

**PENINGKATAN KOMPETENSI *SPEAKING NARRATIVE*
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BAGI PESERTA DIDIK KELAS X.1
SMA NEGERI 1 TOROH KABUPATEN GROBOGAN
PADA SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Lestari*)

puspa.lestari78@gmail.com

Abstract

The outline of the research issue are how is the process of learning and improving speaking narrative using the learning Role Playing model for students of class X-1 1 Toroh Senior High School 2nd semester 2014/2015. The research is carried out through 2 cycles. Each cycle has two meetings. The subject of the research is the students of 1 Toroh Senior High School class X 1 2nd semester school year 2014/2015. The average cycle I 80.26 with 66% reached the KKM and cycle II average 85.39 with 89% reach the KKM, followed by a good attitude.

Keywords : the competence of *speaking*, the competence of *narrative*, *role playing*

Abstrak

Rumusan masalah penelitian adalah bagaimanakah proses dan peningkatan pembelajaran *speaking narrative* dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* bagi peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh semester 2 Tahun 2014/2015. Penelitian dilaksanakan melalui 2 siklus. Masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Subjek penelitian adalah peserta didik SMA N 1 Toroh kelas X.1 semester 2 tahun 2014/2015. Rata-rata siklus I 80,26 dengan 66% mencapai KKM dan siklus II rata-rata 85,39 dengan 89% mencapai KKM, disertai dengan perubahan sikap yang baik.

Kata kunci: kompetensi *speaking*, *narrative*, *role playing*

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses interaksi terhadap semua yang-ada disekitar individu. Seiring dengan pendapatnya Sudjana dalam Rusman (2012:1) belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Dalam kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku, yaitu guru dan siswa. Guru berperilaku sebagai pengajar dan siswa berperilaku belajar. Hubungan antara perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut berkaitan dengan bahan pembelajaran yang telah direncanakan.

Di Indonesia, peserta didik belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*foreign language*). Dalam keseharian para peserta didik menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah. Se-

hingga peserta didik menghadapi kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris karena struktur kedua bahasa sangat berbeda dan pengucapannya juga berbeda dengan bahasa yang digunakan.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, peserta didik diajarkan empat keterampilan, yaitu membaca (*reading*), menulis (*writing*), mendengarkan (*listening*) dan berbicara (*speaking*). Masing-masing keterampilan berkaitan satu sama lain hal ini sesuai pendapat Widdowson dalam Ngadiso (2012) keempat keterampilan berbahasa tidak dapat digunakan satu persatu secara terpisah, tetapi digunakan secara terpadu. Oleh karena itu, peserta didik harus menguasai keempatnya. Berbicara adalah salah satu keterampilan yang akan dibahas dalam penelitian ini. karena terdapat kesulitan yang dihadapi

peserta didik pada saat pembelajaran *speaking*.

Standar Kompetensi yang diambil penulis adalah mengungkapkan makna dalam teks fungsional pendek dan monolog sederhana berbentuk *narrative*, *descriptive*, dan *news item* dalam konteks kehidupan sehari-hari. Berbicara teks *narrative* adalah fokus teks yang dipilih oleh peneliti dalam PTK ini. Hal ini dirasakan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik masih banyak yang belum bisa mengidentifikasi dan mengungkapkan teks *narrative* dengan bahasa Inggris secara lisan, sehingga kompetensi yang dicapai masih rendah dan sikap peserta didik masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran *speaking*.

Adapun kompetensi dasarnya adalah mengungkapkan makna dalam teks monolog sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar dan berterima dalam konteks kehidupan sehari-hari dalam teks berbentuk: *narrative*, *descriptive*, dan *news item*. Peserta didik diharapkan mampu mengungkapkan isi teks *narrative* secara lisan, dalam pembelajaran *speaking*, dirasakan sebelum penelitian ini guru masih kurang maksimal dalam menggunakan model pembelajaran yang efektif.

Penulis juga menggunakan rumusan indikator teks fungsional pendek berbentuk *narrative* sebagai berikut: 1) mengidentifikasi makna dalam teks fungsional pendek dan esai sederhana berbentuk *narrative*, 2) melakukan teks monolog lisan berbentuk *narrative*. Penelitian ini lebih menekankan keaktifan dan kompetensi *speaking* dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan data yang peneliti temukan melalui data perolehan hasil ulangan lisan bahasa Inggris kelas X.1 di SMA Negeri 1 Toroh semester 2 tahun 2014/2015, penguasaan kompetensi *speaking* peserta didik kelas X.1 masih belum optimal. Terbukti dari 37 peserta didik hanya 8 peserta didik yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan skor 77 pada saat penilaian praktik *speaking*. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi peserta didik dalam teks *narrative*

belum optimal. Hasil pengamatan terhadap peserta didik dalam pembelajaran *speaking* menunjukkan masih banyak peserta didik yang belum aktif, malas, takut salah mengucapkan sehingga pada saat praktik hanya terdapat 2 peserta didik yang berani tampil di depan kelas. Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran *speaking* masih belum menarik bagi peserta didik dan keterampilan *speaking* peserta didik masih rendah.

Penilaian guru terhadap pengetahuan dan keterampilan *speaking* peserta didik belum sepenuhnya memuaskan. Peserta didik yang belum mencapai KKM disebabkan beberapa permasalahan antara lain; 1) peserta didik kurang terampil dalam melafalkan kata-kata berbentuk bahasa Inggris, 2) peserta didik belum mampu mengungkapkan makna dalam teks *narrative*, 3) peserta didik belum berani mengungkapkan makna dalam teks *narrative*, dan 4) peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran *speaking*.

Batasan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini pada aktivitas dan peningkatan hasil belajar *reading Descriptive* menggunakan model pembelajaran *Role playing* bagi peserta didik Kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh kabupaten Grobogan pada semester 2 Tahun 2014/2015.

Sesuai hasil identifikasi masalah, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut: 1) bagaimana proses pembelajaran *speaking narrative* menggunakan *Role Playing* bagi peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh pada Semester 2 Tahun 2014/2015? 2) seberapa peningkatan kompetensi *speaking narrative* menggunakan model pembelajaran *Role Playing* bagi peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh pada Semester 2 Tahun 2014/2015?

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) mendeskripsikan proses pembelajaran *speaking narrative* menggunakan model pembelajaran *Role Playing* bagi peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh kabupaten Grobogan pada semester 2 Tahun pelajaran 2014/2015. 2) mendeskripsikan peningkatan kompetensi *speaking narrative* menggunakan model pembelajaran

role Playing bagi peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh Kabupaten Grobogan pada semester 2 Tahun Pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat diantaranya: 1) bagi siswa yaitu; siswa dapat menikmati pembelajaran bahasa Inggris dalam suasana yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kerjasama serta peran aktifnya dalam proses pembelajaran serta sebagai variasi dalam belajar, sehingga dapat mendorong potensi siswa agar siswa memperoleh hasil belajar yang optimal. 2) Bagi guru yaitu; dapat membantu peningkatan kompetensi profesional guru dalam mengembangkan proses pembelajaran terutama dalam penyusunan desain pembelajaran yang kontekstual dan inovatif dan dapat mengetahui efektifitas penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. 3) Bagi sekolah yaitu; sebagai masukan bagi sekolah untuk memprogramkan peningkatan sumber daya manusia bagi guru dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dan sebagai masukan bagi sekolah untuk lebih mengoptimalkan penerapan model-model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar sebagai upaya peningkatan pendidikan. 4) Bagi peneliti adalah sebagai bahan masukan untuk penelitian selanjutnya dalam konteks pelajaran bahasa Inggris.

LANDASAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang menarik untuk diteliti. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya penelitian tentang berbicara. Salah satu yang dirujuk oleh peneliti adalah Siswanto (2012), yang melakukan PTK dengan judul "Upaya meningkatkan keaktifan dan keterampilan *speaking* dengan strategi *Role Playing* siswa kelas IX SMP N 2 Gabus Kabupaten Grobogan tahun 2011/2012".

Hakikat Berbicara

Berbicara adalah salah satu keterampilan bahasa yang harus dikuasai dalam pembelajaran berbicara. Keterampilan berbicara merupakan ciri kemampuan

komunikatif peserta didik. Indikator peserta didik yang berhasil dalam belajar bahasa yaitu kemampuan dalam mengungkapkan gagasan secara lisan.

Sementara itu Yusak dalam jurnal Siswanto (2012) tentang "*Teaching Speaking*" menyatakan: *there are three main reasons why it is important to encourage students to speak as fluently as possible. The first, speaking activities give them a change for rehearsal – practicing the real skill of speaking. Secondly, when students speak using all and any language they know, it provides valuable feedback about their language knowledge for them and their teachers. Lastsly, good speaking activities provoke genuine student engagement where they really get involved with their process of language learning in class*".

Terdapat tiga alasan utama mengapa bahasa penting mendorong siswa untuk berbicara secara lancar. Pertama, aktivitas berbicara memberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan nyata dalam berbicara. Kedua, ketika para siswa berbicara dengan ragam bahasa yang mereka ketahui, hal itu merupakan umpan balik yang berharga tentang pengetahuan bahasa bagi siswa dan guru. Terakhir, bahwa kegiatan berbicara dapat memancing siswa dimana mereka sebenarnya terlibat dalam pembelajaran bahasa di kelas.

Berbicara sebenarnya merupakan kemampuan seseorang untuk mengeluarkan ide, gagasan, ataupun pikirannya kepada orang lain melalui media bahasa lisan sesuai pendapat Abidin (2012). Menyampaikan idea atau gagasan secara lisan peserta didik dapat dilakukan dalam praktik berbicara di dalam kelas *speaking*. Peserta didik dapat praktek dalam menyampaikan pikirannya secara lisan.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah keterampilan yang harus dikuasai para peserta didik untuk berkomunikasi sebagai wujud penyampaian idea atau gagasan secara lisan. Hal ini juga sebagai pendorong peserta didik dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa secara lisan.

Tujuan berbicara adalah hal penting untuk ditentukan sebelum seorang pembicara menyampaikan gagasannya. Tujuan berbicara yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Informatif yaitu menyampaikan gagasan untuk membangun pengetahuan pendengar.
- 2) Rekreatif yaitu tujuan berbicara untuk memberikan kesan menyenangkan bagi diri pembicara dan pendengar.
- 3) Persuasif yaitu tujuan pembicaraan yang menekankan daya bujuk sebagai kekuatannya.
- 4) Argumentatif yaitu tujuan berbicara untuk meyakinkan pendengar atas gagasan yang disampaikan oleh pembicara.
- 5) tujuan berbicara yang dipilih pembicara.

Pembelajaran berbicara hendaknya dilakukan dengan orientasi terhadap perkembangan individu. Sesuai pendapat Luoman dalam Abidin (2012) mengemukakan pembelajaran dikemas dalam tiga tahapan yakni (1) perencanaan, (2) pemilihan, dan (3) pemroduksian. Ketiga tahapan tersebut sangat diperlukan dalam pembelajaran berbicara.

Narrative

Teks *narrative* mempunyai fungsi untuk menghibur, memberi informasi dan mengajarkan nilai moral kepada pembaca tentang cerita atau pengalaman yang telah terjadi yang berhubungan dengan permasalahan, konflik, dan berakhir dengan penyelesaian masalah (Suparno 2012),

Dalam teks *narrative* memiliki struktur generik yaitu; *orientation, evaluation, complication, resolution dan re-orientation* pada teks *narrative* yang panjang dan lengkap. Sedangkan teks *narrative* yang sederhana atau pendek memiliki struktur generik, yaitu; *orientation, complication, dan resolution*.

Dalam teks *narrative* mempunyai fitur bahasa yaitu; (1) fokus pada satu objek, (2) menggunakan proses material yang terdiri dari behavioral dan verbal, (3) menggunakan proses berkesinambungan dan proses mental, (4) menggunakan kalimat simple past (Suparno 2012).

Role Playing

Role playing (bermain peran) sesuai Martono (2012) menjelaskan bahwa teknik pembelajaran bahasa yang meminta siswa memainkan peran tertentu dalam situasi yang ditentukan, dengan menggunakan bahasa target, yaitu bahasa yang sedang dipelajari (seperti bahasa Inggris, misalnya). Untuk berlatih mengungkapkan makna yang terdapat dalam teks *narrative* diperlukan identifikasi terlebih agar peserta didik dapat menceritakan isi teks sesuai persepsi mereka.

Prosedur metode pembelajaran *role playing* dapat dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Mengajak siswa mengidentifikasi teks *narrative* tentang legenda terkenal di Indonesia;
- 2) Mengajak siswa merancang *role playing* sesuai teks yang diperoleh;
- 3) Memfasilitasi siswa untuk mengidentifikasi *language function* yang diperkirakan muncul dalam *role playing*
- 4) Mengajak siswa mengidentifikasi pilihan-pilihan bentuk bahasa (*language forms*) untuk masing-masing *language function*;
- 5) Mengarahkan siswa untuk melakukan *drilling* terhadap beberapa *language forms* yang telah teridentifikasi;
- 6) Memfasilitasi siswa melakukan latihan *role playing* dalam kelompok kecil;
- 7) Memfasilitasi siswa melakukan *performance role play* di depan kelas;
- 8) Mengajak para siswa melakukan evaluasi terhadap hasil *performance* siswa.

Kerangka Berpikir

Penelitian ini berawal dari munculnya suatu masalah (kondisi awal) dikelas yaitu rendahnya keaktifan dan kompetensi speaking peserta didik. Masalah tersebut diduga karena model pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat. Agar ketrampilan membaca peserta didik meningkat maka dilakukan tindakan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Berikut ini adalah kerangka berpikir yang akan ditempuh dalam penelitian ini.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teoretis dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan *speaking narrative* Peserta Didik Kelas X.1 Sma Negeri 1 Toroh Kabupaten Grobogan pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2014/2015 serta akan terjadi perubahan perilaku peserta didik ke arah yang positif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan atau 16 minggu, yaitu bulan Februari sampai dengan Mei 2015, sesuai dengan pengembangan silabus dan penilaian pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan materi *speaking* pada peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh Kabupaten Grobogan pada semester 2 tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Toroh, Jalan Raya Purwodadi-Solo Km 7, terletak di Desa Sindurejo, Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan. Lokasi sekolah ini sangat strategis karena berada dijalur utama yang menghubungkan kota Purwodadi dengan Solo.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh pada semester 2 tahun 2014/2015 sebanyak 38 Siswa. Penelitian ini menggunakan jenis perlakuan tindakan kelas (*classroom action research*) dengan menggunakan 2 siklus. Jadwal pelaksanaan pembelajaran untuk mata pelajaran tersebut adalah sebagai berikut: Siklus I Kamis, 26 Februari 2015, Siklus II Kamis 26 Maret 2015. Variabel yang akan diteliti adalah strategi *Role Playing*, aktivitas belajar dan hasil belajar.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari siswa sebagai subjek penelitian, guru dan teman sejawat sebagai observer dan dokumen yang relevan, sebagai berikut: (1) Data presensi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran; (2) Data hasil ulangan lisan peserta didik; (3) Data tanggapan peserta didik terha-

dap pembelajaran menggunakan strategi *Role Play*; (4) Instrumen observer dari rekan sejawat dalam mengamati berlangsungnya penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data berupa tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk mendapatkan skor kemampuan analisis peserta didik tentang materi *narrative* yang dihasilkan oleh peserta didik pada Siklus I dan Siklus II. Teknik nontes dengan menggunakan lembar pengamatan, data yang terkait dengan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan tindakan diperoleh dari analisis RPP dan Silabus. Kemudian untuk mengetahui kemampuan *speaking* digunakan lembar evaluasi peserta didik atau tes lisan. Lembar observasi pengamatan ketertarikan peserta didik dengan strategi *Role Playing* oleh teman sejawat.

Validasi Data

Pengumpulan data dengan melibatkan observer (teman sejawat) atau kolaborasi, sedangkan kemampuan hasil belajar peserta didik menggunakan teknik yaitu tes dengan alatnya butir-butir soal sesuai dengan kurikulum yang ada. Untuk data minat / keaktifan peserta didik dilakukan proses triangulasi bersama teman sejawat yaitu dengan membandingkan data hasil pengamatan aktifitas guru dan peserta didik pada saat melakukan tindakan di kelas.

Prosedur Tindakan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang direncanakan dalam 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu : perencanaan, tindakan, hasil pengamatan, dan refleksi. Memilih dan membuat rencana pembelajaran, menyiapkan sarana/prasarana pembelajaran, membuat instrumen untuk mengukur minat dan alat tes serta lembar pengamatan observasi. Mempersiapkan RPP dan silabus dengan menggunakan pembelajaran *Discovery*. Materi Pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Standar Kompetensi (SK) mengungkapkan teks berbentuk *narrative*.

Pengamatan dilakukan oleh observer atau teman sejawat untuk mengamati aktifitas peserta didik dalam pembelaja-

ran, meliputi aktifitas/minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran materi *narrative* melalui lembar pengamatan peserta didik, sedangkan untuk mengetahui kompetensi peserta didik melalui alat tes, kemudian data ini dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif. Dari hasil analisis kemudian dilakukan refleksi, apakah penelitian tindakan kelas menggunakan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan kompetensi peserta didik. Hasil analisis digunakan untuk merencanakan siklus berikutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA

Hasil Penelitian

Pada awal sebelum pelaksanaan tindakan kelas, peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh semester 2 tahun pelajaran 2014/2015, hasil kompetensi *speaking narrative* masih rendah dikarenakan masih rendahnya penguasaan kosakata dan minat berbicara peserta didik dalam mengungkapkan teks *narrative*, serta guru masih belum menerapkan model pembelajaran yang tepat. Pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata peserta didik yang tidak tuntas atau belum mencapai batas tuntas 77 terdapat 27 peserta didik dari 38 jumlah peserta didik kelas X.1 serta hanya 11 peserta didik yang tuntas dengan nilai interval (85-94) hanya 2 orang, sedangkan untuk nilai interval (75--84) terdapat 9 orang. Sedangkan untuk nilai interval (95--100) kategori sangat baik tidak dapat dicapai atau 0%.

Siklus 1

Proses pembelajaran *speaking*

Proses pembelajaran *reading* dilakukan melalui tiga tahapan yaitu; kegiatan pembelajaran tahap pertama diawali dengan pra pendahuluan dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran peserta didik, guru mengkondisikan kelas dilanjutkan dengan pengenalan topik

yang akan dibahas saat itu dengan mengajukan pertanyaan singkat menuju ke topik, misalnya: "*Have you ever hear about Legend?*", "*Have you ever tell about legend?*". Pertanyaan-pertanyaan ditujukan secara individu dan tiap peserta didik dapat menjawab sesuai pendapat mereka masing-masing.

Dengan demikian peserta didik akan fokus dalam pembelajaran, kemudian peserta didik dibentuk menjadi kelompok kecil terdiri dari 4-5 orang, kemudian peserta didik diberikan naskah *role playing* bertema *The Legend of Malin Kundang* dan *The Legend of Toba Lake*. Guru memberikan waktu 5--10 menit bagi tiap kelompok membagi peran yang mereka harus laksanakan dan berlatih dengan teks terlebih dahulu. Setelah selesai guru memanggil tiap kelompok untuk praktik secara lisan. Pada tahapan ini peserta didik merasa senang dan antusias dalam mengikuti praktik dengan menggunakan naskah maupun lisan, namun masih ada beberapa peserta didik yang masih kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran maupun menanggapi dari kelompok lain, tampak ada perubahan meskipun belum seluruhnya merubah menjadi baik.

Peningkatan Kompetensi *Speaking*

Hasil tes siklus I sebagaimana tabel 1.1 menunjukkan bahwa terdapat 66% peserta didik telah berhasil mencapai batas nilai 77 (KKM) dengan distribusi perolehan nilai sebagai berikut: 24 % peserta didik memperoleh nilai pada distribusi nilai (95--100); 40% peserta didik memperoleh nilai di kelas interval (85--94) dan 2% peserta didik memperoleh nilai di interval kelas (75-84); sedangkan sisanya 34% atau 13 peserta didik dari 38 peserta didik belum berhasil memperoleh nilai pada batas pencapaian nilai 77 (KKM) pada kompetensi dasar mengungkapkan teks *narrative*.

Tabel 1.1 Distribusi Frekuensi Nilai Siklus I Tes Lisan *Role Palying* Bahasa Inggris Kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh

Nilai	Frekuensi	Persentase
95 – 100	9	24%
85 – 94	15	40%
75 – 84	1	2%
65 – 74	13	34%
55 – 64	0	0%
< 54	0	0%
	38	100%

Sumber: Data penelitian model pembelajaran *Role Playing* tahun 2014/2015

Refleksi

Berdasarkan indikator atau kriteria keberhasilan pada penelitian ini, akan dipahami beberapa hal yaitu pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I belum berhasil. Hal ini sesuai dengan data yang dihimpun dalam penelitian yaitu: 1) Hasil pengamatan pada saat guru melakukan pembelajaran, pengamatan peserta didik pada saat KBM berlangsung, belum sesuai yang diharapkan peneliti dengan mewujudkan keaktifan dalam mengikuti belajar. Sementara pelaksanaan pembelajaran oleh guru menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sudah memadai pada kriteria struktur dan strategi pengajaran. 2) Hasil tes diperoleh dari akhir siklus I masih terdapat 34% peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan teks narrative secara lisan. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata peserta didik, kurangnya latihan, rendahnya minat berbicara, terbatasnya buku pelajaran penunjang, atau kondisi peserta didik pada saat mengikuti pelajaran kurang menunjukkan adanya rasa keseriusan atau motivasi serta belum berjalannya kerjasama peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik tersebut malu untuk berbicara dan

kurang percaya diri dalam praktek speaking di depan kelas.

Jika dibandingkan dengan hasil perolehan nilai pada siklus I ini dengan Prasiklus telah mencapai kenaikan angka yang signifikan yaitu dari angka 29% peserta didik yang mencapai KKM naik menjadi 66%. Meskipun pada aspek lainnya masih terdapat kekurangan seperti pada kegiatan diskusi dan keaktifan peserta didik, namun hasil kenaikan hasil belajar tersebut sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Nilai hasil belajar yang diperoleh pada siklus I adalah nilai terendah 55 dengan frekuensi 2 peserta didik, nilai tertinggi 95 dengan frekuensi 9 peserta didik, nilai rata-rata 80,26. Dari hasil siklus I ini kemudian dilanjutkan dengan siklus II untuk memperoleh keberartian peningkatan penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.

Siklus II

Berdasarkan refleksi dari siklus I sebagai acuan pelaksanaan siklus II penulis menyiapkan RPP yang mencakup seluruh tahapan siklus II secara rinci. Pada langkah ini guru membagi kelompok kecil sama seperti pada siklus I tetapi anggota kelompok yang sama. Kemudian peserta didik bertukar naskah yang a-

walnya Legenda Malin Kundang berganti naskah Legenda Danau Toba.

Peningkatan kompetensi Speaking

Dalam pengamatan kelas pada siklus II ini diperoleh hasil pengamatan sebagai berikut; (1) Pembelajaran dilaksanakan dengan cukup baik dan peserta didik fokus dalam pembelajaran; (2) Ada peningkatan keaktifan belajar dibandingkan pertemuan siklus I diwujudkan dengan saling peran dan naskah; (3) Peserta didik memperlihatkan kemampuan terhadap pemahaman peran dan dipraktikkan dalam kelompok; (4) Pengamatan secara keseluruhan terhadap KBM, masing-masing dapat memahami pelajaran dengan baik dan sistematis sesuai dengan yang diharapkan peneliti; (5) Masih ada beberapa peserta didik yang sulit mengungkapkan dan melafalkan kata-kata sulit dalam naskah teks *narrative*.

Seperti yang dijelaskan pada siklus I sebelumnya, peserta didik juga praktik berbicara secara berkelompok sesuai peran yang didapat. Peserta didik berkonsentrasi memerankan peran dengan bersungguh-sungguh dan percaya diri dalam berekspresi. Peserta didik tampak bersemangat dalam berperan dan berusaha untuk mencapai nilai maksimal. Semangat peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik betul-betul membawa suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Secara umum kondisi pada siklus II ini dijelaskan sebagai berikut; (1) Keaktifan belajar peserta didik sudah me-

nunjukkan sebagaimana layaknya, peserta didik mulai tertarik bertanya kepada teman; (2) Kerjasama antar peserta didik sudah berjalan efektif untuk melakukan diskusi; (3) Untuk pengamatan keseluruhan terhadap kegiatan belajar sudah berlangsung baik walaupun masih ada kekurangan yang ditampilkan peserta didik, yang belum mengikuti KBM secara maksimal. Hal ini disebabkan dari faktor rendahnya kemampuan dalam menguasai kosakata dan masih kurang aktif. Monitoring yang dilaksanakan kepada peserta didik melalui alat tes lisan diperoleh gambaran bahwa diadakannya tindakan kelas dengan model pembelajaran *Role Playing*, peserta didik merasa dibantu dalam berpikir untuk mengungkapkan teks *narrative* secara lisan melalui *Role Playing*.

Selain hal-hal yang disebutkan pada hasil pengamatan dimuka, dapat pula ditarik kesimpulan sebagai berikut; (1) Peserta didik mulai antusias mengikuti kegiatan belajar speaking; (2) Peserta didik aktif bertanya kepada teman lain, jika mengalami kesulitan dalam memainkan perannya; (3) Peserta didik lebih percaya diri dalam berperan; (4) Peserta didik berusaha memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam berperan sehingga peserta didik menerima masukan dari teman yang lain. Sejalan dengan perubahan sikap yang lebih baik dibandingkan siklus I.

Refleksi Siklus 2

Berdasarkan hasil tes siklus II dapat dilaporkan hasil tes lisan yang tersaji dalam tabel distribusi berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Nilai Siklus II Tes Lisan Role Playing Bahasa Inggris Kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh

Nilai	Frekuensi	Persentase
95 - 100	7	18%
85 - 94	18	47%
75 - 84	9	24%
65 - 74	4	11%
55 - 64	0	0%
< 54	0	0%
	38	100%

Sumber: Data Penelitian model pembelajaran Role Playing tahun 2014/2015

Dari nilai tabel 2 di atas dapat dianalisa bahwa sebanyak 89% atau 34 dari 38 peserta didik berhasil mencapai KKM dengan distribusi nilai sebagai berikut: (1) 18% peserta didik atau sebanyak 7 peserta didik mencapai nilai pada interval kelas teratas (95--100); (2) 47% peserta didik atau sebanyak 18 peserta didik memperoleh nilai pada interval kelas (85-94); (3) 24% atau 9 peserta didik memperoleh nilai pada interval kelas (75--84); (4) dan masih terdapat 11% atau sekitar 4 peserta didik dari 38 peserta didik belum mampu mencapai nilai 77 sebagai batas KKM.

Pelaksanaan siklus II merupakan pelaksanaan ulang yaitu pembelajaran model *Role Playing* di kelas X1 seperti struktur pembelajaran pada siklus I yang diharapkan langkah-langkah yang telah diprogramkan dan dilaksanakan siklus II mampu mencapai tujuan yang ditetapkan. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata peserta didik adalah 86,80 dan perolehan nilai minimal 65 dengan frekuensi 4 peserta didik dan perolehan nilai maksimal 95 dicapai oleh 7 peserta didik.

Perolehan nilai interval (95--100) pada siklus II ini sama persentasenya menurun dari 24% pada siklus I menjadi 18% pada siklus II, tetapi nilai interval (85--94) mengalami peningkatan dari 40% atau 15 peserta didik pada siklus I menjadi 47% atau 18 peserta didik pada siklus II. Namun jika dibandingkan dengan prasiklus perolehan pada siklus II ini masih mengalami peningkatan yang signifikan yaitu peserta didik yang nilainya diatas tuntas KKM (77) sebesar 29% atau 11 peserta didik pada pra siklus, meningkat menjadi 89% atau sebanyak 34 peserta didik pada siklus II ini.

Dilihat dari perolehan nilai secara rata-rata, pada prasiklus peserta didik ha-

nya mendapat nilai 71,57 sedangkan pada siklus II ini peserta didik telah mendapatkan nilai dengan rata-rata nilai 85,39. Dari sini dapat dikaji bahwa pencapaian nilai rata-rata 85,39 telah melebihi batas ketuntasan yang ditetapkan yaitu 77. Dengan demikian dapat diungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* sebagai model belajar memiliki pengaruh yang cukup berarti untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris materi *speaking narrative* bagi peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh pada semester 2 tahun 2014/2015. Dengan kata lain model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kompetensi dan perubahan sikap dalam KBM pada pokok bahasan mengungkapkan teks *narrative* peserta didik SMA Negeri 1 Toroh Kabupaten Grobogan. Hal ini menunjukkan keberhasilan pembelajaran siklus I dan II yang telah dilaksanakan guru dengan menggunakan model pembelajaran *Role Palying*.

Perubahan Sikap

Di samping itu peningkatan juga terjadi pada aspek lainnya yang pada kondisi awal maupun siklus I belum dapat dicapai, tetapi peserta didik mulai senang mengikuti kegiatan belajar mengajar, peserta didik aktif bertanya kepada teman lain, jika mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, Peserta didik termotivasi untuk mendapat nilai baik, dan peserta didik berusaha memperbaiki kesalahan-kesalahan yang merasa dirinya kurang mampu dalam pemahaman materi.

Pembahasan

Secara keseluruhan tindakan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3 Tabel Nilai Peserta didik secara Keseluruhan

Range Nilai	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
95 - 100	0	9	7
85 - 94	2	15	18
75 - 84	9	1	9
65 - 74	11	13	4

55 – 64	16	0	0
< 54	0	0	0
Jumlah	38	38	38

Sumber: Data penelitian model pembelajaran Role Playing tahun 2014/2015

Pada kondisi awal perolehan nilai oleh peserta didik secara rata-rata belum mencapai nilai KKM (77) yaitu hanya sebesar 71%. Frekuensi peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM baru mencapai 29% atau dicapai oleh peserta didik sebanyak 11 peserta didik. Sementara sisanya sebanyak 71% atau sebanyak 27 peserta didik dari 38 Peserta didik belum berhasil mencapai batas KKM (77). Kondisi ini ditunjukkan pada tabel 3 yang berada pada range nilai (65--74) dan (55--64) dengan frekuensi 11 dan 16 atau 29% dan 42%.

Perolehan nilai pada siklus I digambarkan pada tabel 3 yang menunjukkan bahwa peserta didik yang telah mencapai KKM mencapai 66% atau berhasil dicapai oleh 25 peserta didik. Perolehan nilai terendah berada pada range (65--74) dengan frekuensi 13 peserta didik, nilai tertinggi berada pada range (95--100) dicapai oleh 9 peserta didik dan berdasarkan perhitungan nilai rata-rata berhasil mencapai nilai 80,26 dari sebelumnya 71,57, ini menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I secara nilai telah berhasil dengan adanya peningkatan dan tercapainya batas KKM (77).

Pada siklus II ini distribusi frekuensi terlihat menyebar terlihat pada tabel 2. Nilai tertinggi berada pada range nilai (95--100) dengan frekuensi 7 peserta didik, atau 18%, sedangkan nilai terendah diperoleh peserta didik pada range nilai (65--74) dengan distribusi frekuensi sebanyak 4 peserta didik atau 11%. Rata-rata nilai pada siklus II berada pada angka 85,39. Secara keseluruhan sebaran frekuensi nilai peserta didik mengalami penurunan pada range (95--100) dari 24% pada siklus I menjadi 18% pada siklus II. Namun pada range (85--94) mengalami peningkatan yaitu sebanyak 15 peserta didik atau 40% pada siklus I menjadi 18 peserta didik atau 47% pada siklus II. Sedangkan pada range (75--84)

mengalami peningkatan dari siklus I diperoleh 1 peserta didik atau 2% sedangkan pada siklus II diperoleh 9 peserta didik atau 24%. Jika dibandingkan dengan kondisi awal total ketuntasan peserta didik masih mengalami kenaikan sebesar 60%, yaitu peserta didik yang mencapai nilai KKM (77) pada kondisi awal sebesar 29% atau sebanyak 11 peserta didik. Sedangkan pada siklus II peserta didik yang mencapai nilai KKM (77) sebanyak 34 peserta didik atau 89%.

Untuk membuktikan keberartian peningkatan kemampuan peserta didik ini peneliti mengkonsultasikan tingkat keberartian hasil tes pada kondisi awal dengan siklus I dan siklus II pada pembahasan masing-masing siklus. Dengan demikian membuktikan bahwa hipotesis dimuka ada peningkatan hasil tes peserta didik pada siklus I dengan hasil tes pada siklus II adalah bermakna, atau tidak terjadi karena kebetulan. Hal ini membuktikan bahwa tindakan pada siklus II ini juga berarti/signifikan. Berdasarkan perbandingan data dan hasil analisis yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang secara terus menerus membuktikan bahwa konsistensi peningkatan nilai signifikansi penggunaan pembelajaran model *Role Playing* tetap berlaku. Dengan demikian hipotesa yang menyatakan bahwa "Penerapan model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kompetensi *speaking narrative* dan perubahan sikap bagi peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 1 Toroh Kabupaten Grobogan pada semester 2 tahun 2014/2015" sudah terbukti dengan signifikansi kenaikan tes lisan peserta didik pada siklus I dan II. Demikian pula hasil wawancara terhadap peserta didik diperoleh 75% peserta didik menjawab model pembelajaran *Role Playing* menyenangkan, sedangkan yang 25% menjawab biasa saja.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka diambil simpulan sebagai berikut: (1) proses pembelajaran *speaking narrative* dengan model *Role Playing* pada siklus I dan siklus II berlangsung melalui tahap-tahap yang sama, yaitu masing-masing menerapkan 2 kali pertemuan, dengan model pembelajaran yang sama di kedua siklus tersebut, namun hanya temanya saja yang berbeda. Pada siklus I menggunakan materi legenda Malin Kundang dan Legenda Danao Toba sedangkan siklus II saling bertukar atau bergantian. Pada siklus I masih terdapat kekurangan, berdasarkan hasil refleksi siklus I maka peneliti memperbaiki kekurangan siklus I pada pelaksanaan pembelajaran siklus II sehingga pembelajaran pada siklus II dapat berjalan lebih baik; (2) kompetensi *speaking narrative* peserta didik menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkat, hal ini berdasarkan perolehan nilai rata-rata peserta didik pada pra siklus 71,57 sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 80,26 dan di siklus II meningkat menjadi 85,39. Peningkatan rata-rata nilai tersebut membuktikan keberhasilan pembelajaran kompetensi *speaking narrative* menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Perubahan perilaku peserta didik terlihat dari data hasil nontes berupa catatan harian guru, catatan harian peserta didik, wawancara dan dokumen foto. Berdasarkan data nontes masih ditemukan peserta didik berlaku kurang baik, tampak pada saat pembelajaran masih ada sebagian siswa kurang tanggung jawab dalam diskusi, masih ada peserta didik yang pasif dan kurang fokus dalam pembelajaran. Namun, pada siklus II peserta didik sudah berperilaku lebih baik, sudah tanggung jawab dalam berdiskusi, sudah aktif bertanya dan sungguh-sungguh fokus dalam pembelajaran.

Saran

Saran yang dapat penulis berikan berkenaan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) guru bahasa Inggris disarankan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam mengajar kompetensi *speaking narrative* karena sudah terbukti dapat meningkatkan kompetensi *speaking*, kreativitas dan konsentrasi peserta didik; (2) model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat diterapkan pada kondisi yang berbeda-beda; dan (3) para peneliti khususnya guru bahasa Inggris dapat melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan kompetensi *speaking* dengan model *Role Playing*, sehingga hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2012. *Pembelajaran Berbicara Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Martono. 2012. *Modul Model-Model Media dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Surakarta: FKIP UNS.
- Ngadiso. 2012. *Modul Model, Media dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Surakarta: FKIP UNS.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siswanto. 2012. "Upaya Meningkatkan keaktifan dan keterampilan *speaking* dengan strategi *Role playing* siswa kelas IX SMP N 1 gabus Kabupaten grobogan." *Jurnal Mediatama* No.1. Vol.1 Grobogan.
- Subyantoro. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Research)*. Semarang: Duta Publishing Indonesia.
- Suparno, dkk. 2012. *Modul Pendalaman Materi Bidang Studi Bahasa Inggris*. Surakarta: FKIP UNS.