

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IXC DI
SMP NEGERI 2 TEMANGGUNG MENGGUNAKAN *RECORD ROLE PLAY
PRESENTATION* PADA MATERI TEKS PROSEDUR

LILIS SRI HARNINGSIH

SMP Negeri 2 Temanggung

e-mail: lilissriharningsih@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas IXC di SMP Negeri 2 Temanggung dengan penggunaan *record role play presentation* pada materi teks prosedur. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas IXC di SMP Negeri 2 Temanggung tahun pelajaran 2014/2015, yang terdiri dari 11 siswa laki laki dan 17 siswa perempuan. Adapun hasil dari penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa melalui *Recorded Role Play Presentation Technique* dalam pembelajaran teks prosedur siswa kelas IXC di SMP Negeri 2 Temanggung tahun pelajaran 2014/2015. Keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa melalui *Recorded Role Play Presentation Technique* meningkat sebanyak 7 % dan ketuntasan belajar meningkat sebanyak 43%

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Record Role Play Presentation, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

This study aims to improve speaking skills in class IXC students at SMP Negeri 2 Temanggung by using record role play presentations on procedure text material. This research is a classroom action research. The subjects involved in this study were 28 class IXC students at SMP Negeri 2 Temanggung in the 2014/2015 academic year, consisting of 11 male students and 17 female students. The results of this study were improving students' English speaking skills through the Recorded Role Play Presentation Technique in learning procedural texts for class IXC students at SMP Negeri 2 Temanggung in the 2014/2015 academic year. The students' English speaking skills through the Recorded Role Play Presentation Technique increased by 7% and their learning mastery increased by 43%.

Keywords: Speaking Skills, Record Role Play Presentation, Classroom Action Research.

PENDAHULUAN

Dalam usaha memberi bantuan, guru memerlukan cara (metode mengajar) yang tepat dan sesuai yaitu metode-metode yang sesuai dengan keterampilan berbahasa yang diajarkan yang dapat memudahkan siswa dalam proses belajar. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih kemampuan berfikir (Guntur Tarigan 1996:1).

Proses belajar adalah aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan nilai dan sikap. Perubahan ini relative konstan (tetap) atau berbekas (Winkel, 1987: 200). Lebih lanjut dikatakan bahwa setiap kegiatan belajar akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa, perubahan ini akan tampak pada tingkah laku atau prestasi siswa.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis

Copyright (c) 2023 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Role play adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Role play berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari 1) mengambil peran (role taking) yaitu tekanan ekspektasi-eksektasi sosial terhadap pemegang peran, 2) membuat peran (rolemaking) yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan, 3) tawar menawar peran (Role negotiation) yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial (Hisyam Zaini, 2002 : 92).

Teknik role playing adalah salah satu teknik pembelajaran yang dipilih dalam penelitian tindakan kelas ini. Adapun langkah-langkah teknik role playing dipandu dengan sintak pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berbicara adalah sebagai berikut: 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) Menunjuk beberapa siswa untuk maju mempelajari skenario secara spontan, 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) Setelah selesai dipentaskan, masingmasing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, dan 10) Evaluasi, serta 10) Penutup.

Pada sekolah SMP Negeri 2 Temanggung secara umum masih minim terkait pembelejaran bahasa inggris. Hal ini dapat terlihat pada pra siklus daya serap siswa mencapai 77% namun ketuntasan belajar siswa baru mencapai 57% , siswa tidak tuntas 43%. Sedangkan KKM untuk mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Temanggung adalah 80, oleh karena itu perlu ditemukan tehnik pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang memotivasi siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris serta dapat meningkatkan minat berbicara menggunakan bahasa Inggris. Percaya diri siswa dapat di bentuk dengan merekam tugas membuat teks prosedur dengan mempraktekan membuat sesuatu secara langsung sehingga siswa mengalami dalam kehidupan nyata, serta mempresentasikannya di depan kelas dalam bentuk hasil rekaman dan dilanjutkan dengan tanya jawab. Hal ini akan melatih anak untuk berani tampil di depan siswa yang lain khususnya bagi anak yang pendiam dan pemalu. Membiasakan siswa untuk kerjasama yang dapat dilaksanakan di luar kelas atau di rumah salah satu temannya sehingga lebih mengenal satu dengan yang lain sehingga tercipta rasa saling membantu atau senang bekerjasama. Dengan demikian ketrampilan berbicara siswa dapat meningkat.

Meningkatkan pengajaran menggunakan teknologi sehingga pengajaran lebih menarik. Video adalah salah satu bagian penting kelas inklusif masa kini. Di antara makna pentingnya adalah assistive technologies (tehnologi-tehnologi asistif) yang membantu siswa-siswa dengan kebutuhan khusus untuk belajar mengerjakan tugas-tugas yang terkait dengan belajar dan kehidupan sehari hari. Pembelajaran menggunakan fasilitas video lebih inovatif merupakan teknik pembelajaran yang di kemas oleh guru dan merupakan wujud gagasan atau teknik yang di pandang baru agar mampu memfasilitasi pembelajar untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar.

Oleh karena itu perlu di temukan tehnik pembelajaran yang menarik yang dapat mendorong pembentukan karakter kreatif siswa. Karakter kreatif siswa dapat di bentuk dengan menumbuhkan cara berfikir kritis siswa untuk menemukan ide dalam membuat teks prosedur, dan mempraktekannya serta mempresentasikannya di depan kelas dalam bentuk hasil rekaman.

Hal ini akan melatih anak untuk berani tampil di depan siswa yang lain , khususnya bagi anak yang pendiam dan pemalu. Membiasakan siswa untuk kerjasama yang dapat dilaksanakan di luar kelas atau di rumah salah satu temannya sehingga lebih mengenal satu dengan yang lain sehingga tercipta rasa saling membantu atau senang bekerjasama. Dengan demikian ketrampilan berbicara siswa dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan penggunaan *record role play presentation*. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas IXC di SMP Negeri 2 Temanggung tahun pelajaran 2014/2015, yang terdiri dari 11 siswa laki laki dan 17 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Validasi data pada penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Untuk mengetahui efektifitas penelitian peneliti membandingkan pencapaian hasil belajar siswa pada kondisi awal, kondisi akhir siklus I dan siklus II. Peningkatan hasil belajar melalui *Recorded Role Play Presentation Technique* minimal siswa mendapat nilai minimal KKM atau 85% siswa tuntas. Prosedur pelaksanaan ini menggunakan beberapa siklus. Dalam tiap siklus ada beberapa tahap antara lain pendahuluan, kegiatan inti yang didalamnya ada *associating* dan *communicating*. Lalu melakukan tahap observasi setelah kegiatan inti, dan melakukan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pra Siklus

Dari hasil pengamatan lembar wawancara pada tahap ini menunjukkan bahwa pada tahap awal 100% siswa belum pernah melakukan pembelajaran dengan *recorded role play presentation technique* oleh siswa dalam pembelajaran teks prosedur dan 100% siswa merasa senang dengan teknik ini meskipun ada beberapa kendala teknis seperti beberapa siswa tidak mempunyai kamera ,HP atau handycamp namun solusinya mudah karena untuk anak yang tidak punya kamera bisa bergabung dengan kelompok lain dan apabila mereka mengerjakannya di sekolah dapat meminjam HP atau kamera sekolah .

Hal ini membuat peneliti merasa tertantang untuk membuktikan bahwa pembelajaran dengan *recorded role play presentation technique* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Tabel 1. Rekapitulasi Ketercapaian Motivasi Pra Siklus

NO	NAMA	MOTIVASI		
		RENDAH	SEDANG	TINGGI
1	Pra siklus	5 %	65%	35%

Tabel 2. Hasil Belajar Pra Siklus

NO	INDIKATOR	SIKLUS
1	Rata rata Nilai	77
2	Ketuntasan Belajar	57%
3	Tidak Tuntas	43%

sSiklus I

Tabel 3. Rekapitulasi Ketercapaian Motivasi Siklus I

NO	NAMA	MOTIVASI		
		RENDAH	SEDANG	TINGGI
1	Siklus I	2%	40%	58%

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus I

NO	INDIKATOR	SIKLUS
1	Rata rata Nilai	82
2	Ketuntasan Belajar	79%
3	Tidak Tuntas	21%

Data dari tabel di atas nilai pra siklus menunjukkan bahwa daya serap siswa meningkat pada siklus I dari 77% menjadi 82%, dan ketuntasan meningkat dari 57% menjadi 79% .

Siklus II

Tabel 5. Rekapitulasi Ketercapaian Motivasi Siklus II

NO	NAMA	MOTIVASI		
		RENDAH	SEDANG	TINGGI
1	Siklus II	0%	5%	95%

Tabel 6. Hasil Belajar Siklus II

NO	INDIKATOR	SIKLUS
1	Rata rata Nilai	84
2	Ketuntasan Belajar	100%
3	Tidak Tuntas	0%

Data dari tabel diatas nilai siklus I menunjukkan bahwa daya serap siswa meningkat pada siklus II dari 82% menjadi 84%, dan ketuntasan meningkat dari 79% menjadi 100%.

Pembahasan

Berdasarkan kajian teori tentang permainan peran, pemanfaatan media, hakekat belajar, pemanfaatan teknologi , pembelajaran kolaboratif dan inovatif menunjukkan bahwa *Recorded Role Play Presentation Technique* sangat sesuai untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dalam pembelajaran teks prosedur.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan oleh beberapa peneliti menunjukkan bahwa penerepan metode *role playing* dan kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan berbicara

Sesuai dengan tujuan penelitian dan berdasarkan data yang terkumpul selama tindakan berlangsung, dari data kondisi awal selama proses pembelajaran ditemukan beberapa hal yaitu:

1. Hambatan rendahnya keterampilan berbicara siswa.
2. Langkah langkah meningkatkan kemampuan berbicara melalui recorded presentation technique
3. *Efektifitas recorded role play presentation technique* dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris di kelas IXC SMP Negeri 2 Temanggung.

Metode role playing memberikan sebuah pengalaman nyata kepada siswa dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa akan berdiskusi menganalisis karakter setiap tokoh, kemudian memerankannya di depan teman-temannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Piaget (C. Asri Budiningsih, 2003:38) yang mengungkapkan bahwa siswa usia sekolah dasar yaitu berumur 8 sampai 12 tahun masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak belum dapat berpikir secara abstrak. Metode role

playing memberikan pengalaman kepada siswa dengan terlibat langsung memainkan peran tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra (2016) yang mengemukakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari antusiasnya siswa dan semakin tertibnya siswa dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan keterampilan berbicara nampak dari rata-rata perolehan nilai siswa dari pratindakan 58,26 meningkat menjadi 70,84 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 78,66 pada siklus II.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan berikut ini : ada peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa melalui *Recorded Role Play Presentation Technique* dalam pembelajaran teks prosedur siswa kelas IXC di SMP Negeri 2 Temanggung tahun pelajaran 2014/2015. Keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa melalui *Recorded Role Play Presentation Technique* meningkat sebanyak 7 % dan ketuntasan belajar meningkat sebanyak 43%.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Chaedar. 2005. *Pokoknya Menulis: Cara Baru Menulis dengan Kolaborasi*. Kiblat: Bandung
- Alwiah, A. Chaedar. 2000. *Perspektif Pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia dalam Konteks Persaingan Global*. Andira: Bandung.
- Anggara Wisnu Putra. (2016). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Wonosari 4. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5(9).
- Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- C. Asri Budiningsih. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY
- Mulyasa, E. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Padmo, Dewi. 2002. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slavin Robert E. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media
- Wiriaatmadja Rochiati. 2008. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.