

### **Refleksi**

Pada tahap ini peneliti memberika tes sebagai evaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan alat ukur yang telah ditentukan. Hasil dari penelitian dari siklus pertama ini juga akan menjadi acuan dalam upaya melakukan perbaikan pada siklus kedua.

### **Siklus II**

Pada siklus kedua, kegiatan yang dilakukan pada dasarnya sama dengan kegiatan pada siklus pertama. Hanya perencanaan kegiatan pelaksanaan pada siklus dua ini disusun berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama, sehingga pembelajaran mengarah pada perbaikan. Adapun faktor yang dianalisis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: 1) Keadaan awal (input), yaitu seberapa besar tingkat kemampuan siswa berbicara di depan kelas. 2) Faktor proses, yaitu aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung. 3) Faktor output, yaitu hasil belajar yang diperoleh siswa dalam berbicara setelah diterapkannya pembelajaran metode role playing. Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan teknik tes Kemampuan berbicara dengan menerapkan metode bermain peran (Role Playing). Tes tersebut akan digunakan untuk

mengetahui kemampuan dalam berbicara sesuai dengan perannya. Aspek yang dinilai dalam tes keterampilan berbicara adalah kesesuaian antara peran diberikan guru dengan apa dibicarakan. Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan akan langsung dilapangan atau dilokasi penelitian.

Mengumpulkan dan mengolah data secara kuantitatif dari observasi dan penilaian unjuk kerja dari setiap siklus sehingga dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar. Sebagai tolok ukur peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing), peneliti berpedoman pada taraf penguasaan bahwa, jika 85% ke atas siswa mencapai nilai 75 ke atas penelitian dianggap berhasil dan dapat dihentikan. (Trianto, 2011: 63).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan dua siklus pada siswa Kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja PTK yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 Juni sampai 09 Agustus 2024 dengan jam pembelajaran berlangsung yakni hari senin 2x pertemuan dari pukul 09.30 - 10.10 Wita dan pukul 10.25-11.05 Wita, hari Selasa 2 kali pertemuan dari pukul 10.10-10.50 Wita dan pukul 10.50-11.30 Wita.

Data dari hasil penelitian berupa kemampuan berbicara siswa dan aktivitas belajar siswa diperoleh melalui hasil instrumen penilaian yang dilakukan oleh peneliti pada saat siswa melakukan proses belajar mengajar, data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil peningkatan yang sesuai dengan standar nilai KKM yang telah ditentukan dapat dilihat pada lampiran hasil penelitian.

### **Tindakan Siklus I**

#### **Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti menyiapkan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang ingin dicapai oleh siswa. Selanjutnya menyiapkan lembar observasi siswa dan aspek penilaian kemampuan berbicara siswa sebagai alat pengumpulan data, untuk mengetahui bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas pada waktu berlangsungnya kegiatan pembelajaran, baik siswa maupun guru.

#### **Tahap Pelaksanaan**

Adapun pelaksanaan tindakan siklus I ini berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan lama waktu 2x40 menit.

##### **1. Pertemuan pertama**

Adapun kegiatan yang dilakukan guru pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut: 1) Peserta didik merespons salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi siswa dan kelas. 2) Peserta didik merespon pertanyaan dari guru tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, 3) Guru memberikan motivasi pada peserta didik. 4) Peserta didik menerima informasi tentang tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran. 5) Peserta didik menyimak pencapaian cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran. 6) Peserta didik mempertanyakan apa yang tidak diketahui siswa dan menjawab pertanyaan dari guru.

##### **2. Pertemuan kedua**

Peserta didik mampu berbicara sesuai dengan peran yang di berikan. Peserta didik yang antusias dalam berbicara di berikan skor atau penilaian yang sesuai dengan bahasa, dan penampilan siswa

Guru mengadakan refleksi.

Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama.

Guru menutup pelajaran dengan memberikan pesan moral.

#### **Tahap Observasi**

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat serta melakukan evaluasi berupa tes kemampuan berbicara siswa pada siklus I peneliti mengisi lembar observasi berdasarkan hasil

pengamatan. Adapun hasil observasi kegiatan belajar siswa pada keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing) pada siklus I.

Berdasarkan data hasil observasi di atas, diperoleh gambaran bahwa dari 25 siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu yang memperhatikan penjelasan guru rata-rata mencapai 43.33%, siswa yang lebih berani melontarkan pertanyaan serta menjawab pertanyaan baik dari guru maupun sesama temannya rata-rata mencapai 30%, siswa yang lebih kompak dan antusias dalam berbicara rata-rata mencapai 40% dan siswa yang sopan dalam bertutur kata dalam berbicara rata-rata mencapai 50%.

### **Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi siklus I dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang tidak aktif dan kurang berminat dalam belajar, semangat belajar, motivasi, dan keaktifan dalam belajar serta kemampuan berbicara masih kurang. Kegiatan siswa pada siklus ini, semangat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran ini masih kurang. Hal ini terlihat kurangnya perhatian serius siswa dalam menanggapi materi, sikap siswa pada umumnya masih kurang memberikan tanggapan atau respon positif terhadap pemecahan masalah oleh siswa. Selain itu, ditemukan adanya siswa yang melakukan aktivitas yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran seperti keluar masuk dan ribut di dalam kelas. Fenomena tersebut merupakan salah satu problem yang terjadi di kelas yang perlu mendapatkan perhatian dari guru. Masalah tersebut menyebabkan siswa sulit memahami materi yang diajarkan. Tidak tercapainya proses pembelajaran pada siklus I disebabkan oleh beberapa masalah yang tampak berikut ini :

Guru belum mengidentifikasi masalah siswa secara menyeluruh.

Guru kurang membantu dan mengarahkan siswa menyelesaikan masalah tersebut.

Guru kurang memberikan motivasi belajar siswa.

Guru kurang menerapkan pujian atau penguatan terhadap siswa.

Guru kurang membantu mengarahkan siswa dalam proses berbicara siswa.

Guru kurang memantau siswa dalam kerja kelompok.

Berdasarkan hasil observasi rekan guru dan tanggapan masukan mengenai model pengajaran ini maka yang perlu dibenahi adalah:

Penguatan dan motivasi yang diberikan pada siswa perlu ditingkatkan.

Kesulitan siswa terhadap kemampuan berbicara dituntun.

Kesulitan siswa memecahkan masalah perlu dibimbing

Berdasarkan hasil analisis data pretes dengan 25 orang siswa yang dianalisis diperoleh gambaran, yaitu : tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa adalah 80,0 yang dicapai oleh 1 siswa (6,17%) dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40,0 yang dicapai oleh 1 siswa (6,17%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai 75,0 berjumlah 3 siswa (20%), sampel yang memperoleh nilai 70,0 berjumlah 1 siswa (6,17%), sampel yang memperoleh nilai 65,0 berjumlah 2 siswa (13,3%), sampel yang memperoleh nilai 60,0 berjumlah 2 siswa (13,3%), sampel yang memperoleh nilai 55,0 berjumlah 1 siswa (6,17%), sampel yang memperoleh nilai 50,0 berjumlah 1 siswa (6,17%), sampel yang memperoleh nilai 45,0 berjumlah 3 siswa (20%).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada data distribusi frekuensi, diperoleh rangkuman nilai kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada pretes, berbagai karakteristik distribusi nilai.

Berdasarkan pada rangkuman distribusi frekuensi, dapat diketahui bahwa di antara 25 siswa yang dites, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80,0. Selanjutnya, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40,0, nilai rata-rata adalah 60,3, median adalah 60,0, standar deviasi adalah 13,25. Berdasarkan karakteristik nilai tersebut dinyatakan klasifikasi kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada Pretes.

Berdasarkan kategori kemampuan berbicara siswa tersebut, dapat dinyatakan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat tinggi (0%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan tinggi sebanyak 1 siswa (6,17%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sedang sebanyak 6 siswa (40,0%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan rendah sebanyak 3 siswa (20,0%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat rendah sebanyak 5 siswa



(33,3%). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada pretest kelas dikategorikan rendah.

Nilai siswa dapat dikonversikan ke dalam tabel klasifikasi ketuntasan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada pretes dengan Grafik berikut ini:

Berdasarkan grafik di atas, memperoleh nilai 73 ke atas berjumlah 4 siswa (26,17%) dan sampel yang memperoleh nilai di bawah 73 berjumlah 11 siswa (73,3%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada Pretes belum memadai. Hal ini dibuktikan dari nilai yang diperoleh siswa sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas belum mencapai kriteria tingkat kemampuan siswa sampel yaitu 85%.

## **Tindakan Siklus II**

### **Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti melakukan hal yang sama pada siklus II. Sesuai gambaran pada siklus I, yaitu menyiapkan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang ingin dicapai oleh siswa dengan materi Teks Deskripsi. Selanjutnya guru menyiapkan nama kelompok minimal 2 orang dan menjelaskan maksud pembentukan kelompok itu dan kemudian menyiapkan lembar observasi siswa sebagai alat pengumpulan data, untuk mengetahui bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas pada waktu berlangsungnya kegiatan pembelajaran, baik siswa maupun guru.

### **Tahap Pelaksanaan**

Adapun pelaksanaan tindakan siklus II ini berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan lama waktu 2x40 menit.

#### **1. Pertemuan pertama**

Adapun kegiatan yang dilakukan guru pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut:

Pesertadidikmeresponsalamdanpertanyaandariguru berhubungan dengan kondisi siswa dan kelas

Peserta didik merespon pertanyaan dari guru tentang keterkaitan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari

Peserta didik diberi motivasi dalam mempersiapkan perdebatan.

Peserta didik menerima informasi tentang tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran.

Peserta didik menyimak pencapaian cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran.

Peserta didik mempertanyakan apa tidak diketahui siswa dan menjawab pertanyaan dari guru.

#### **2. Pertemuan kedua**

Peserta didik mencari unsur-unsur berita.

Peserta didik yang antusias dalam memainkan perannya di tiap-tiap kelompok di berikan skor atau penilaian yang sesuai dengan bahasa, dan penampilan siswa.

Guru mengadakan refleksi.

Guru dan siswa menyimpulkan kelebihan dan kekurangan berita.

Guru menutup pelajaran dengan memberikan saran-saran.

### **Tahap observasi**

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kemampuan berbicara siswa pada siklus II. Peneliti menggunakan lembar observasi berdasarkan hasil pengamatan.

Berdasarkan data pada di atas, diperoleh gambaran bahwa dari 25 siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu yang memperhatikan guru rata-rata mencapai 86% siswa, yang lebih berani melontarkan pertanyaan serta menjawab pertanyaan baik dari guru maupun sesama temannya rata-rata mencapai 76.66%, siswa yang lebih kompak dan antusias dalam memainkan perannya rata-rata mencapai 80%, dan siswa yang sopan dalam bertutur kata dalam berbicara rata-rata mencapai 83.33%.

## Tahap refleksi

Pada siklus II perhatian dan keaktifan dapat memperlihatkan kemajuan. Terlihat dari setiap guru memberikan pertanyaan siswa selalu berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan guru maupun sesama temanya. Begitupun juga pada saat guru memancing siswa untuk berbicara. Walaupun tidak bisa dipungkiri, masih tetap saja ada siswa yang belum sama dengan teman-teman lainnya, artinya bahwa masih ada siswa yang belum berani untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan guru maupun dari temannya. Sehingga pada siklus II ini, siswa yang seperti itu yang ditunjuk peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan terhadap hasil bermain peran ini. Selain itu siswa yang tidak aktif dalam berbicara diberikan bimbingan khusus dari guru, perhatian yang lebih dari peneliti dibandingkan dengan teman-temannya yang lain yang sudah mampu menerima materi pelajaran dengan baik.

Peningkatan minat siswa dalam belajar sangat nampak pada penerapan siklus II yaitu siswa yang kemampuan berbicaranya sudah bagus mengalami peningkatan. Secara umum hasil yang dicapai setelah pelaksanaan tindakan dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing) ini mengalami peningkatan baik dari segi perubahan sikap siswa, keaktifan dalam, keberanian menjawab dan mengemukakan pendapat, dan keberanian menanggapi pendapat temannya.

Berdasarkan hasil analisis data pretes pada siklus II dengan 25 orang siswa yang dianalisis diperoleh gambaran, yaitu : tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa adalah 90,0 yang dicapai oleh 1 siswa (6,17%) dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 170,0 yang dicapai oleh 1 siswa (13,3%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai 85,0 berjumlah 3 siswa (20%), sampel yang memperoleh nilai 80,0 berjumlah 4 siswa (26,17%), sampel yang memperoleh nilai 75,0 berjumlah 5 siswa (33,3%).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh rangkuman nilai kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada pretes, berbagai karakteristik distribusi nilai. Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa di antara 25 siswa yang dites, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90,0. Selanjutnya, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 170,0, nilai rata-rata adalah 178,6, median adalah 80,0, standar deviasi adalah 5,81. Berdasarkan karakteristik nilai tersebut dinyatakan klasifikasi kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada Pretes.

Berdasarkan kategori kemampuan berbicara pada data di atas, dapat dinyatakan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat tinggi (0%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan tinggi sebanyak 8 siswa (53,3%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sedang sebanyak 17 siswa (46,17%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan rendah tidak ada (0%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat rendah tidak ada (0%). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada pretes dikategorikan tinggi. Nilai siswa tersebut dapat dikonversikan ke dalam tabel klasifikasi ketuntasan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada dengan menggunakan Grafik pada pretes berikut

Berdasarkan pada grafik di atas, dapat diketahui, bahwa sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas berjumlah 13 siswa (86,17%) dan sampel yang memperoleh nilai di bawah 73 berjumlah 2 siswa (13,3%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada Pretes meningkat. Hal ini dibuktikan dari nilai yang diperoleh siswa sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas sudah mencapai kriteria tingkat kemampuan siswa sampel yaitu 85%.

## Pembahasan

Perencanaan tindakan dalam menggambarkan langkah-langkah dilakukan dengan menggunakan siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Prosedur pelaksanaan penelitian siklus 1 yakni :

## **Perencanaan**

Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara. Membuat kelompok serta menjelaskan maksud pembagian kelompok dan rencana pembelajaran yang akan dilakukan

## **Pelaksanaan**

Menerapkan metode bermain peran (Role Playing). Peneliti menggunakan keterampilan berbicara sebagai salah satu proses pembelajaran, sesuai dengan standar kompetensi, materi berbicara. Dalam pelaksanaan ini peneliti hanya sebagai fasilitator dan mediator.

## **Observasi**

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati kegiatan, potensi dan perkembangan siswa selama proses pembelajaran dan kemudian mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan.

## **Refleksi**

Peneliti memberika tes sebagai evaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan alat ukur yang telah ditentukan. Hasil dari penelitian dari siklus pertama ini juga akan menjadi acuan dalam upaya melakukan perbaikan pada siklus kedua jika peningkatan hasil belajar belum tercapai. Kemampuan pada siklus I dinyatakan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat tinggi (0%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan tinggi sebanyak 1 siswa (6,17%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sedang sebanyak 6 siswa (40,0%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan rendah sebanyak 3 siswa (20,0%), sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat rendah sebanyak 5 siswa (33,3%). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada pretes kelas dikategorikan rendah.

Rendahnya kemampuan berbicara siswa menunjukkan belum optimalnya guru dalam membimbing penyelidikan individual dan kelompok sehingga terdapat siswa yang pasif dalam kelas. Hal ini menjadikan siswa tidak terlibat langsung dan mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang diberikan guru. Disamping itu, rendahnya keberanian dan partisipasi siswa untuk bertanya atau menggali informasi sebanyak-banyaknya terkait dengan topik yang menjadi fokus dalam bermain peran, bisa jadi karena siswa menganggap tidak ada permasalahan potensial. Selain itu tingkat motivasi siswa dan gairah dalam mengikuti proses pembelajaran belum maksimal tingkat partisipasi dalam dalam pembelajaran juga belum berjalan semestinya.

Faktor lain yang menyebabkan belum maksimalnya kemampuan berbicara siswa pada siklus pertama, dikarenakan masih banyak siswa yang melakukan aktivitas yang tidak relevan dengan proses pembelajaran, diantaranya: tidak memperhatikan penjelasan guru dan rata-rata berbicara dengan temannya, mengerjakan tugas lain, dan perhatian tidak terfokus pada materi. Meskipun jumlah siswa yang melakukan kegiatan tersebut terlalu signifikan dan masih berada dalam kategori ditoleransi, namun tetap harus menjadi perhatian karena jika dibiarkan tanpa tindakan korektif akan mengakibatkan bilangan orientasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Penggunaan siklus yang belum tercapai perlu ada tindakan siklus ke II untuk melakukan perbaikan pada siklus I. Pada siklus kedua, kegiatan yang dilakukan pada dasarnya sama dengan kegiatan pada siklus pertama. Hanya perencanaan kegiatan pelaksanaan pada siklus dua ini disusun berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama, sehingga pembelajaran mengarah pada perbaikan. Setelah melakukan perbaikan pada siklus II sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas berjumlah 13 siswa (86,17%) dan sampel yang memperoleh nilai di bawah 73 berjumlah 2 siswa (13,3%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada Pretes meningkat.

Berdasarkan peningkatan kemampuan berbicara siswa pada siklus II tersebut di atas, maka dapat diinterpretasikan tindakan yang diambil pada siklus kedua dalam proses pembelajaran dengan metode bermain peran (Role Playing) terbukti efektif. Kemampuan siswa telah meningkat karena kelemahan siswa pada siklus pertama dalam bentuk kurangnya mengelaborasi pesan-

pesan pembelajaran lewat metode bermain peran (Role Playing) kelompok belajarnya sudah teratasi.

Aktivitas belajar siswa yang relevan terhadap pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan, tingkat keberanian siswa dalam bertanya baik dari guru maupun sesama temanya dan mengemukakan pendapat mengalami peningkatan pada umumnya dengan kategori baik. Motivasi dan gairah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing) juga mengalami peningkatan sangat baik. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, seperti memainkan perannya untuk memecahkan masalah juga mengalami peningkatan menjadi sangat baik. Tanggung jawab siswa terhadap perang masing-masing dalam skenario pembelajaran juga menunjukkan hasil yang lebih maju dibanding pada siklus pertama sedangkan aktivitas siswa yang kurang relevan dengan pembelajaran juga mengalami penurunan meskipun tidak sampai pada tahap yang efektif semaksimal mungkin dan juga tidak memperlihatkan penjelasan guru, siswa yang mengobrol dengan teman siswa yang melakukan aktivitas pada saat bermain peran.

Peningkatan kemampuan berbicara pada siklus II sebagaimana tergambar di atas dan peningkatan hasil observasi siswa yang cukup relevan dengan pembelajaran menunjukkan bahwa metode belajar tersebut memiliki kelebihan dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan hasil observasi siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya maka diperoleh simpulan peningkatan kemampuan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing) pada siswa kelas

VII SMPN Satap 2 Jerebuu mengalami peningkatan dari siklus II, sedangkan pada siklus I sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas berjumlah 4 siswa (26,17%) dan sampel yang memperoleh nilai di bawah 73 berjumlah 11 siswa (73,3%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada Pretest belum memadai. Setelah melakukan perbaikan pada siklus II sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas berjumlah 13 siswa (86,17%) dan sampel yang memperoleh nilai di bawah 73 berjumlah 2 siswa (13,3%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada pada Pretest meningkat. Hal ini dibuktikan dari nilai yang diperoleh siswa sampel yang memperoleh nilai 73 ke atas sudah mencapai kriteria tingkat kemampuan siswa sampel yaitu 85%, Ini terbukti bahwa dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing) dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu sangat efektif dan hasil belajar siswa meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrian D, 1998. Teach English. A training course for teacher trainer"s handbook, Cambridge: Cambridge University Press Inc. the British Council, (online), <http:saidanazulfiqar.files.wordpress.com//teach-english.pdf,p233-240> it was retrieved on February 05 1998.
- Ahmadi, dkk. 2011. *Interaksi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Surabaya: Pustaka karya.
- Amir dan St. Y. Slamet.1996.*Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Bahasa Lisan dan Bahasa Tertulis)*.Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Andriani, Rika.2013. *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja*.Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Arianti, Rika Evalia.2010. *Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Tegalweru Kabupaten Malang*. Malang:UniversitasNegeri Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: Bumi Aksara. Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.



- Azies, Alwasilah. 1996. *Pengajaran Bahasa Komunikatif Dan TeoriPraktek*. Bandung : Remaja Karya.
- Baihaqi, Imam.2016. *Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 YOGYAKARTA*.Skripsi tidak diterbitkan.Yogyakarta. Universitas Tidar.
- Barkley. 2005:150 . improving the students speaking skill by Role-play. (hhttp://www.scribd.com/document/306755262. Accessed 11 February 2018).
- Brown. 200. Benefit-of-Role-play.(http://www.infomastery.com/2012/06. Accessed 10 January 2018.
- Debra, A. (2007). Role Play for Medical Students Learning about Communication. *Journal of Science*, 87-97.
- Donn Byrne,Teaching Oral English: Longman Handbooks for English Teacher,(Singapore: Longman Groups, 1986) p. 122-123 Page 25
- Donn, B. 1998. Teaching Oral English: Longman Handbook for English Teacher, (online),<https://www.zourpri.file.wordpress.com/.../teaching-english-in-the-primary-classroom.pdf>,122-123 it was retrieved on November 0n1986
- Floriasti, T. 2013.Improving Speaking Skills Through The Use of Integrated Listening and Speaking Material for Student Teachers. Green and Co
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryadi dan Zamzani. (1996/1997). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Haryadi dan Zamzani.2000. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia.Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi*.
- Haycraft,1978:88. Improving the students speaking skill by Role play.(<https://www.scribd.com/document/306755262/mini-thesis>. Accessed 11 February 2018).
- Henry,I.C.1965.Speaking Skill Is Contextual Teaching and Learning, (online),<https://www.amazon.com/Myths...Henry-I-Christ/dp/0877207836>it was retrieved on April 17 1965.
- Hiram, C. 1964.Uttering Words (online), [https://en.wikipedia.org/wiki/Hiram\\_Corson](https://en.wikipedia.org/wiki/Hiram_Corson) it was retrieved on November 06 1964
- Hornby,A.S. 1995 Oxford Advanced Learners Dictionary. London: Oxford University Press
- Hornby. 1995:1331. Teaching English vocabulary using multisensory Approach to young learners. (<https://www.google.co.id>. Accessed 5 January 2018).
- Hornby.1995.517. improving students pronunciation using Audio visual. (<https://www.scribd.com>. Accessed 5 January 2018).
- Iru &La Ode Safiun Arihi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan,Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. Yokyakarta: MultiPresindo.
- Muhammad, M. (2012). The Use of Role Play Method to Improve the Students English Speaking Skill at the fifth years of SDN Bungkal. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mulyasa,Enco.2013.*Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musaba, Zulkifli. 2012. *Terampil Berbicara*. Yogyakarta: Aswaja Prasindo Nurgiantoro, Burhan.2012.*Penilaian Dalam Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta
- Putri, Puri Kusuma Dwi. 2014. *Modul Psikologi Komunikasi*. UDINUS
- Rofi'uddin, Ahmad &Zuhdi, Darmiyati. (1998). *Pendidikan Bahasa dan Sastra diKelas Tinggi*. Jakarta : Depdikbud.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesioanalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rajawali Pers.

- Soleh, M. Et al.2014.Pembelajaran speaking dengan metode Role Play menggunakan teks berbentuk narrative pada siswakelas XI SMA Negeri 1 Kotabumi Lampung Utara in academic year 2013/2014.
- Suherman, E. 2009.*Model Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Murid*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tarigan, Henry Guntur. 1980. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*:Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*.Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno,HamzahB.2012.*Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waluyo, Herman J. 2003. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT Haninditra Graha Widya.