

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan
Berbicara Bahasa Inggris Siswa pada Materi *Transaksional and
Interpersonal Conversation*

Azhari*

*Azhari, S. Pd adalah Guru pada SMA Negeri 1 Langsa
E. Mail: azhariidris@yahoo.com

Abstrak

Penelitian yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa pada Materi *Transaksional and Interpersonal Conversation*" ini mengangkat masalah apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris dan aktivitas belajar siswa pada materi *transaksional and interpersonal conversation* serta bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *role playing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris dan aktivitas belajar serta tanggapan siswa melalui penerapan metode *role playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Setting penelitian terdiri dari tempat, waktu penelitian dan siklus PTK, yang menjadi subjek penelitian ialah siswa kelas X IPA₁ yang berjumlah 30 siswa. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* pada materi *transaksional and interpersonal conversation* dilakukan observasi terhadap keaktifan siswa dari angket. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa mencapai katagori baik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Dari tes awal diperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 54,06 dan ketuntasan kelas 0%, pada hasil ulangan harian siklus pertama nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan yaitu 69,83% dan ketuntasan kelas 70 %, pada siklus kedua nilai rata-rata kelas 79,53 dan ketuntasan kelas 93,33 %. Dari hasil angket tanggapan siswa diperoleh 92,58% siswa yang memberikan tanggapan positif terhadap penerapan metode *role playing*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris dan aktivitas belajar siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa serta tanggapan siswa sangat baik pada materi *transaksional and interpersonal conversation*.

Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Keterampilan Berbicara, *Transaksional and Interpersonal Conversation*

PENDAHULUAN

Kurikulum bahasa Inggris SMA 1996 dan suplemennya menekankan keterampilan membaca (*reading*) pada pembelajaran bahasa Inggris di SMA. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas banyak difokuskan pada keterampilan membaca (*reading*). Sementara itu, keterampilan lain utamanya keterampilan berbicara (*speaking*) tidak banyak mendapatkan perhatian. Apalagi adanya kenyataan bahwa keterampilan berbicara tidak diujikan dalam Ujian Nasional (UN). Yang terjadi selanjutnya, banyak guru yang memberi porsi secara berlebihan pada keterampilan membaca (*reading*), sementara kemampuan *speaking* siswa sangat tidak kompeten. Keadaan ini menjadikan mereka enggan berkomunikasi dalam bahasa Inggris (Yang Shuying, 1999).

Kondisi yang demikian ini terjadi di sekolah peneliti di SMA Negeri 1 Langsa. Pembelajaran bahasa Inggris banyak difokuskan pada *reading* karena *reading* banyak mendominasi soal-soal ulangan, baik ulangan bersama maupun Ebtanas. Disisi lain, keterampilan berbicara tidak banyak mendapatkan perhatian yang cukup. Pembelajaran keterampilan *speaking* disajikan sebatas pada penjelasan-penjelasan mengenai fungsi ungkapan-ungkapan bahasa, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan ungkapan-ungkapan itu. Lebih parah lagi, bahasan-bahasan itu dikemas dalam bentuk soal-soal latihan. Tidak lain, tujuannya adalah mengkondisikan siswa pada soal-soal UN. Faktor yang demikian ini menjadikan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris tertatih tatih.

Disisi lain, penguasaan seseorang terhadap bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi amat penting. Pada tahun 2010 diperkirakan jumlah orang yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa asing atau bahasa kedua akan melebihi jumlah penutur aslinya (Melvia A. Hasman, 2000). Belum lagi pada tahun 2003 akan diberlakukan dua perjanjian, yaitu AFTA (Asean Free Trade Area) dan AFLA (Asean Free Labour Area), sementara pada tahun 2020 akan diberlakukan Perjanjian WTO.

Melihat peluang-peluang itu dan memperhatikan keberadaan sekolah peneliti ada di daerah industri, tidak ada pilihan lain bahwa keterampilan berbicara siswa harus ditingkatkan. Mengapa keterampilan berbicara? Dari keempat keterampilan bahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis), keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris sangat dibutuhkan dalam bidang industri. Guna meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris siswa SMA Negeri 1 Langsa, peneliti menggunakan metode *Role Playing* sebagai bentuk kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas.

Role playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1 986). Dalam *Role Playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *Rote Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang

lain saat menggunakan bahasa Inggris (Basri Syamsu, 2000).

Dalam *Role Playing* siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, 2002). Lebih lanjut prinsip pembelajaran bahasa menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa, siswa 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 (Boediono, 2001). Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi (Sardiman, 2001).

Hakekat Pembelajaran Bahasa Inggris

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan kunci penentu menuju keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Mengingat fungsi bahasa yang bukan hanya sebagai suatu bidang kajian, sebuah kurikulum bahasa untuk sekolah menengah sewajarnya mempersiapkan siswa untuk mencapai kompetensi yang membuat siswa mampu merefleksi pengalamannya sendiri dan pengalaman orang lain, mengungkapkan gagasan dan perasaan, dan memahami beragam nuansa makna. Bahasa diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, membuat keputusan yang bertanggung jawab pada tingkat pribadi dan sosial, menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Belajar dan Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen pada perilaku, pengetahuan dan kemampuan berfikir yang diperoleh karena pengalaman (Santrock, 2004). Pengalaman tersebut dapat diperoleh dengan adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Sardiman, 2000). Perubahan-perubahan yang terjadi tidak karena perubahan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan, melainkan terjadi sebagai akibat interaksinya dengan lingkungannya. Perubahan tersebut haruslah bersifat relatif permanen dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja (Sadiman, dkk 2005). Sementara itu Spears (dalam Sardiman, 2000) mengemukakan bahwa belajar itu adalah mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, dan mengikuti perintah.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Sudjana, 2005). Sementara menurut Gronlund (1985) hasil belajar adalah suatu bagian pelajaran misalnya suatu unit, bagian ataupun bab tertentu mengenai materi tertentu yang telah dikuasai oleh siswa.

Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Djamarah (2003) menyatakan bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu. Clark (dalam Sabri 2005) mendukung hal tersebut dengan menyatakan bahwa 70% hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi lingkungan. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar (Nasution dalam Djamarah, 2002) adalah:

Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan siswa. Dalam lingkunganlah siswa hidup dan berinteraksi. Lingkungan yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Lingkungan alami

Lingkungan alami adalah lingkungan tempat siswa berada dalam arti lingkungan fisik. Yang termasuk lingkungan alami adalah lingkungan sekolah, lingkungan tempat tinggal dan lingkungan bermain.

b. Lingkungan sosial

Makna lingkungan dalam hal ini adalah interaksi siswa sebagai makhluk sosial, makhluk yang hidup bersama atau *homo socius*. Sebagai anggota masyarakat, siswa tidak bisa melepaskan diri dari ikatan sosial. Sistem sosial yang berlaku dalam masyarakat tempat siswa tinggal mengikat perilakunya untuk tunduk pada norma-norma sosial, susila, dan hukum. Contohnya ketika anak berada di sekolah, ia menyapa guru dengan sedikit membungkukkan tubuh atau memberi salam.

2. Faktor instrumental

Setiap penyelenggaraan pendidikan memiliki tujuan instruksional yang hendak dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan seperangkat kelengkapan atau instrumen dalam berbagai bentuk dan jenis. Instrumen dalam pendidikan dikelompokkan menjadi:

a. Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum, kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum ke dalam program yang

lebih rinci dan jelas sarannya. Sehingga dapat diketahui dan diukur dengan pasti tingkat keberhasilan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

b. Program

Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia; baik tenaga, finansial, sarana, dan prasarana.

c. Sarana dan fasilitas

Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Sebagai contoh, gedung sekolah yang dibangun atas ruang kelas, ruang konseling, laboratorium, auditorium, ruang OSIS akan memungkinkan untuk pelaksanaan berbagai program di sekolah tersebut. Fasilitas mengajar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus disediakan oleh sekolah. Hal ini merupakan kebutuhan guru yang harus diperhatikan. Guru harus memiliki buku pegangan, buku penunjang, serta alat peraga yang sudah harus tersedia dan sewaktu-waktu dapat digunakan sesuai dengan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan. Fasilitas mengajar sangat membantu guru dalam menunaikan tugas mengajar di sekolah.

d. Guru

Guru merupakan penyampai bahan ajar kepada siswa yang membimbing siswa dalam proses penguasaan ilmu pengetahuan di sekolah. Perbedaan karakter, kepribadian, cara mengajar yang berbeda pada masing-masing guru, menghasilkan kontribusi yang berbeda pada proses pembelajaran. Sementara faktor-faktor internal ikut juga mempengaruhi hasil belajar seperti yang akan dibahas berikut.

Fisiologis

Merupakan faktor internal yang berhubungan dengan proses-proses yang terjadi pada jasmaniah.

a. Kondisi fisiologis

Kondisi fisiologis umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar individu. Siswa dalam keadaan lelah akan berlainan belajarnya dari siswa dalam keadaan tidak lelah.

b. Kondisi panca indera

Merupakan kondisi fisiologis yang dispesifikkan pada kondisi indera. Kemampuan untuk melihat, mendengar, mencium, meraba, dan merasa mempengaruhi hasil belajar. Anak yang memiliki hambatan pendengaran akan sulit menerima pelajaran apabila ia tidak menggunakan alat bantu pendengaran.

Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor dari dalam diri individu yang berhubungan dengan rohaniah. Faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

a. Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang memerintahkan. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

b. Kecerdasan

Kecerdasan berhubungan dengan kemampuan siswa untuk beradaptasi, menyelesaikan masalah dan belajar dari pengalaman kehidupan. Kecerdasan dapat diasosiasikan dengan intelegensi. Siswa dengan nilai IQ yang tinggi umumnya mudah menerima pelajaran dan hasil belajarnya cenderung baik.

c. Bakat

Bakat adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dilatih dan dikembangkan. Bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu.

d. Motivasi

Motivasi adalah suatu kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

e. Kemampuan kognitif

Ranah kognitif merupakan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan pengetahuan, ingatan, pemahaman dan lain-lain. Sedangkan Carroll (dalam Sabri, 2005), mengatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yakni: a) bakat belajar, b) waktu yang tersedia untuk belajar, c) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, d) kualitas pengajaran, dan e) kemampuan individu. Empat faktor (a, b, c, dan d) berkenaan dengan kemampuan individu dan faktor d adalah faktor lingkungan.

Metode Pembelajaran

Jenis-jenis metode dapat dikelompokkan ke dalam beberapa pendekatan, diantaranya: 1) berdasarkan pemberian informasi: metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi; 2) Berdasarkan pemecahan masalah: metode curah pendapat (Brainstorming), Metode Diskusi Kelompok, Metode Rembuk Sejoli, metode diskusi Kelompok Kecil (Buzz Group), metode panel, metode forum debat, metode seminar, metode simposium; 3) Berdasarkan penugasan: Metode Latihan (Drill), metode penugasan (resitasi), metode permainan (DIAD, kubus pecah, role playing, sosiodrama, simulasi), metode kelompok kerja (workshop), metode studi kasus, metode karyawisata.

Metode ceramah yaitu cara penyampaian informasi secara lisan yang dilakukan oleh sumber belajar kepada warga belajar. Metode ini merupakan yang paling banyak digunakan dalam kesempatan penyampaian informasi dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran. Hal ini diakibatkan adanya kemampuan setiap orang untuk berkomunikasi atau menyampaikan pesan kepada orang lain.

Berdasarkan pemberian informasi metode terbagi atas: 1) Metode Tanya Jawab yaitu cara penjelasan informasi yang pelaksanaannya saling bertanya dan menjawab antara sumber belajar dengan warga belajar. 2) Metode Demonstrasi yaitu cara memperagakan sesuatu hal yang pelaksanaannya diawali oleh peragaan sumber belajar kemudian diikuti oleh warga belajar. Hal yang diperagakan adalah harus kegiatan yang sebenarnya, tidak bersifat abstrak.

Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam *Role Playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa Inggris (Basri Syamsu, 2000).

Dalam *Role Playing* siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab dalam bahasa Inggris) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, 2002). Lebih lanjut prinsip pembelajaran bahasa menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa, siswa 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 (Boediono, 2001). Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi (Sardiman, 2001).

Oleh sebab itu materi termasuk salah satu factor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar dan keaktifan siswa di kelas. Konsep *transaksional and interpersonal conversation* merupakan materi yang sulit sehingga membutuhkan tingkat berpikir lebih tinggi bagi siswa. Setelah melakukan analisis, perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran materi teknis menulis puisi. Salah satunya melalui penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran yang dapat menjembatani konsep yang sulit menjadi lebih mudah bagi siswa. Salah satu cara yang akan digunakan dalam pembelajaran materi *transaksional and interpersonal conversation* adalah dengan membentuk dan menuliskan puisinya. Diharapkan dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui apakah penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa khususnya pada bidang studi bahasa Inggris, sehingga penulis tertarik untuk melakukan

penelitian yang memuat model pembelajaran dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa pada Materi *Transaksional and Interpersonal Conversation*”. Dengan demikian yang menjadi tujuan penelitian ini meliputi : untuk mengetahui apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa pada materi *transaksional and interpersonal conversation?*, Untuk apakah penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa pada materi *transaksional and interpersonal conversation?*, dan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa terhadap penerapan metode *role playing* pada materi *transaksional and interpersonal conversation?*

METODOLOGI PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa pada materi *transaksional and interpersonal conversation* tahun ajaran 2018/2019. Penelitian dilakukan di Kelas X IPA₁ karena peneliti adalah guru bahasa Inggris yang mengajar di kelas tersebut. sedangkan waktu penelitian dilaksanakan selama 2 bulan yaitu pada bulan Januari s/d Maret 2019 semester genap Tahun Pelajaran 2018/2019. Dilakukan pada waktu tersebut karena materi *transaksional and interpersonal conversation* merupakan pelajaran yang diajarkan pada semester genap.

Subyek Penelitian dan Sumber Data

Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa tahun pelajaran 2018/2019. Jumlah siswa sebanyak 30 orang terdiri dari yang terdiri dari 16 orang siswa perempuan dan 14 orang siswa laki-laki. Data yang diperoleh berasal dari siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa dan guru/teman sejawat yang merupakan guru kolaborasi dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini.

Rancangan Penelitian

Pada dasarnya desain penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Mundilarto, 2004:14). Konsep pokok *action research* menurut Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*perenungan pemikiran evaluatif*). Hubungan

keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>. Dengan demikian, prosedur langkah

Perencanaan dan Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti mengadakan pertemuan dengan tim observer (pengamat) yaitu guru bidang studi matematika yang lain untuk berdiskusi mengenai hal-hal yang dianggap perlu untuk mempermudah penelitian. Dari hasil diskusi, selanjutnya disusun perangkat pembelajaran yang terdiri atas : Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar kerja siswa (LKS), Media berupa kertas berwarna putih untuk dibagikan kepada siswa dan Instrumen penelitian berupa lembar observasi, tes dan angket. Pelaksanaan ada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai dengan langkah-langkah penerapan metode *role playing*.

Pengamatan dan Refleksi

Selama pembelajaran berlangsung, tim pengamat melakukan pengamatan (observeasi) terhadap keaktifan siswa dan guru dengan menggunakan lembar observer yang telah dipersiapkan. Pengamat (observer) menyampaikan hasil analisis data observasinya. Peneliti (guru yang melakukan pembelajaran) dengan tim pengamat melakukan diskusi untuk membahas masukan dan kritikan.

Data dan Cara Pengumpulan Data

1). Lembar Observasi aktivitas guru dan siswa

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan penerapan metode *role playing*. Lembar observasi siswa digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

2). Lembar evaluasi berupa soal *pretest* dan ulangan harian

Soal *pretest* berbentuk pilihan berganda yang berjumlah 20 soal. Soal diberikan sebelum materi diajarkan guna mengetahui kemampuan awal siswa, dan soal ulangan harian diberikan pada akhir siklus guna mengetahui peningkatan hasil belajar pada tiap siklus. Pada siklus pertama berjumlah 10 soal dan siklus kedua 10 soal dan setiap soal ulangan harian berdasarkan indikator yang diajarkan pada tiap pertemuan.

3). Angket tentang tanggapan siswa

Angket dibagikan untuk mengetahui pendapat atau tanggapan dari objek yang diteliti dalam hal ini siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa. Angket yang digunakan adalah angket yang bersifat tertutup.

Teknik pengolahan data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif tentang aktivitas siswa dan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* yang diperoleh pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan dalam bentuk ceklis. Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang penerapan metode *role playing* dibagikan angket terstruktur (pertanyaan bersifat tertutup), sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pemberian tes (evaluasi) dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari soal *pretest* dan soal ulangan harian yang diberikan pada tiap akhir siklus yang disesuaikan dengan indikator pada setiap RPP.

Teknik Analisis Data

Adapun pendeskripsian skor keaktifan siswa dan kemampuan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung menurut tim pustaka yustisia (2008:28), dengan skor sebagai berikut: 1 = Kurang baik, 2 = Baik, dan 3 = Sangat baik Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ Range = 85 – 100 = Sangat baik, 70 – 84 = Baik, dan ≤ 69 = Kurang baik, Menurut Sudijono (2005:43) untuk ketuntasan klasikal hasil belajar (evaluasi) dan angket tentang tanggapan siswa dalam belajar dengan penerapan metode *role playing* dapat dianalisis dengan menggunakan rumus: $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ Keterangan: P = Angka persentase yang dicari, f = frekuensi yang diperoleh, dan N = Jumlah f seluruhnya.

Hipotesa dan Indikator Keberhasilan

Yang menjadi hipotesa tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kecakapan berbicara siswa. Untuk menentukan tingkat ketuntasan maka indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan belajar siswa

Nilai	Keberhasilan			
	Hasil Belajar	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Respon Siswa
%	85	85	80	86
Rata-rata	76			

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Penelitian

Pelaksanaan proses pembelajaran dimulai dengan *pretes*. Fungsi *pretes* ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Evaluasi awal (*pretes*) dilakukan pada

tanggal 4 Januari 2018. Hasil evaluasi awal dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun secara kolaboratif sesama guru kimia terhadap 30 orang siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa, dapat diketahui gambarannya dalam tabel berikut.

Tabel. 1. Hasil Tes Awal (*pretes*) Siswa Kelas X IPA₁ SMA Negeri Langsa

No. (1)	Nilai (3)	Keterangan (KKM \geq 70) (4)
1.	60,00	Tidak Tuntas
2.	65,00	Tidak Tuntas
3.	60,00	Tidak Tuntas
4.	55,00	Tidak Tuntas
5.	40,00	Tidak Tuntas
6.	60,00	Tidak Tuntas
7.	55,00	Tidak Tuntas
8.	60,00	Tidak Tuntas
9.	50,00	Tidak Tuntas
10.	55,00	Tidak Tuntas
11.	65,00	Tidak Tuntas
12.	60,00	Tidak Tuntas
13.	50,00	Tidak Tuntas
14.	50,00	Tidak Tuntas
15.	50,00	Tidak Tuntas
16.	50,00	Tidak Tuntas
17.	55,00	Tidak Tuntas
18.	50,00	Tidak Tuntas
19.	65,00	Tidak Tuntas
20.	55,00	Tidak Tuntas
21.	65,00	Tidak Tuntas
22.	45,00	Tidak Tuntas
23.	50,00	Tidak Tuntas
24.	60,00	Tidak Tuntas
25.	55,00	Tidak Tuntas
26.	40,00	Tidak Tuntas
27.	50,00	Tidak Tuntas
28.	45,00	Tidak Tuntas
29.	50,00	Tidak Tuntas
30.	55,00	Tidak Tuntas
	54,06	

Berdasarkan tabel 1 di atas terlihat bahwa nilai hasil evaluasi awal seluruh siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa masih di bawah KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu ≥ 70 , dan nilai rata-rata yang diperoleh ialah 54,06. Hal ini berarti siswa belum tuntas belajar baik secara individu maupun klasikal. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat ditarik kesimpulan sementara bahwa penguasaan materi *transaksional and interpersonal conversation* oleh siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa masih rendah. Oleh karena itu, perlu dicari pemecahannya sehingga siswa dapat menguasai materi tersebut dengan baik.

Pelaksanaan Siklus Pertama

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi seperti berikut ini.

Perencanaan dan Pelaksanaan

Setelah menganalisis hasil tes awal yang dikerjakan siswa, secara kolaboratif peneliti dan tim observer melakukan berbagai langkah untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari serta memahami *percakapan transaksional* sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas. Perencanaan yang disusun yaitu: Membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran *role playing*., Menyusun lembar kerja siswa, dan Membuat instrument yang digunakan dalam pembelajaran

Kegiatan pembelajaran sebagai pelaksanaan siklus pertama dilaksanakan setelah semua perangkat pembelajaran siap untuk digunakan yaitu tanggal 11 Januari 2018. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru menyampaikan materi *transaksional and interpersonal conversation*. Metode yang digunakan yaitu metode pembelajaran *role playing*. Kegiatan pembelajaran ini dipantau dan diamati oleh tim observer dengan tujuan untuk mengetahui letak kesulitan dan kelemahan yang terjadi di dalam kelas guna perbaikan untuk hasil yang lebih baik.

Observasi

Lembar observasi yang telah disiapkan, diisi oleh pengamat I dan pengamat II pada saat proses belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Hasil observasi aktivitas siswa dalam PBM selama siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Keaktifan Siswa pada PBM Siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai			Keterangan
		Pengamat I	Pengamat II	Nilai rata-rata	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	Pendahuluan a. Siswa Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	2	3	2,5	Baik
	b. Siswa memberikan pertanyaan/menjawab pertanyaan guru pada kegiatan motivasi	3	2	2,5	Baik
2.	Kegiatan inti a. Siswa duduk menurut kelompok masing-masing	3	3		Sangat baik
	b. Siswa mendengarkan pengarahannya dari guru	2	2		Baik

	c. Setiap kelompok mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik	2	2	2	Baik
	d. Guru menjelaskan materi tentang pendidikan <i>transaksional and interpersonal conversation</i>	2	2	2	Baik
	e. Guru membagikan sebuah teks pembicaraan pada masing-masing kelompok	2	2	2	Baik
	f. Siswa secara berpasangan maju ke depan kelas untuk melakukan dialog	1	2	1,5	Kurang Baik
	g. Guru menjelaskan kembali tentang dialog siswa.	2	2	2	Baik
	h. Guru memberi penghargaan kepada kelompok terbaik	2	2	2	Baik
3.	Penutup				
	a. Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami kepada guru	3	3	3	Sangat Baik
	b. Siswa mendengarkan penegasan dari guru	3	3	3	Sangat baik
	c. Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	2	2	1,5	Kurang Baik

Berdasarkan hasil observasi lembar aktivitas siswa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus pertama masih terdapat beberapa aspek yang kurang baik seperti saat mendengar pengarahan dari guru, kurangnya interaksi antar siswa, kemudian pada saat siswa bermain berperan kurang sesuai dengan apa yang di harapkan, begitu juga saat menarik kesimpulan siswa juga kurang berpartisipasi aktif. Sebagian siswa masih sibuk dengan kegiatan lain di luar pembelajaran. Hal ini disebabkan sebagian siswa belum memahami langkah-langkah metode pembelajaran *role playing* dengan baik.

Disamping hal-hal yang kurang baik tersebut terdapat beberapa aspek yang baik dan sangat baik yaitu siswa mendengarkan ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa duduk menurut kelompok masing-masing, tiap kelompok bersedia untuk mendiskusikan jawaban yang benar.

Hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan oleh pengamat I dan II pada siklus pertama terhadap keaktifan siswa berdasarkan Tabel di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: a. Siswa telah duduk menurut kelompok masing-masing, b. Terdapat beberapa siswa yang tidak berdiskusi dengan baik dalam kelompoknya, c. Terdapat beberapa siswa yang tidak memilih jawaban dalam kotak dengan baik, d. Siswa belum dapat menyimpulkan hasil pembelajaran dengan baik.e. Sebagian besar siswa tampak senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi pada siklus pertama dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3. Hasil ulangan Harian Siswa kelas X IPA₁ Pada Siklus I

No.	Nilai		Keterangan (KKM \geq 70)
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1.	63	70	Tuntas
2.	60	63	Tidak Tuntas
3.	62	70	Tuntas
4.	70	75	Tuntas
5.	60	70	Tuntas
6.	75	75	Tuntas
7.	60	60	Tidak Tuntas
8.	60	60	Tidak Tuntas
9.	70	75	Tuntas
10.	75	77	Tuntas
11.	75	80	Tuntas
12.	60	65	Tidak Tuntas
13.	70	75	Tuntas
14.	60	70	Tuntas
15.	55	60	Tidak Tuntas
16.	70	75	Tuntas
17.	50	55	Tidak Tuntas
18.	62	64	Tidak Tuntas
19.	60	63	Tidak Tuntas
20.	55	65	Tidak Tuntas
21.	75	80	Tuntas
22.	70	72	Tuntas
23.	75	76	Tuntas
24.	70	78	Tuntas
25.	75	78	Tuntas
26.	60	70	Tuntas
27.	70	75	Tuntas
28.	70	76	Tuntas
29.	60	78	Tuntas
30.	68	70	Tuntas
	64,83 %	69,83 %	

Berdasarkan tabel 1 nilai rata-rata kelas untuk 30 siswa adalah 64,83 % untuk pertemuan 1 dan 69,83 % untuk pertemuan 2, jumlah siswa yang tuntas hanya 14 siswa pada pertemuan 1 dan pada pertemuan 2 yang tuntas 21 siswa, dan yang tidak tuntas 16 siswa pada pertemuan 1 dan pada pertemuan 2 adalah 9 siswa yang tidak tuntas, nilai tertinggi 80 dan yang terendah 50, dan tuntas klasikal yang diperoleh hanya 46,67 % pada pertemuan 1 dan 70,0% pada pertemuan 2. Kriteria ketuntasan untuk pelajaran pendidikan agama, berdasarkan ketuntasan minimal di sekolah adalah 70. Melihat nilai seperti ini, peneliti mencoba melakukan remedial pembelajaran pada materi yang sama dengan metode *role playing*. Maka persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar adalah sebesar 70%.

Perolehan ini telah menunjukkan peningkatan dari sebelumnya, namun peningkatan itu masih jauh dari yang diharapkan, yaitu 85% dari jumlah siswa harus mengalami ketuntasan belajar agar kelas tersebut mencapai ketuntasan klasikal, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan baik. Berdasarkan hasil

perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa pada siklus pertama masih rendah.

Refleksi

Adapun refleksi dari siklus pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Pada awal pembelajaran guru perlu menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada materi, misalnya dengan jalan menuliskan tujuan yang telah disampaikan secara lisan di papan tulis.
- 2) Untuk mengoptimalkan interaksi siswa dalam bekerja guru dapat memberitahukan siswa bahwa kerjasama yang baik sesama anggota kelompok akan memberikan hasil yang baik sehingga nilai yang mereka peroleh nantinya juga akan lebih baik.
- 3) Guru sebaiknya memotivasi siswa pada saat menjelaskan materi.
- 4) Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan soal yang diberikan dari kelompok lain secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing.
- 5) Guru sebaiknya mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan secara bersama-sama.
- 6) Guru perlu menuliskan hasil kesimpulan di papan tulis agar siswa dapat lebih mudah mengingatnya.

Pelaksanaan Siklus Kedua

Perencanaan dan Pelaksanaan

Setelah menganalisis hasil belajar pada siklus I secara seksama oleh guru dan tim observer, di mana dari hasil analisis dapat diketahui kelemahan yang masih dialami siswa, maka pada tanggal 18 Januari 2018 guru dan tim peneliti membahas dan merencanakan tindakan lanjutan agar kelemahan dan kekurangan yang ada dapat diminalisir. Dari diskusi yang dilakukan, diputuskan untuk :

- a. Membuat rencana pembelajaran yang berhubungan dengan materi-materi yang masih dianggap sulit bagi siswa.
- b. Melakukan pembelajaran kembali dengan menekankan pada materi-materi yang dianggap sulit bagi siswa.
- c. Memberikan motivasi pada siswa pada saat menjelaskan materi.

Kegiatan pembelajaran sebagai pelaksanaan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru menyampaikan materi *transaksional and interpersonal conversation*. Metode yang dilaksanakan yaitu pembelajaran metode *role playing*. Kegiatan pembelajaran diamati oleh tim observer dengan tujuan mengetahui letak kesulitan dan kelemahan yang terjadi di dalam kelas.

Observasi

Lembar observasi yang telah disiapkan, diisi oleh pengamat I dan pengamat II berdasarkan hasil pengamatan langsung pada saat proses belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran langsung *role playing* berlangsung. Adapun hasil pengamatan dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4. Data Keaktifan Siswa Pada PBM Siklus II

No	Aspek yang diamati	Nilai			Keterangan
		Pengamat I	Pengamat II	Nilai rata-rata	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	Pendahuluan				
	a. Siswa Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	3	3	3	Sangat Baik
	b. Siswa memberikan pertanyaan/menjawab pertanyaan guru pada kegiatan motivasi	3	3		Sangat Baik
2.	Kegiatan inti				
	a. Siswa duduk menurut kelompok masing-masing	3	3		Sangat baik
	b. Siswa mendengarkan pengarahan dari guru	3	3		Sangat Baik
	c. Setiap kelompok mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik	3	3	3	Sangat Baik
	d. Guru menjelaskan materi tentang pendidikan percakapan materi <i>transaksional and interpersonal conversation</i>	3	3	3	Sangat Baik
	e. Guru membagikan sebuah teks pembicaraan pada masing-masing kelompok	3	3	3	Sangat Baik
	f. Siswa secara berpasangan maju ke depan kelas untuk melakukan dialog	3	3	3	Sangat Baik
	g. Guru menjelaskan kembali tentang dialog siswa. h. Guru memberi penghargaan kepada kelompok terbaik	3	3	3	Sangat Baik
3.	Penutup				
	a. Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami kepada guru	3	3	3	Sangat Baik
	b. Siswa mendengarkan penegasan dari guru	3	3	3	Sangat Baik
	c. Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	3	3	3	Sangat Baik

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa berdasarkan tabel pengamatan, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus pertama di mana siswa yang tadinya kurang termotivasi dalam belajar kini tampak bersemangat baik itu ketua kelompok maupun anggota kelompok. Hal ini disebabkan siswa telah terbiasa dengan kondisi pembelajaran langsung *role playing*, sehingga siswa cukup antusias dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar, dan diskusi dalam kelompok berjalan lancar. Pada kegiatan penutup siswa juga telah ikut berpartisipasi dalam menarik kesimpulan hal ini disebabkan guru telah berhasil mengarahkan siswa dengan baik untuk menarik kesimpulan terhadap apa yang telah dipelajari secara bersama-sama.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat I dan II terhadap keaktifan siswa pada siklus kedua ialah sebagai berikut:

1. Siswa belajar dengan aktif
2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dan menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti
3. Interaksi dan kerjasama anggota kelompok semakin baik, sehingga suasana diskusi berlangsung dengan baik
4. Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada guru dan siswa mendengarkan dengan baik jawaban yang diberikan oleh guru
5. Semua siswa berperan aktif dalam diskusi
6. Siswa sudah terdorong untuk memilih jawaban dalam kotak berdasarkan pertanyaan dari guru dengan baik
7. Siswa bersama-sama dengan guru menarik kesimpulan di akhir pembelajaran dan guru telah menuliskan kesimpulan di papan tulis
8. Aktivitas siswa pada kegiatan belajar mengajar sudah mengarah pada pembelajaran langsung *role playing* secara lebih baik, di mana siswa mampu membangun kerjasama dalam kelompok untuk memahami tugas yang diberikan guru. Hasil evaluasi pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Ulangan Harian Siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa Pada Siklus Kedua

No.	Nilai		Keterangan (KKM \geq 70)
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1.	75	80	Tuntas
2.	70	78	Tuntas
3.	75	80	Tuntas
4.	78	85	Tuntas
5.	75	80	Tuntas
6.	78	80	Tuntas
7.	65	68	Tidak Tuntas
8.	65	68	Tidak Tuntas
9.	78	80	Tuntas

10.	80	85	Tuntas
11.	60	70	Tuntas
12.	70	77	Tuntas
13.	80	85	Tuntas
14.	75	80	Tuntas
15.	70	75	Tuntas
16.	80	85	Tuntas
17.	60	70	Tuntas
18.	70	75	Tuntas
19.	68	70	Tuntas
20.	70	75	Tuntas
21.	80	85	Tuntas
22.	75	80	Tuntas
23.	80	85	Tuntas
24.	80	85	Tuntas
25.	80	85	Tuntas
26.	75	80	Tuntas
27.	78	80	Tuntas
28.	80	88	Tuntas
29.	80	90	Tuntas
30.	75	80	Tuntas
	74,17 %	79,53 %	

Berdasarkan tabel 4 nilai rata-rata kelas untuk 30 siswa adalah 74,17 % untuk pertemuan 1 dan 79,53 % untuk pertemuan 2, jumlah siswa yang tuntas hanya 25 siswa pada pertemuan 1 dan pada pertemuan 2 yang tuntas 28 siswa, dan yang tidak tuntas 5 siswa pada pertemuan 1 dan pada pertemuan 2 adalah 2 siswa yang tidak tuntas, nilai tertinggi 90 dan yang terendah 68, dan tuntas klasikal yang diperoleh hanya 80,0 % pada pertemuan 1 dan 93,33% pada pertemuan 2. Dilihat dari hasil prestasi belajar pada siklus II maka dapat dikatakan sudah tercapai indikator keberhasilan yang ditentukan, namun demikian ada beberapa siswa yaitu 2 orang siswa yang belum tuntas. Hal ini dikarenakan siswa tersebut kurang memperhatikan dan bekerjasama dalam kelompok, serta terkesan tidak aktif dalam belajar. Dengan demikian maka penelitian ini hanya dilakukan pada 2 siklus, karena indikator yang ditargetkan sudah tercapai. Maka persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar adalah 93,33%, dengan demikian hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara klasikal mengajar siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa pada *transaksional and interpersonal conversation* melalui penerapan metode *role playing* adalah tuntas 93,33 %.

Refleksi

Setelah kegiatan belajar mengajar selesai dilaksanakan dan dilanjutkan refleksi untuk membahas hasil observasi yang telah dilakukan. Selanjutnya guru dan tim observer memperoleh kesepakatan sebagai berikut:

- a. Guru telah memberikan bimbingan kepada siswa dalam menjawab pertanyaan.

- b. Melakukan evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018, yang tujuannya untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan guru melalui penerapan metode *role playing*.

Analisis Hasil Belajar

Guru dan pengamat melakukan analisis hasil belajar, di mana diperoleh hasil yang memuaskan yaitu adanya peningkatan pemahaman dibandingkan hasil tes awal, di mana pada tes awal tidak ada siswa yang nilainya mencapai KKM, untuk ketuntasan perbutir soal diperoleh persentase sebesar 54,06 %. Pada siklus pertama pembelajaran melalui penerapan metode *role playing* terjadi peningkatan meskipun belum dapat dikatakan berhasil yaitu terdapat 21 orang siswa yang nilainya mencapai KKM atau sebesar 69,83 % dari jumlah siswa seluruhnya dan untuk ketuntasan perbutir soal diperoleh sebesar 70,0 %.

Pada siklus kedua terjadi peningkatan yang sangat memuaskan yaitu 93,33 % dari jumlah siswa memperoleh nilai tuntas, dan untuk ketuntasan perbutir soal diperoleh sebesar 79,53 %. Dengan demikian, dapat diketahui secara keseluruhan hasil pencapaian belajar siswa pada materi *transaksional and interpersonal conversation* dengan menerapkan metode *role playing* maupun meningkatkan pemahaman siswa untuk menguasai materi tersebut dengan baik. Dengan perolehan ketuntasan klasikal pada siklus kedua sebesar 93,33 %, maka tidak perlu mengadakan siklus berikutnya, sebagaimana yang dinyatakan oleh Mulyasa (2007:245) "keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mampu mencapai nilai minimal 70, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut".

Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Metode Role Playing

Setelah melakukan evaluasi dan memperoleh hasil yang memuaskan maka guru membagikan angket pada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan metode *role playing*. Maka, tanggapan siswa berdasarkan angket yang dibagikan dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 6. Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Metode *Role Playing*.

No.	Pertanyaan	Pilihan	Jawaban
		Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Apakah kamu merasa senang dengan suasana pembelajaran di kelas?	88,86	11,13
2.	Apakah kamu menyukai cara guru mengajar/menyampaikan materi percakapan <i>transaksional and interpersonal conversation</i> ?	92,94	7,05
3.	Apakah cara guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode <i>role playing</i> membantu kamu	94,92	5,07

	dalam memahami materi <i>transaksional and interpersonal conversation</i> ?		
4.	Apakah dengan menggunakan <i>metode role playing</i> kamu merasa lebih aktif saat belajar?	100,00	0,00
5.	Apakah <i>metode role playing</i> ini meningkatkan minat belajar kamu dalam mempelajari materi <i>transaksional and interpersonal conversation</i> ?	92,90	7,09
6.	Apakah dengan menerapkan <i>metode role playing</i> dapat mempermudah kamu dalam berinteraksi dengan teman-teman?	86,85	13,14
7.	Apakah kamu menyukai <i>metode role playing</i> ?	100,00	0,00
8.	Apakah kamu berminat untuk mengikuti pelajaran selanjutnya seperti kegiatan belajar yang telah kamu ikuti pada materi percakapan <i>transaksional and interpersonal conversation</i> ?	92,90	7,09
9.	Apakah <i>metode role playing</i> efektif digunakan untuk penyampaian materi <i>transaksional and interpersonal conversation</i> ?	83,84	16,15
	Rata-rata	92,58	7,41

Berdasarkan angket yang dibagikan pada siswa terhadap penerapan metode *role playing* pada pembelajaran materi *transaksional and interpersonal conversation*, dapat diketahui bahwa sekitar 92,58 % siswa menanggapi positif dan merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Hal ini disebabkan metode pembelajaran *role playing* merupakan suatu hal yang baru bagi siswa, sehingga siswa bersemangat dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat lebih mudah berinteraksi dengan teman-teman dan siswa dapat belajar sambil bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa pada materi *transaksional and interpersonal conversation*.
- Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa pada materi *transaksional and interpersonal conversation*.
- Sebagian besar siswa kelas X IPA₁ SMA Negeri 1 Langsa merasa senang dan termotivasi terhadap penerapan metode *role playing* pada materi *transaksional and interpersonal conversation*.

Rekomendasi yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah :

- Mengingat penerapan metode pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa, maka diharapkan guru untuk dapat menerapkan model ini untuk materi ajar yang memiliki karakteristik yang mirip dengan materi *transaksional and interpersonal conversation*.

1. Metode pembelajaran *role playing* membutuhkan waktu yang relatif lama, oleh karena itu guru diharapkan terampil untuk menciptakan suasana yang kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, S. 2000. *Teaching speaking*. Makalah disampaikan pada Penataran Instruktur Guru Bahasa Inggris SLTP Swasta tanggal 8 - 19 Pebruari 2000 di Jakarta.
- Bobby DePorter, dkk. 2000. *Quantum teaching*. Bandung: Kaifa.
- Bobby DePorter dan Mike Hemacki, dkk. 2000. *Quantum learning*. Bandung: Kaifa.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1993. *GBPP bahasa Inggris SLTA 1994*. Jakarta: Bidang Dikmenum Kanwil Dikbud Propinsi Jawa Timur.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Contextual teaching and learning*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama .
- Hadfield, J. 1986. *Harap's Communication Games*. Australia: Thomas Nelson and Son Ltd.
- Hasman, M. A. 2000. *The Importance of English*. Washington: English Teaching Forum.
- Mulyasa, E. 2002. *Kurikulum berbasis kompetensi: Konsep, Karakteristik, Dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman A.M. 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.