

## **PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DAN LATIHAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS NARRATIVE DAN REPORT SISWA**

**Sri Karnasih \***

### **Abstract**

Role Play is one method that can provide opportunities to enhance the active role of students to be physically and emotionally involved in the learning process. This research was conducted at SMP N 6 Kota Metro. Starting from the prasiklus to map priority problems, the first cycle was performed as a role play in several meetings, followed by strengthening exercises in cycle II. The conclusion is that the ability to speak English increases and reaches an average value of 7.29. Improving students' interest in learning English is getting better. As many as 92% of students have the "Interest" status, and 8% of the students have the "Very Interest" status. "Interests" and "Very Interests" totaling 92% exceeded the planned achievement indicators, the cycle was stopped. The characterization exercise then displays the results of the exercise as students take part in classroom learning that has changed students' perceptions of English lessons, the learning process, and awareness of the importance of mastering English for the future. This condition encourages students to foster better interest.

*Keywords: Minat, Kemampuan Berbicara, Bermain Peran, Latihan*

### **Pendahuluan**

Pencapaian prestasi belajar yang tinggi harus selalu diawali dari minat belajar yang tinggi. Minat tersebut muncul dari siswa secara individu dan juga dari fenomena pembelajaran bahasa Inggris yang dialaminya. Berdasarkan pengamatan prapenelitian oleh peneliti, menggunakan angket minat terhadap bahasa Inggris, selama pembelajaran bahasa Inggris banyak siswa yang kurang atau bahkan tidak berminat menguasai Bahasa Inggris. Wajar saja

---

\* Penulis merupakan Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 6 Kota Metro.

prestasi belajar bahasa Inggris masih rendah, khususnya menceritakan pekerjaan masa lalu dan rencana yang akan datang karena minat belajar Bahasa Inggris siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 6 Metro, khususnya IX.1 masih rendah.

Proses pembelajaran Bahasa Inggris juga kurang mampu memberikan kondisi yang mengasyikan dalam kegiatan pembelajaran. Keasyikan siswa dalam proses belajar melalui permainan peran sangat mungkin untuk membangun minat terhadap penerapan keterampilan berbahasa Inggris. Penggunaan dialog dan bagaimana menjiwai peran memberikan keterlibatan emosi selama proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi bermakna. Kebermaknaan akan membawa akibat, para siswa IX.1 SMPN 6 Metro tidak menguasai dengan baik bagaimana berkomunikasi Bahasa Inggris dengan baik.

Dokumentasi nilai hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IX.1 menunjukkan bahwa nilai asli tersebut belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dipersyaratkan. Hal ini wajar saja karena adanya anggapan siswa bahwa proses belajar Bahasa Inggris terasa kurang menyenangkan. Selama proses pembelajaran tersebut siswa kurang terlibat secara aktif, baik fisik maupun emosinya. Penekanan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, seharusnya siswa memperoleh kesempatan dan difasilitasi oleh guru untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang utuh dan mendalam. Pembelajaran bermain peran, merupakan salah satu metode yang dapat memberikan kesempatan untuk meningkatkan peran aktif siswa untuk terlibat secara fisik maupun emosi dalam proses pembelajaran.

Keterlibatan siswa secara aktif fisik dan emosi, memperbesar kemungkinan bahwa proses pembelajaran akan memberikan kesan menarik dan menyenangkan, bahkan menjadi menantang. Pengalaman emosi yang diberikan berpeluang merubah minat para siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris, khususnya menceritakan pekerjaan masa lalu dan rencana yang akan datang yang tadinya tidak minat akan menjadi berminat bahkan akan sangat berminat. Apalagi ketika materi yang diberikan bisa dikaitkan dengan konteks yang relevan dan terkini. Dengan demikian, bukan karena materi pembelajaran bahasa Inggris yang tidak menarik, tetapi metode yang diterapkan untuk membelajarkannya

harus dapat mengedepankan aktivitas sehingga para siswa menjadi aktif dalam prosesnya.

## **Pembahasan**

### **Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris**

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga. Belajar, adalah perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman. Belajar merupakan salah satu bentuk perilaku yang amat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Belajar membantu manusia menyesuaikan diri (adaptasi) dengan lingkungan.

Suatu proses pembelajaran dinyatakan berhasil ketika tujuan pembelajaran khusus dapat tercapai. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus tersebut perlu diadakan tes. Setiap siswa yang mengikuti proses pembelajaran diharapkan dapat menguasai apa yang dipelajarinya. Pengukuran terhadap pencapaian belajar siswa tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain dengan memberikan tes lisan, atau tes tertulis, ulangan atau ujian pada waktu-waktu tertentu. Istilah prestasi belajar digunakan untuk menunjukkan berbagai pencapaian kegiatan atau usaha. Winkel (2004) menyatakan prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan atas usahanya sendiri atas usahanya sendiri dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Djamarah (1994:26) mengatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil penilaian pendidikan tentang kemampuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar.

Pendapat bahwa hasil belajar merupakan prestasi atau perolehan yang dicapai seseorang melalui kegiatan belajar. Jikalau belajar sesuatu yang bersifat pengetahuan perolehannya adalah tentang pengetahuan atau kognitif dan bila belajarnya sesuatu yang bersifat keterampilan gerak, maka perolehannya juga penguasaan keterampilan gerak. Bloom dalam Sudjana (2001: 22) menyatakan bahwa hasil belajar ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar

intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Berbicara merupakan salah satu hasil belajar. Berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Pada saat berbicara seseorang memanfaatkan faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa. Bahkan organ tubuh yang lain seperti kepala, tangan, dan roman mukapun dimanfaatkan dalam berbicara. Faktor psikologis memberikan andil yang cukup besar terhadap kelancaran berbicara. Stabilitas emosi, misalnya, tidak saja berpengaruh terhadap kualitas suara yang dihasilkan oleh alat ucap tetapi juga berpengaruh terhadap keruntutan bahan pembicaraan. Berbicara tidak terlepas dari faktor neurologis yaitu jaringan syaraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga, dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas berbicara.

Berbicara merupakan salah satu bentuk komunikasi. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa *speaking is an interactive process of constructing meaning that involves producing and receiving and processing information* (Brown, 1994). Makna dihasilkan dari penggunaan kata. Dalam berbagai konteks pembicaraan yang sama dapat memberikan makna yang berbeda. Oleh karena itu latihan peningkatan kemampuan berbicara akan menjadi bermakna ketika peserta didik berada dalam berbagai konteks yang berbeda.

Kalimat yang diucapkan seperti, “May I help you” merupakan pernyataan kebutuhan, respon terhadap kebutuhan, penghargaan, dan kepedulian. *Speaking requires that learners not only know how to produce specific points of language such as grammar, pronunciation, or vocabulary (linguistic competence), but also that they understand when, why, and in what ways to produce language (sociolinguistic competence). Finally, speech has its own skills, structures, and conventions different from written language* (Burns & Joyce, 1997).

Meningkatkan kemampuan berbicara membutuhkan peningkatan minat terhadap berbagai bentuk komunikasi lisan dan kepercayaan diri. Namun sering kali Penanaman sikap percaya untuk berbicara itu berkembang sangat lamban, sehingga dibutuhkan waktu yang cukup lama serta ketelatenan guru dalam membimbing siswa. Guru perlu menciptakan suasana yang memungkinkan siswa untuk praktik menggunakan bahasa lisan. Guru harus dapat mendorong siswa untuk mendeskripsikan,

mengklasifikasikan, menginformasikan, merencanakan, dan membandingkan berbagai hal secara lisan.

Tompkins dan Hoskisson(1991) membagi kegiatan berbahasa lisan sebagai berikut: a) Kegiatan berbicara informal, meliputi percakapan, menunjuk dan menceritakan, serta diskusi. b) Kegiatan berbicara interpretative meliputi, pengisahan cerita dan pembacaan drama. c) Kegiatan yang lebih formal meliputi laporan lisan, wawancara dan debat. d) Kegiatan dramatic, meliputi bermain drama, bermain peran, bermain boneka tangan, penulisan naskah dan produksi teater, dan sebagainya.

Kegiatan yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih menggunakan bahasa lisan antara lain diskusi, pelaporan, pengisahan cerita, paduan suara, drama, improvisasi, dan kegiatan komunikasi lisan yang lainnya. Adapun cara mengembangkan kemampuan berbicara siswa dapat dilakukan dengan: a) Menggali minat siswa; b) Melatih kefasihan dan kejelasan berbicara; c) Kecakapan menyimak; d) Mendiagnosa keadaan siswa; e) Masalah suara.

### **Minat Terhadap Pelajaran Bahasa Inggris**

Salah satu aspek dari psikologi pendidikan adalah minat. Minat berperan sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat. Menurut Hilgard (1948:19) memberi rumusan pengertian tentang minat sebagai berikut: *“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”* yang berarti minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang dan diperoleh suatu kepuasan.

Menurut Slameto (2003:57) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa Minat dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada sesuatu objek atau menyenangi sesuatu objek (Suryabrata, 1988:109). Minat

adalah sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungan.

Belajar memerlukan suatu pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami. Sehingga siswa dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan. Terjadilah suatu perubahan kelakuan. Perubahan kelakuan ini meliputi seluruh pribadi siswa; baik kognitif, psikomotor maupun afektif. Untuk mening-katkan minat, maka proses pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami apa yang ada di lingkungan secara berkelompok. Sedangkan yang penulis maksudkan dengan minat belajar di sini adalah suatu kemampuan umum yang dimiliki siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal yang dapat ditunjukkan dengan kegiatan belajar.

Menurut Slameto (2003:58) siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus; 2) Ada rasa Minat dan senang pada sesuatu yang diminati; 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati; 4) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya; 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Siswa akan malas belajar dan tidak akan mendapatkan kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya. Membangkitkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan diri sendiri sebagai individu.

Menurut Slameto (2003:180) proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagai-mana pengetahuan atau kecakapan tertentu

mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, dan memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan yang dianggap penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajar akan membawa kemajuan pada dirinya, ia akan lebih berminat untuk mempelajarinya.

Seberapa tinggi minat seseorang, minat tersebut dapat diukur. Pengukuran minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris menggunakan suatu perangkat instrumen nontes dalam bentuk Skala Likert. Bobot penilaian responden merupakan pernyataan individu yang diberikan pada individu mengacu pada dua kutub yang bergerak dari arah positif ke negatif atau sebaliknya. Jawaban pernyataan negatif diberi skor 1 hingga 4, sedangkan pernyataan positif diberi skor 4 hingga 1 atau dengan kata-kata sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap pelajaran mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi minat-minat baru. Cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat belajar pada siswa adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada dan membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Hal ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaan bagi siswa dimasa yang akan datang. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan tertarik pada kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus-menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### **Pembelajaran Bahasa Inggris**

Belajar bukanlah sekedar menumpuk pengetahuan akan tetapi merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman belajar. Melalui pengalaman inilah diharapkan terjadinya pengembangan berbagai aspek yang terdapat dalam individu, seperti aspek minat, bakat, kemampuan, potensi, dan sebagainya (Sanjaya, 2008: 29). Dengan demikian belajar tidak semata-mata diarahkan agar siswa mampu menguasai sejumlah

materi kurikulum dengan metode ekspositoris saja, tetapi pembelajaran sungguh-sungguh diarahkan agar siswa secara aktif menguasai kompetensi tujuan.

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan untuk memungkinkan terjadinya proses belajar yang dirancang, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut secara aktif, efektif dan inovatif. Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai faktor materi ajar. Jika seorang guru berkeinginan untuk melakukan inovasi pembelajaran bahasa Inggris, khususnya menceritakan pekerjaan masa lalu dan rencana yang akan datang agar pembelajaran Bahasa Inggris sesuai dengan hakekat Bahasa Inggris dan hakekat subjek didiknya, maka diperlukan suatu usaha untuk melakukan perubahan-perubahan paradigma lama ke paradigma baru. Peran guru hanya sebagai fasilitator belajar, guru harus mampu membangun pembelajaran yang interaktif dengan memberikan kesempatan siswa untuk secara aktif menyumbang pada proses belajar dirinya. Dengan demikian siswa akan secara aktif membantu dirinya dalam menafsirkan persoalan nyata dalam kehidupan.

Pada pembelajaran bahasa Inggris, khususnya menceritakan pekerjaan masa lalu dan rencana yang akan datang guru harus menetapkan terlebih dahulu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Secara teoretis tujuan pembelajaran dibagi atas 3 kategori yaitu: 1) tujuan pembelajaran ranah kognitif, 2) tujuan pembelajaran ranah afektif, 3) tujuan pembelajaran ranah psikomotor. Adanya perbedaan tujuan pembelajaran akan berimplikasi pula pada adanya perbedaan model pembelajaran yang harus diterapkan. Tujuan pembelajaran tidak dapat diabaikan guna mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran.

### **Metode Bermain Peran**

Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru (teacher centered) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (learner centered) diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, maka siswa memperoleh kesempatan dan fasilitasi untuk membangun sendiri

pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam (*deep learning*), dan pada akhirnya dapat meningkatkan mutu kualitas siswa.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan' peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran' di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam 'pertunjukan', dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran (Depdiknas, 2008:1).

Pendapat yang serupa tentang metode bermain peran adalah bahwa bermain peran merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir orang lain (membayangkan diri sendiri seperti dalam keadaan orang lain). Bermain peran diperankan (tanpa atau dengan naskah) dan bersifat afektif dengan strategi pemecahan masalah. Bermain peran adalah usaha memperjelas suatu masalah atau memecahkannya dengan meragakan yang tak dipersiapkan terlebih dahulu.

Pembelajaran menjadi bermakna karena pembelajaran tersebut melibatkan inter-aksi emosional sipebelajar. Keterlibatan emosional anak sebagai sasaran pen-didikan merupakan pemaknaan yang sesungguhnya sebagai subjek pendidikan, anak adalah mahluk yang mempunyai pribadi, bebas, yang dalam berbagai hal mampu menentukan pilihannya sendiri (Sagala, 2007:7). Disadari bahwa siswalah yang menentukan terjadi atau tidaknya proses belajar, dimana gagal atau berhasilnya tujuan pendidikan sangat tergantung pada pembelajaran yang dialami oleh siswa sendiri (Dimiyati dan Mudjiono, 1996:7). Dengan demikian pembelajaran bermakna mengandung proses membangun makna atau pemahaman terhadap informasi dan pengalaman, dimana proses tersebut dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau bersama teman-temannya (Yamin dan Ansari, 2008:13).

Konsep pembelajaran UNESCO "learning by doing" memberikan wawasan yang sejalan dengan metode pembelajaran

bermain peran. Salah tujuan pembelajaran yang menjadi tujuan pengukuran dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara. Dengan bermain peran, para siswa melakukan dialog yang berarti mereka belajar untuk menguasai kemampuan berbicara Bahasa Inggris sekaligus sambil melakukan proses berbicara tersebut. Siswa akan lebih mudah membangun penalaran ketika mereka mengkomunikasikan gagasannya kepada siswa lain atau kepada guru. Dengan kata lain membangun pemahaman akan lebih mudah ketika terjadi interaksi antar siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungan belajarnya. Penyampaian gagasan bagaimana cara mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris dan atau artinya dalam Bahasa Indonesia memberikan penajaman, pendalaman, pemantapan dan menyempurnakan keterampilan yang dibangunnya karena mendapat tanggapan dari siswa lain, (Yamin dan Ansari, 2008:15).

Bermain peran juga merupakan cara yang penting dalam merangsang kegiatan bicara (oral production). Melalui teknik bermain peran guru dapat mengarahkan siswa kepada pemikiran dan penggunaan bahasa sasaran. Adanya pemeranan memungkinkan peluang keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara aktif dan bermakna Heaton (1991:102). Para siswa dapat bereksplorasi dalam pembicaraan, semisal pada penggunaan bahasa yang sering digunakan untuk berkomunikasi orang serta membiasakan pola-pola verbal. Bahasa digunakan untuk alat untuk mengakhiri dan akhir itu sendiri.

Tujuan penggunaan Metode Bermain Peran adalah: (1) agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam realita kehidupan, (2) agar memahami sebab akibat suatu kejadian, (3) sebagai penyaluran atau pelepasan ketegangan dan perasaan tertentu, (4) sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan dan kebutuhan siswa, (5) pembentukan konsep diri (self concept), (6) menggali peran-peran seseorang dalam suatu kehidupan kejadian atau keadaan, (7) menggali dan meneliti nilai-nilai atau norma-norma dan peranan budaya dalam kehidupan, (8) membantu siswa dalam mengklasifikasikan atau memperinci, memperjelas pola berpikir, berbuat dan memiliki keterampilan dalam membuat serta mengambil keputusan menurut caranya sendiri, (9) alat penghubung untuk membina struktur sosial dan sistem nilai lingkungannya, (10) membina kemampuan siswa dalam

memecahkan masalah, berpikir kritis analitis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain, (11) melatih siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan, cara berpikirnya dan perbuatannya.

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dengan penggunaan Metode Bermain Peran: (1) membantu siswa menemukan makna dirinya dalam kelompok, (2) membantu siswa memecahkan persoalan pribadi dengan bantuan kelompok, (3) memberi siswa pengalaman bekerjasama dalam memecahkan masalah, (4) memberi siswa pengalaman mengembangkan sikap dan keterampilan memecahkan masalah. Untuk mendapatkan manfaat tersebut beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut: Langkah-langkah dalam pembelajaran dengan Metode Bermain Peran adalah sebagai berikut: (1) membimbing siswa untuk memahami tujuan kegiatan, (2) memastikan bahwa setiap siswa memahami peran yang harus dimainkan, (3) melanjutkan setiap kegiatan bermain peran dengan diskusi di ruang kelas untuk membahas hal-hal yang menjadi fokus pembelajaran, termasuk juga memberikan umpan balik kepada para pemeran, dan (4) memberikan porsi waktu yang cukup untuk masing-masing tahapan dalam kegiatan ini, terutama tahapan persiapan dan tahapan diskusi balikan.

### **Langkah-langkah dalam Metode Bermain Peran**

Langkah-langkah menggunakan metode bermain peran.

Persiapan: (1) menentukan permasalahan sebagai topik, (2) merumuskan Tujuan Instruksional Khusus (TIK), (3) merumuskan langkah-langkah bermain peran, (4) mengidentifikasi peran yang diperlukan, lokasi, pengamat dsb.

Pelaksanaan: (1) Tahap pemanasan : (a) mengajukan permasalahan yang menjadi latar belakang, (b) menjelaskan permasalahan, (c) menafsirkan cerita, (d) menjelaskan bermain peran. 2) Tahap memilih peserta: (a) menganalisis peran-peran, (b) memilih pemain-pemain, 3) Tahap mengatur tempat main: (a) menata jalannya permainan, (b) menjelaskan kembali peran-peran, (b) memasuki situasi permasalahan. 4) Tahap mempersiapkan pengamat: (a) menentukan apa yang akan diamati, (b) menentukan tugas-tugas pengamat. 5) Tahap memainkannya: (a) memulai permainan, (b) memelihara jalannya permainan, (c) menghentikan

permainan. 6) Tahap diskusi dan evaluasi: (a) meninjau kembali lakon (peran), (b) membicarakan kembali pusat-pusat perhatian para pelaku, (c) mengembangkan permainan berikutnya. 7) Tahap memainkan kembali: (a) memainkan peranan yang sudah diperbaiki, (b) menggambarkan langkah-langkah selanjutnya atau kemungkinan pemilihan pelaku. 8) Tahap diskusi dan evaluasi; seperti langkah keenam. 9) Tahap mengemukakan pengalaman dan generalisasi: (a) menghubungkan situasi permasalahan dengan pengalaman sendiri yang nyata dan masa-lah kini, (b) menajaki asas-asas perilaku yang umum.

### **Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran**

Keunggulan Metode Bermain Peran adalah sebagai berikut: (1) segera mendapat perhatian. (2) dapat dipakai pada kelompok kecil dan besar. (3) membantu anggota untuk menganalisa situasi, (4) menambah rasa percaya diri pada peserta, (5) membantu anggota menyelami masalah (6) membantu peserta mendapat pengalaman yang ada pada pikiran orang lain, (7) membangkitkan semangat untuk pemecahan masalah.

Kekurangan Metode Bermain Peran adalah sebagai berikut: (1) mungkin masa-lahnya disatukan dengan pemerannya, (2) banyak yang tidak senang memerankan sesuatu, (3) membutuhkan pemimpin yang terlatih, (4) terbatas pada beberapa situasinya, dan (5) ada kesulitan dalam memerankannya.

### **Metode Latihan**

Belajar merupakan proses mencari ilmu dan keterampilan yang terjadi pada diri seseorang melalui latihan, pembelajaran dan sebagainya sehingga terjadi perubahan dalam diri pebelajar (Hilgard dan Marquis dalam Sagala, 2007: 13). Metode latihan (driil) disebut juga metode training, yaitu suatu cara mengajar untuk menanamkan kebiasaan tertentu. Juga, sebagai sarana untuk memelihara kebiasaan-kebiasaan yang baik. Metode ini dapat digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan.

Latihan merupakan suatu cara mengajar dengan memberikan pengulangan secara terus menerus terhadap apa yang telah dipelajari siswa sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu. Kata latihan mengandung arti bahwa sesuatu itu selalu diulang-

ulang, akan tetapi bagaimanapun juga antara situasi belajar yang pertama dengan situasi belajar yang realistis, siswa akan berusaha melatih keterampilannya. Bila situasi belajar itu diubah-ubah kondisinya sehingga menuntut respons yang berubah, maka keterampilan akan lebih disempurnakan. Ada keterampilan yang dapat disempurnakan dalam jangka waktu yang pendek dan ada yang membutuhkan waktu cukup lama. Perlu diperhatikan latihan itu tidak diberikan begitu saja kepada siswa tanpa pengertian, jadi latihan itu didahului dengan pengertian dasar. Latihan wajar digunakan untuk: (a) kecakapan motoris, misalnya menceritakan pekerjaan masa lalu dan rencana yang akan datang; b) Kecakapan mental, misalnya: menghafal, membagi dan sebagainya.

Langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam metode latihan adalah sebagai berikut: 1) tujuan harus dijelaskan kepada siswa sehingga selesai latihan mereka diharapkan dapat mengerjakan dengan tepat sesuai yang diharapkan; 2) menentukan dengan jelas kebiasaan yang dilatihkan, sehingga siswa mengetahui apa yang harus dikerjakan; 3) lama latihan disesuaikan dengan kemampuan siswa; 4) menyelingi latihan agar tidak membosankan; 5) perhatikan kesalahan yang dilakukan siswa secara klasikal, kesalahan dibetulkan secara perorangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode latihan adalah suatu cara mengajar dengan memberikan pengulangan secara terus menerus terhadap apa yang telah dipelajari siswa sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencarian sistematis yang dilaksanakan oleh para pelaksana program dalam kegiatannya sendiri, dalam dunia pendidikan dilakukan oleh guru, dosen, kepala sekolah, konselor), dalam mengumpulkan data tentang pelaksanaan kegiatan, keberhasilan dan hambatan yang dihadapi. Hasil ini kemudian digunakan untuk menyusun rencana dan melakukan kegiatan-kegiatan penyempurnaan.

Penelitian tindakan kelas menggabungkan kegiatan penelitian atau pengumpulan data dengan penggunaan hasil penelitian atau pengumpulan data. Kegiatan ini dilakukan secara timbal balik membentuk spiral: rencana–tindakan– pengamatan–dan refleksi. Langkahnya disebut dengan siklus, dan pelaksanaannya tidak hanya cukup satu kali, jika ternyata satu siklus belum menunjukkan

adanya perubahan, maka dilakukan secara berulang sampai benar-benar tampak perubahan yang diharapkan.

Penelitian ini merupakan kolaborasi antara peneliti dengan guru sejawat dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan melalui refleksi diri, yakni suatu proses guru mengumpulkan data dari pelaksanaan mengajarnya, guru mencoba mengingat dan membaca kembali catatan mengajarnya tentang apa yang dikerjakan dan apa dampaknya. Selanjutnya guru menganalisis masalah yang terjadi, sehingga dapat menemukan kekurangan, mengatasi kekurangan, dan meningkatkan proses pembelajaran berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 6 Metro pada siswa Kelas IX.1 dengan jumlah 26.

Predikat “Tidak Minat” dari 54% menurun menjadi 4%, predikat “Kurang Minat” naik dari 27% menjadi 54%. Penurunan presentase “Tidak Minat” dan “Kurang Minat” karena bergeser ke “Minat” dan “Sangat Minat”. Pada Predikat “Minat” naik dari 15% menjadi 42%. Predikat “Sangat Minat” masih tetap menunjukkan 4% dari Prasiklus ke Siklus I.

Pada Siklus II tidak ada predikat “Tidak Minat” dan “Kurang Minat”. Sebanyak 92% siswa berpredikat “Minat”, dan 8% siswa berpredikat “Sangat Minat”. Predikat “Tidak Minat” dan “Minat” menurun dan bergeser meningkatkan predikat “Minat” dan “Sangat Minat”. Predikat “Minat” dan “Sangat Minat” berjumlah 92% melebihi indikator ketercapaian yang direncanakan, siklus dihentikan.

Latihan pemeranan kemudian menampilkan hasil latihan tersebut pada saat siswa mengikuti pembelajaran dalam kelas telah mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris, proses pembelajaran, dan kesadaran terhadap pentingnya penguasaan bahasa Inggris untuk masa depan. Kondisi inilah yang mendorong siswa untuk menumbuhkan minat yang lebih baik.

## **Simpulan**

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil setelah hasil dan pembahasan adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan metode bermain semakin efektif ketika diikuti dengan latihan yang terukur. Kemampuan berbicara bahasa Inggris meningkat dan mencapai nilai rata-rata 7,29. Dari lima

predikat kemampuan berbicara, poor, average, good, very good, dan excellent, sebanyak 19 orang mencapai predikat very good dan 7 orang mencapai predikat. Peningkatan tersebut seiring dengan proses pembelajaran yang semakin baik. Guru memenuhi 8 hal pengamatan dalam pelaksanaan pembelajaran dari 9 hal yang diamati;

- 2) Perbaiki minat siswa untuk belajar Bahasa Inggris semakin baik. Sebanyak 92% siswa berpredikat “Minat”, dan 8% siswa berpredikat “Sangat Minat”. Predikat “Tidak Minat” dan “Minat” menurun dan bergeser meningkatkan predikat “Minat” dan “Sangat Minat”. Predikat “Minat” dan “Sangat Minat” berjumlah 92% melebihi indikator ketercapaian yang direncanakan, siklus dihentikan. Latihan pemeranan kemudian menampilkan hasil latihan tersebut pada saat siswa mengikuti pembelajaran dalam kelas telah mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris, proses pembelajaran, dan kesadaran terhadap pentingnya penguasaan bahasa Inggris untuk masa depan. Kondisi inilah yang mendorong siswa untuk menumbuhkan minat yang lebih baik.

### Daftar Pustaka

- Brown, G., Anderson, A., Shilcock, R., & Yule, G. 1984. *Teaching Talk: Strategies for Production and Assessment*. Cambridge University Press.
- Brown, H.D. 1994. *Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Regents.
- Burns, A., & Joyce, H. 1997. *Focus on Speaking*. Sydney: National Center for English Language Teaching and Research.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Heaton, J.B (John Brian). 1991. *Writing English Language Test. New Edition*. Longman Handbook for Language Teachers). New York: Longman Group Ltd.
- Hilgard, Ernest R. 1948. *Theories of Learning*. East Norwalk, CT, US: Appleton-Century-Crofts.

- Sagala, Syaiful. 2007. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina 2007. *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Kencana Prenadia Media Group. Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana, 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Suryabrata, Sumadi. 1995.*Psikologi Kepribadian*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Tompkins, G.E. & Hoskisson, K. (1991). *Language Arts*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Winkel, W. S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Penerbit Gramedia. Jakarta
- Yamin, Martinis., Ansari, I. Bansu. 2008. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.