

# PENERAPAN METODE ROLE PLAY UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS GURU SD IT ANNUUR GEMOLONG

Oleh :

Arumsari<sup>1)</sup>, Saly Kurnia Octaviani<sup>2)</sup>, Retno Tri Vlandari<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, STMIK Sinar Nusantara Surakarta  
email: [arumsari@sinus.ac.id](mailto:arumsari@sinus.ac.id)

<sup>2</sup>Manajemen Informatika, STMIK Sinar Nusantara Surakarta  
email: [saly@sinus.ac.id](mailto:saly@sinus.ac.id)

<sup>3</sup>Teknik Informatika, STMIK Sinar Nusantara Surakarta  
email: [retnotv@sinus.ac.id](mailto:retnotv@sinus.ac.id)

## ABSTRACT

*The aim of this research is to improve speaking skill of elementary teacher by using Role Play. . Data of this research uses pre – test and post – test of 30 teachers in SD IT ANNUR Gemolong Sragen. Meanwhile, this research was conducted using proportional stratified random sampling for taking its data sample and independent sample t-test for analyzing its data. According to the research result, the average of pre-test in 4<sup>th</sup> grade, 5<sup>th</sup> grade and 6<sup>th</sup> grade (before any treatment) is lower than the post test. The data analysis shows that the average of pre-test is 54 and post-test is 72 for the teachers of 4<sup>th</sup> grade, the pre-test is 51 and post-test is 73,5 for teachers of 5<sup>th</sup> grade, the pre-test is 49,5 and post-test is 82 for the teachers of 6<sup>th</sup> grade. Students had improvement in understanding the materials after Role Play Method was given. It means that Role Play Method can improve teachers' English speaking skill.*

**Keywords:** *Teaching, English Teaching Method, Teaching Speaking, Role Play Method*

## PENDAHULUAN

Selama beberapa tahun terakhir dengan pembaharuan kebijakan pendidikan, banyak sekolah berstandar internasional diterapkan di Indonesia. Hal ini sebagai respon pemerintah dan kalangan pemerhati pendidikan terhadap pemberlakuan MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) sehingga mereka perlu untuk membekali calon penerus bangsa yang berdaya saing tinggi. Ini pun juga harus sejalan dengan kualitas pendidik yang mampu menjadi fasilitator dan membawa peserta didik untuk siap menghadapi persaingan kerja.

Bahasa pengantar bilingual (Indonesia dan Inggris) menjadi hal yang wajar diterapkan di sekolah internasional. Selain itu, bahasa

pengantar bilingual merambah ke pendidikan dasar negeri maupun swasta di Indonesia sehingga menambah daftar kompetensi bahasa yang harus dimiliki oleh seorang guru di berbagai tingkat instansi pendidikan. Sekolah yang menggunakan bahasa Inggris sebagai pengantar pun sudah mulai diterapkan di beberapa sekolah namun hal ini membutuhkan banyak kesiapan termasuk merekrut guru yang pandai dalam menyampaikan materi dengan menggunakan bahasa Inggris lancar.

Kebutuhan dalam pengajaran bahasa komunikatif merujuk pada tanggung jawab yang dimiliki guru dalam menentukan dan merespon kebutuhan bahasa pembelajar sehingga guru dituntut untuk memenuhi

tugasnya sebagai fasilitator dan konselor yang memberikan contoh sebagai komunikator yang efektif (Aziez, 2015: 104). Oleh karena itu, metode pembelajaran bahasa komunikatif, terutama untuk bahasa Inggris perlu dikuasai oleh para guru, bahasa maupun non bahasa, yang ingin meningkatkan kompetensi berbahasa diri dan kualitas instansi pendidikan untuk bersaing dengan pengajar maupun sekolah internasional lainnya.

Dipicu oleh kebutuhan kemampuan berbahasa Inggris secara lisan, *role playing* (bermain peran) menjadi salah satu metode dengan pendekatan pengajaran bahasa komunikatif (*Communicative Language Teaching*) yang menawarkan bentuk latihan atau simulasi komunikatif dalam situasi dan tempat tertentu dengan menggunakan bahasa Inggris lisan. Aktivitas ini dilakukan untuk menjembatani kebutuhan dan minat guru sebagai pembelajar mengemukakan gagasan dengan kemampuan linguistik yang masih terbatas (Aziez, 2015: 135). Melalui *role play*, guru dapat lebih termotivasi dalam belajar bahasa Inggris tanpa harus terbebani dengan hafalan tata bahasa (*grammar*) dan lebih imajinatif apabila memberikan materi bahasa Inggris kepada siswa tentang percakapan (*conversation*).

Pelatihan kemampuan berbahasa Inggris (*Speaking*) guru di bidang bahasa maupun non bahasa dapat diadakan berulang kali agar dapat meningkatkan kualitas guru maupun perkembangan siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, kesalahan - kesalahan

dalam mengajar bahasa Inggris yang dianggap wajar pun diharapkan dapat diminimalisir agar tidak memberikan dampak negatif terhadap perkembangan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pelatihan kemampuan berbahasa Inggris guru – guru SD IT (Islam Terpadu) dengan metode *role playing* untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris guru – guru tersebut, khususnya kemampuan berbicara (*speaking*).

### **Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris**

Ketrampilan berbicara bahasa Inggris adalah salah satu komponen yang penting dalam menguasai bahasa asing khususnya bahasa Inggris. Menurut Nunan (1989: 26) berbicara adalah berkomunikasi dengan bahasa secara lisan yang terdiri dari ucapan singkat dan tidak utuh, pendek dan terpisah pisah dalam lingkup pengucapan.

Tujuan berbicara menurut Djago Tarigan (1995:149) terdapat lima golongan yakni: (1) menghibur: pembicara mempunyai berbagai cara untuk membuat pendengar tertarik untuk mendengarkannya; (2) menginformasikan: pembicara informasi kepada pendengar; (3) menstimulasi pembicara: pembicara dapat mempengaruhi dan meyakinkan pembicara; (4) mengerakan dalam berbicara: pembicara harus pintar dalam berbicara dan mempunyai kecakapan untuk memanfaatkan situasi.

## METODE PENELITIAN

### Metode Pembelajaran *Role Playing*

Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *role playing* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan bermain peran. Model pembelajaran *role playing* menekankan pengembangan imajinasi, kreativitas, dan penghayatan peserta didik dengan bermain peran untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini karena model *role playing* menciptakan drama maupun sandiwara di berbagai situasi tertentu dalam kelas dan mempelajari materi bahasa dengan berdialog dan berakting. Selain itu, *role playing* merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran komunikatif yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam kelas.

Metode ini sesuai untuk melatih aspek berbicara (*speaking*) kelas bahasa menengah dan mahir karena perhal latar situasi dalam *role play* yang umum mengenai keseharian dan pekerjaan dan pengetahuan kosa kata bahasa Inggris yang cukup banyak digunakan dalam berkomunikasi (Rosensweig dalam Fauziati, 2008: 122). Peserta didik juga harus memainkan peran dan melakukan dialog dengan peserta didik lainnya. Selain itu, topik sudah ditentukan sehingga peserta didik hanya perlu mengembangkan isi percakapan dengan lebih kreatif. Metode ini tidak terlalu menekankan pada *grammar* sehingga guru sebagai subyek penelitian ini diharapkan dapat berimprovisasi menggunakan bahasa Inggris dengan lebih mudah tanpa merasa kesulitan pada kaidah tata bahasa saat berbicara.

Metode *role playing* melibatkan pengamatan indra dan emosi ke dalam suatu situasi permasalahan yang dihadapi secara nyata sehingga bermain peran sebagai suatu model pembelajaran dapat bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. (Hamzah, 2009: 26). Selain itu, belajar bahasa Inggris dengan metode *role playing* bermanfaat bagi peserta didik ketika harus berinteraksi dengan menggunakan bahasa Inggris kelak karena ia akan mendapatkan diri terlibat dalam banyak peran di situasi tertentu, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, dan lingkungan kerja.

Banyak kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *role playing* sebagai model pembelajaran komunikatif. Kelebihan-kelebihan tersebut di antaranya:

1. Memperlancar siswa untuk menghasilkan sebuah bahasa percakapan secara alami dengan teman; (Dougill, 1994: 12)
2. Melatih siswa untuk berpikir kreatif dan menjadi pribadi yang percaya diri;
3. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis sehingga menumbuhkan rasa percaya dan tenggang rasa terhadap teman karena siswa dapat bertukar pikiran, bekerja sama, dan saling memberi saran dengan teman sekelompok (Dougill, 1994: 11-12);
4. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan mengenai profesi maupun watak seseorang;

5. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175-176) karena melatih siswa untuk tanggap dalam berbahasa di berbagai situasi (Dougill, 1994: 17).
6. Membuat siswa lebih siap dan spontan menanggapi sebuah ungkapan atau perkataan dari lawan main ketika berbicara dengan kosa kata yang bervariasi.
7. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa karena bermain peran merupakan pengalaman yang menyenangkan;
8. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias karena melihat penampilan teman – temannya. (Dougill, 1994: 8)

Model *role playing* memiliki beberapa kekurangan seperti halnya model pembelajaran lain. Kekurangan-kekurangan tersebut antara lain:

1. Dalam beberapa pokok bahasan, guru kesulitan untuk menerapkan metode ini karena terbatasnya tempat, alat-alat peraga, dan waktu persiapan;
2. Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama (Djumingin, 2011: 175-176);
3. Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika guru tidak memahami langkah-langkah tersebut, maka dapat mengacaukan pembelajaran;
4. Sebagian siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk mementaskan suatu adegan tertentu;

Ada beberapa langkah-langkah dasar dari model *role playing*, seperti persiapan skenario pembelajaran oleh guru, pemilihan beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; pemilihan siswa untuk bermain peran; diskusi kelompok siswa untuk menilai penampilan; presentasi hasil diskusi kelompok; kesimpulan; dan refleksi (Djumingin, 2011: 174). Secara lebih lengkap, berikut adalah langkah-langkah sistematis dari model *role playing* yang dirangkum oleh Huda (2014: 208):

1. Guru menentukan skenario pembelajaran dengan topik dan situasi yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.
2. Siswa yang sudah ditunjuk oleh guru mempelajari skenario tersebut dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar;
3. Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri dari lima orang anggota;
4. Guru menjelaskan tentang kompetensi yang akan dicapai;
5. Sesuai kelompok, siswa memainkan skenario yang sudah dipersiapkan;
6. Siswa yang tidak tampil mengamati skenario dan peran yang sedang diperagakan;
7. Setelah penampilan selesai, siswa berdiskusi untuk membahas hasil penampilan kelompok masing-masing;
8. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulan;

9. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum;

10. Penutup.

### Metode Pengambilan Sampel

Penetapan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Proportional Stratified Random Sampling* yaitu pemilihan sampel secara acak berstrata dari keseluruhan populasi yang ada dimana setiap strata diwakili oleh sampel yang jumlahnya ditetapkan secara proporsional.

Dalam pemilihan sampel acak berstrata, populasi yang dasarnya bersifat heterogen digolongkan dengan strata atau tingkatan berdasarkan karakteristik tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selain itu, proporsional dalam metode pengambilan sampel ini adalah jumlah sampel yang diambil sebanding dengan jumlah populasi di tiap strata. Roscoe memberikan saran tentang penelitian salah satunya adalah ukuran sampel yang layak dalam penelitian antara 30 sampai dengan 500 (Sugiyono, 2010). Sampel penelitian dihitung dengan persamaan Soepomo (1997):

$$Spl = \frac{n}{N} \times Js$$

dengan:

$Spl$  = Sampel

$n$  = Jumlah petani

$N$  = Total populasi

$Js$  = Besar sampel

### Metode Analisa Data

Metode statistik nonparametrik adalah metode statistik yang tidak memperhatikan

asumsi distribusi normal, metode statistik nonparametrik sering disebut sebagai metode statistik bebas distribusi. Metode statistik nonparametrik dapat digunakan pada data berskala nominal atau skala ordinal. Statistic nonparametrik sering digunakan untuk penyelesaian penelitian-penelitian sosial. Statistik nonparametrik digunakan untuk penelitian yang memiliki data sedikit, jika data besar maka tingkat keakuratan dan efisiensi nonparametrik lebih rendah dibandingkan dengan metode parametrik.

Uji wilcoxon merupakan salah satu metode statistik nonparametrik, yang digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara dua kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi tidak berdistribusi normal. Jika data yang digunakan merupakan data yang besar dan berdistribusi normal maka uji yang digunakan adalah uji  $t$ . Jika tujuan dari penelitian untuk mengetahui signifikansi beberapa kelompok data dan data tersebut tidak berdistribusi normal maka uji yang digunakan adalah uji Mann Whitney.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan 2 kelompok data dengan pengaruh suatu perlakuan. Adapun uji hipotesisnya sebagai berikut

$H_0$ : tidak ada perbedaan pada kedua kelompok akibat pengaruh perlakuan

$H_1$ : terdapat perbedaan pada kedua kelompok akibat pengaruh perlakuan

Untuk menguji hipotesis tersebut dengan tingkat kritis  $\alpha = 0,01$  atau  $\alpha = 0,05$ , bandingkan nilai signifikansi dua arah (*asympt*

*sig 2 tailed*) dengan tingkat kritis. Jika nilai signifikansi uji wilcoxon lebih kecil dari tingkat kritis maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan pada kedua kelompok akibat pengaruh perlakuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode *roleplay* dilakukan kepada guru SDIT AnnuurGemolong untuk kelas 4, kelas 5, dan kelas 6. Dalam masing-masing kelas ada 10 guru sehingga uji yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan metode *role play*

dalam meningkatkan kemampuan berbahasa inggris adalah uji perbandingan berpasangan (*match paired test*) Wilcoxon.

Tabel 1 adalah statistik deskriptif *pretest* dan *post test* untuk guru kelas 4. Nilai rata-rata *pretest* guru kelas 4 adalah 54 dengan standar deviasi 8,09664. Nilai terendah *pretest* adalah 45 dan nilai terbesar *pre test* adalah 70. Nilai rata-rata *post test* adalah 72 dengan standar deviasi 7,88811. Nilai terendah *post test* adalah 60 dan nilai terbesar *post test* adalah 85.

**Tabel 1.** Statistik Deskriptif *Pre Test* dan *Post Test* untuk Kelas 4

	Mean	Std.Deviation	Min	Max
<i>Pre Test</i>	54	8,09664	45	70
<i>Post Test</i>	72	7,88811	60	85

Tabel 2 adalah statistik deskriptif *pretest* dan *post test* untuk guru kelas 5. Nilai rata-rata *pretest* guru kelas 5 adalah 51 dengan standar deviasi 4,59468. Nilai terendah *pre test* adalah 45 dan nilai terbesar *pre test* adalah 60.

Nilai rata-rata *post test* adalah 73,5 dengan standar deviasi 4,74342. Nilai terendah *post test* adalah 65 dan nilai terbesar *post test* adalah 80.

**Tabel 2.** Statistik Deskriptif *Pre Test* dan *Post Test* untuk Kelas 5

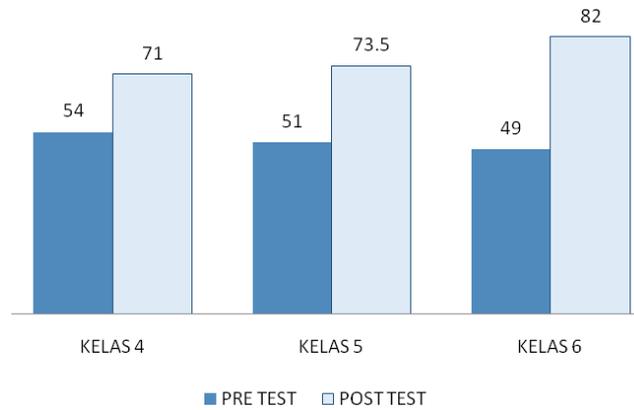
	Mean	Std.Deviation	Min	Max
<i>Pre Test</i>	51	4,59468	45	60
<i>Post Test</i>	73,5	4,74342	65	80

Tabel 3 adalah statistik deskriptif *pretest* dan *post test* untuk guru kelas 6. Nilai rata-rata *pretest* adalah 49,5 dengan standar deviasi 7,97566. Nilai terendah *pre test* adalah 35 dan nilai terbesar *pre test* adalah 65. Nilai rata-rata *post test* adalah 82 dengan standar

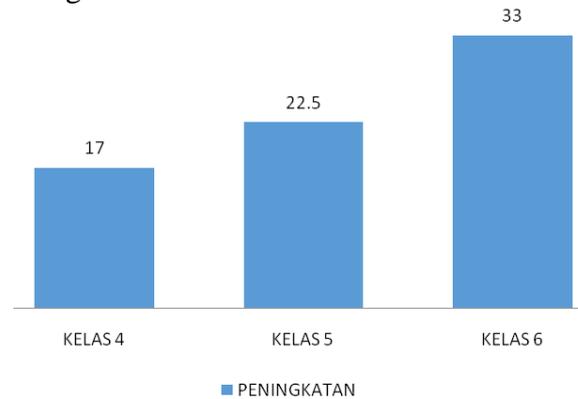
deviasi 4,13656. Nilai terendah *post test* adalah 75 dan nilai terbesar *post test* adalah 88.

**Tabel 3.** Statistik Deskriptif *Pre Test* dan *Post Test* untuk Kelas 6

	Mean	Std.Deviation	Min	Max
<i>Pre Test</i>	49,5	7,97566	35	65
<i>Post Test</i>	82	4,13656	75	88



**Gambar 1.** Perbandingan Hasil Rata-rata *Pre Test* dan *Post Test* untuk tiap Kelas



**Gambar 2.** Perbandingan Peningkatan Hasil *Pre Test* dan *Post Test* untuk tiap Kelas

Gambar 1 adalah perbandingan hasil rata-rata *pre test* dan *post test* untuk tiap kelas, terlihat bahwa guru kelas 6 memiliki kemampuan berbicara bahasa Inggris yang

paling baik dikarenakan nilai *pre test* dan *post test* paling tinggi. Hal ini diperkuat dengan Gambar 2, nilai peningkatan rata-rata hasil pembelajaran guru kelas 6 paling besar.

**Tabel 4.** Hasil Uji Wilcoxon untuk Tiap Kelas

	<i>Pre Test – Post Test</i>		
	Kelas 4	Kelas 5	Kelas 6
Z	-2,848 <sup>a</sup>	-2,831 <sup>a</sup>	-2,805 <sup>a</sup>
Asymp.Sig. (2-tailed)	0,004	0,005	0,005

Berdasarkan Tabel 4, diketahui nilai Asymp.Sig.(2-tailed) bernilai 0,004 lebih kecil dari 0,05 atau 5 %, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil pembelajaran untuk peningkatan kemampuan berbahasa Inggris guru kelas 4. Begitu juga untuk guru

kelas 5 dan kelas 6, nilai Asymp.Sig.(2-tailed) lebih kecil dari 0,05 yang merupakan nilai kritis penolakan, yang artinya ada perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test* dalam proses peningkatan kemampuan berbahasa Inggris guru kelas 5 dan kelas 6.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, kelas 4 memiliki nilai rata-rata 54 untuk *pre test* dan 72 untuk *post test*. Kelas 5 memiliki nilai rata-rata 51 untuk *pre test* dan 73,5 untuk *post test*. Sementara itu, kelas 6 memiliki nilai rata-rata 49 untuk *pre test* dan 82 untuk *post test*. Dari hasil nilai rata-rata tersebut, metode *role play* bisa dikatakan berhasil dalam penelitian ini karena ada perbedaan nilai *pre test* dan *post test* yang cukup signifikan dengan menerapkan metode *role play* pada kemampuan berbicara bahasa Inggris.

Untuk pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada kemampuan berbicara, seorang guru atau motivator harus mempunyai metode yang sesuai dan tepat untuk menerapkan materi. Salah satu metode yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berbicara adalah metode *role play* karena metode ini bisa membuat para pembelajar lebih tertarik dan bisa lebih aktif dalam berbicara bahasa Inggris.

## DAFTAR PUSTAKA

Aziez, Furqanul. 2015. *Pengajaran Bahasa Komunikatif: Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Dougil, John. 1994. *Drama Activities For Language Learning*. London: Macmillan

Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Fauziati. Endang. 2008. *Teaching of English as a Foreign Language (TEFL)*. Surakarta: Muhammadiyah University Press

Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Soepomo. 1997. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Djago. 1995. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia I Universitas Terbuka*. Jakarta: Depdikbud.

Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara