

## **PENERAPAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS**

**Deddy Setiawan**

SMAN 2 Cirebon

email: setiawandeddy269@gmail.com

### **Abstrak**

*Salah satu tujuan dari pembelajaran bahasa Inggris kelas XI adalah siswa dapat melakukan percakapan dan menulis teks pemaparan jati diri secara lisan dan tertulis. Siswa SMAN 2 Cirebon khususnya kelas XI MIPA 4 memiliki kemampuan bahasa Inggris paling rendah dibandingkan dengan kelas lainnya yang diampu penulis khususnya dalam keterampilan berbicara. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata keterampilan berbicara yaitu hanya 60 sedangkan standar rata-rata yang ditetapkan oleh SMAN 2 Cirebon untuk keterampilan berbicara adalah 80. Selain itu rata-rata nilai tes tulis yang dicapai oleh kelas XI MIPA 4 SMAN 2 Cirebon adalah 66,9 dengan ketuntasan hanya 52,4%. Penelitian ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus yang berlangsung selama 2 (dua) bulan. Dari siklus 1 didapat peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 72,4 yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berbicara yaitu sebesar 75,2 dengan rata-rata nilai kelas 78,5 dan ketuntasan belajar 73,8%. Walaupun mengalami peningkatan namun indikator ketercapaian belum terpenuhi maka dilakukan siklus 2 (dua) dengan pencapaian aktivitas belajar sebesar 84,8 yang diiring dengan peningkatan kemampuan berbicara yaitu 88,6 serta rata-rata nilai 88,2 dengan ketuntasan belajar 100 %. Hasil ini menunjukkan ketetapan semua indikator telah dicapai, dengan demikian penggunaan model Role Playing dapat meningkatkan aktivitas belajar, kemampuan berbicara dan hasil belajar.*

**Kata Kunci :** Aktivitas, Berbicara, *Role Playing*

### **Pendahuluan**

Sebagai bahasa Internasional maka penguasaan bahasa inggris menjadi kebutuhan khususnya bagi siswa sekolah menengah atas. Salah satu fungsi pelajaran bahasa inggris bagi tingkat SMA adalah mengembangkan kemampuan berkomunikasi baik lisan maupun tulis. Sesuai dengan fungsi tersebut, maka pelajaran bahasa inggris

diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan bahasa Inggris sehingga lulusan dapat berkomunikasi atau berwacana. Dalam hal ini, siswa yang lulus ditargetkan untuk memiliki tingkat literasi atau kewicaraan informational. Pada tingkatan ini, siswa diharapkan dapat mengakses ilmu pengetahuan dengan keterampilan berbahasa. (Depdiknas 2004:2-3). Siswa pada kelas XI dituntut mampu untuk menyatakan pendapat disertai dengan penjelasan yang logis dan relevan. Dengan demikian, salah satu tujuan dari pembelajaran bahasa Inggris kelas XI adalah siswa dapat melakukan percakapan dan menulis paragraf pemaparan profil secara lisan dan tertulis. Jika siswa dapat melakukan percakapan dengan baik secara otomatis siswa akan mampu memberikan pernyataan pendapat.

Kesulitan dalam berbicara dialami oleh siswa SMAN 2 Cirebon khususnya kelas XI MIPA 4. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian rata-rata kemampuan *speaking* siswa yaitu hanya 60 dari standar yang ditetapkan 80. Rendahnya kemampuan berbicara rata-rata siswa salah satunya dikarenakan sikap siswa yang kurang antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris khususnya berbicara. Berdasarkan hasil pengamatan nilai aktivitas siswa khususnya dalam materi *speaking* hanya 57,6 dari standar yang ditetapkan yaitu 80. Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berbicara siswa kelas XI MIPA 4 dikarenakan siswa kurang antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya kemampuan berbicara. Kurang semangat dan antusiasnya siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari tidak adanya siswa yang mengajukan pertanyaan, sedikit yang menjawab ketika diberikan pertanyaan oleh guru. Guru harus sedikit memaksa dan membujuk siswa agar mau mengemukakan pendapat. Ketidakaktifan siswa salah satunya disebabkan karena guru masih menerapkan *teacher learning center*, dimana guru menjadi pusat pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif. Untuk itu guru dituntut lebih inovatif dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan menerapkan *student learning center*. Teknik pembelajaran yang diterapkan ditujukan tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kebahasaan kepada siswa, tetapi memberikan keterampilan dalam menggunakan bahasa sesuai dengan aturan yang berlaku. Pembelajaran tersebut tidak sekedar menyuguhkan teori semata, tetapi juga memberikan berbagai latihan dalam keterampilan berbahasa. Selain penerapan teknik pembelajaran yang tepat, kenyamanan dalam suasana kelas juga harus diciptakan agar interaksi antara tenaga

pendidik dan siswa serta interaksi antara siswa dengan siswa dapat terjalin secara kondusif. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan bicara serta mampu menciptakan suasana nyaman dan ceria salah satunya adalah bermain peran atau *role playing*. Model pembelajaran ini, membuat siswa mampu mengeksplor kemampuan berbicara melalui peran yang dimainkannya tanpa harus takut untuk berbuat kesalahan. Jika diterapkan secara efektif, *role playing* akan membuat siswa mampu melakukan hal-hal berikut ini: (1) ketegangan yang sering terjadi sehingga menyebabkan stress dalam proses belajar dan mengajar (2) mengajak siswa terlibat penuh sehingga mampu meningkatkan kreatifitas (3) tujuan siswa dapat tercapai tanpa disadari (4) meraih makna belajar melalui pengalaman, memfokuskan dan memberikan kesempatan kepada siswa dalam menggunakan bahasa sehingga ketercapaian pembelajaran terjadi tanpa disadari (Roestiyah, 2001: 47). Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis berasumsi bahwa dengan penerapan *role playing* akan dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan hasil belajar.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 2 (dua) bulan yaitu bulan Oktober dan November semester ganjil tahun ajaran 2015/2016. Siklus penelitian ini meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 2 Kota Cirebon dengan jumlah siswa sebanyak 42 orang. Fokus penelitian yaitu aktivitas belajar, kemampuan berbicara, model *role playing*. Ketiga fokus penelitian dioperasionalkan sebagai berikut:

#### **1. Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan fisik maupun mental yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal (Sardiman, 2005:96). Pembelajaran optimal akan tercipta jika peserta didik aktif dan mendominasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Melalui pembelajaran yang optimal siswa tidak sekedar mendengarkan dan mencatat tetapi secara aktif terlibat langsung dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan), hal ini tentu saja menjadikan siswa tidak pasif dengan hanya menerima ilmu yang diberikan oleh guru. Dalam proses pendidikan dan pengajaran, guru memiliki tugas untuk mengembangkan dan memfasilitasi agar

peserta didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Indikator aktivitas belajar dalam topik *expressing love* terlihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1 Indikator Aktifitas Belajar Siswa**

No	Aspek yang diamati	Nilai
1	Mengemukakan pendapat di depan kelas	20
2	Memberikan jawaban atas pertanyaan guru	20
3	Mengajukan pertanyaan pada guru	20
4	Berdialog dengan sesama teman	20
5	Menggunakan kata ( <i>vocabulary</i> ) secara benar	20

Kategori:

Rata-rata 80-100 = Tinggi

Rata-Rata 60-79 = Sedang

Rata-Rata < 60 = Rendah

## 2. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara (*speaking skill*) merupakan suatu kemampuan individu dalam menyampaikan gagasan kepada orang lain melalui lisan. Aktivitas ini sulit berkembang jika tidak dilatih secara terus menerus misalnya dilakukan dengan rekan-rekan, guru-guru bahasa Inggris, atau guru-guru lainnya yang bisa berbahasa Inggris. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan berbicara, memperbanyak pemakaian kosa kata, memperbaiki tatanan bahasa, memperbaiki kata dan kalimat bahasa Inggris serta melatih pendengaran sehingga mudah menangkap pesan dari lawan bicara. Indikator keterampilan berbicara digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 2. Indikator Bermain Peran**

NO	KRITERIA	NILAI	KATEGORI
1	Jika respon benar, ucapan benar, intonasi benar, dan pengucapan lancar	100	Amat Baik
2	Jika respon benar, ucapan benar, intonasi benar, dan pengucapan tidak lancar	80	Baik
3	Jika respon benar, ucapan benar, intonasi salah, dan pengucapan tidak lancar.	60	Cukup
4	Jika respon benar, ucapan kurang tepat, intonasi salah, dan pengucapan tidak lancar	40	Kurang
5	Jika respon kurang tepat, ucapan salah, intonasi salah, dan pengucapan tidak lancar.	20	Buruk

### 3. *Role Playing*

*Role playing* adalah model pembelajaran gerak yang didalamnya terdapat tujuan dan aturan yang dibalut dengan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Permainan ini dilakukan oleh beberapa orang dan tergantung pada sesuatu yang diperankan. Titik tekan permainan ini ada pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Dalam permainan ini, murid merupakan subyek pembelajaran, dimana terlibat dalam aktivitas tanya jawab dengan siswa lainnya pada kondisi tertentu. Berikut ini manfaat yang didapat jika proses pembelajaran dengan penerapan *role playing*, di antaranya adalah:

- a. Menimbulkan kesan tersendiri dalam memori siswa sehingga akan selalu dikenang.
- b. Permainan yang menarik yang akan mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dan penuh semangat.
- c. Membangkitkan antusiasme dan meningkatkan aktivitas belajar serta mampu menciptakan kebersamaan.
- d. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang berhubungan dalam proses belajar.

Pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Pengambilan data terkait aktivitas belajar siswa dilakukan dengan observasi sedangkan kemampuan berbicara siswa dilakukan dengan penilaian terhadap peran yang dilakoni oleh siswa. Untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi *expression love* dilakukan tes tulis. Data perolehan hasil observasi dan tes tulis dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Selanjutnya menghitung nilai rata-rata aktivitas belajar, hasil belajar terkait materi *expression love* dan kemampuan berbicara berdasarkan observasi dan nilai tes pada tiap siklusnya. Indikator keberhasilan pembelajaran tercapai ketika adanya aktivitas belajar mengalami peningkatan dengan standar rata-rata 80. Sedangkan untuk nilai kemampuan berbicara standar rata-rata minimal adalah 80 atau kategori tinggi dan untuk hasil tes *exspression love* nilai KKM setiap siswa adalah 80 dengan nilai rata-rata minimal 88 serta ketuntasan belajar 84%. Perlakuan berhasil jika tercapai ke tiga indikator tersebut.

### Hasil dan Pembahasan

Siswa Kelas XI MIPA 4 berjumlah 42 orang. Aktivitas belajar pada kondisi awal nampak kelas kurang aktif dan bersemangat selama aktivitas belajar mengajar khususnya keterampilan berbicara. Jarang siswa yang mengajukan pertanyaan, ketika guru bertanya pun hanya sedikit yang menjawab pertanyaan, itupun harus ditunjuk, bukan atas inisiatif sendiri. Ketika guru meminta dibacakan dialog, hanya sekedar melaksanakan aktivitas membaca saja, sebagian siswa menunjukkan sikap terbebani dan merasa sulit. Hanya beberapa siswa yang menunjukkan kesungguhan dengan berusaha membacakan dialog. Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas belajar didapat siswa dengan motivasi berkriteria sedang sejumlah 21 siswa. Untuk siswa berkriteria rendah sebanyak 12 siswa sedangkan 9 siswa berkriteria tinggi. Berikut tabel aktivitas belajar siswa pada pra siklus:

**Tabel 3. Aktivitas Belajar Siswa pada Prasiklus**

Jumlah Siswa	Aktivitas Tinggi	Aktivitas Sedang	Aktivitas Rendah	Rata-Rata	Kategori
42	9	21	12	57,6	Rendah

Perbedaan aktivitas belajar siswa, berpengaruh pada kemampuan berbicara dan hasil belajar *expressing love*. Berdasarkan tes awal yang diberikan setelah pembelajaran ternyata menunjukkan hasil seperti tertera dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4. Kemampuan Berbicara Siswa Pra Siklus**

No	Kriteria	Nilai	Jumlah	Total
1	Jika respon benar, ucapan benar, intonasi benar, dan pengucapan lancar	100	3	300
2	Jika respon benar, ucapan benar, intonasi benar, dan pengucapan tidak lancar	80	6	480
3	Jika respon benar, ucapan benar, intonasi salah, dan pengucapan tidak lancar.	60	21	1260
4	Jika respon benar, ucapan kurang tepat, intonasi salah, dan pengucapan tidak lancar	40	12	480
5	Jika respon kurang tepat, ucapan salah,	20	0	0

No	Kriteria	Nilai	Jumlah	Total
	intonasi salah, dan pengucapan tidak lancar.			
	Total			2520
	Rata-Rata			60
	Kategori			Cukup

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan siswa dalam berbicara berada pada kategori cukup. Selain kemampuan berbicara, hasil belajar siswa memahami *expressing love* ditunjukkan dengan tabel berikut ini:

**Tabel 5. Hasil Belajar Memahami *Expressing Love* pada Pra Siklus**

Nilai	Nilai $\geq 75$		KKM Mapel Bahasa Inggris
	Jumlah	%	
Jumlah siswa bernilai $< 80$	20	47,6	
Jumlah siswa bernilai $\geq 80$	22	52,4	
Nilai tertinggi	90		88
Nilai terendah	40		
Nilai rata-rata	66,9		

Sesuai tabel tersebut, dari 42 siswa Kelas XI MIPA 4 yang tuntas atau mencapai KKM sebanyak 22 siswa atau 52,4%. Sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 20 siswa atau 47,6%. Sedangkan rata-rata nilai kelas siswa 66,9 padahal nilai standar rata-rata kelas adalah 88. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam memahami *expressing love* masih rendah meskipun guru sudah menunjukkan aktivitas yang sangat baik yang dibuktikan dengan penyiapan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang baik.

Guru masih menerapkan model konvensional dalam proses pembelajaran, dimana sebagian besar masih berfokus pada guru atau yang sering disebut dengan *teacher learning center*. Hal tersebut tentu saja membuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran rendah yang berujung pada ketidakaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru perlu meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif.

Siklus 1 (satu) dilaksanakan dalam 3 (tiga) kali pertemuan. Pada pertemuan pertama pembelajaran dimulai dengan pembahasan terkait *expressing love* dan pengenalan konsep model belajar *role playing*.

Pada pertemuan kedua siklus pertama, para siswa membentuk kelompok dan membuat konsep dialog dengan topik *expressing love*. Setelah itu, setiap kelompok memerankan tokoh yang ada pada dialog. Dari hasil pengamatan siswa amat antusias berusaha membuat percakapan dalam bahasa Inggris, membuat skenario adegan yang akan dimainkan dan berusaha dengan keras menyusun kalimat yang akan diungkapkan dalam bermain peran tersebut. Antusias siswa juga terlihat dengan keberanian bertanya kepada guru tentang skenario yang telah mereka buat, suatu hal yang tidak mungkin siswa lakukan apabila proses pembelajaran dengan metode ceramah. Suasana pembelajaran nampak lebih hidup dari awal pembuatan skenario hingga metode bermain peran dilakukan oleh masing masing kelompok. Semua kelompok berusaha menunjukkan kemampuan berbicara dalam dialog bahasa Inggris dengan sebaik mungkin. Sedangkan kelompok lain berusaha menyimak dialog yang sedang diperankan, sehingga secara tidak langsung terjadi pembelajaran percakapan dengan jalan menyimak. Suasana proses pembelajaran terasa tidak menjemukan, partisipasi siswa begitu terlihat. Respon siswa terpancar dari wajah siswa mengikuti pelajaran ini, sehingga mereka dengan kesadaran yang cukup tinggi ikut terlibat aktif melaksanakan kegiatan bermain peran meskipun tidak dipungkiri ada beberapa siswa masih terlihat malu malu juga ada siswa yang kurang respon dalam bermain peran pada pelajaran ini. Berikut ini tabel yang menunjukkan komposisi keaktifan dan antusiasme dalam menunjukkan kemampuan berbicara:

**Tabel 6 Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1**

<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Aktivitas Tinggi</b>	<b>Aktivitas Sedang</b>	<b>Aktivitas Rendah</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Kategori</b>
42	26	15	1	72,4	Sedang

Tabel aktivitas belajar siswa pada Siklus I menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa mengalami kenaikan dari tahap pra siklus, untuk kategori tinggi naik dari 9 ke 26 sedangkan untuk kategori sedang turun dari 21 ke 15 serta untuk kategori rendah dari 12 turun ke 1. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peningkatan aktivitas belajar diikuti juga dengan peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas XI MIPA 4.



**Tabel 7 Kemampuan Berbicara pada Siklus 1**

No	Kriteria	Nilai	Jumlah	Total
1	Jika respon benar, ucapan benar, intonasi benar, dan pengucapan lancar	100	5	500
2	Jika respon benar, ucapan benar, intonasi benar, dan pengucapan tidak lancar	80	22	1760
3	Jika respon benar, ucapan benar, intonasi salah, dan pengucapan tidak lancar.	60	15	900
4	Jika respon benar, ucapan kurang tepat, intonasi salah, dan pengucapan tidak lancar	40	0	0
5	Jika respon kurang tepat, ucapan salah, intonasi salah, dan pengucapan tidak lancar.	20	0	0
	Total			3160
	Rata-Rata			75,2
	Kategori			Cukup

Berdasarkan tabel di atas, kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan dari 60 dengan kategori cukup pada tahap pra siklus menjadi 75,2 pada siklus 1 dengan kategori cukup. Namun, walaupun mengalami peningkatan, kemampuan berbicara siswa masih belum mencapai standar yaitu 80 atau kategori baik. Sedangkan hasil belajar memahami *expressing love* ditunjukkan dengan tabel berikut ini:

**Tabel 8 Hasil Belajar Expressing Love pada Siklus 1**

Nilai	Nilai $\geq 82$		KKM Mapel Bahasa Inggris
	Jumlah	%	
Jumlah siswa bernilai < 80	11	26,2%	88
Jumlah siswa bernilai $\geq 80$	31	73,8%	
Nilai tertinggi	95		
Nilai terendah	60		
Nilai rata-rata	78,5		

Berdasarkan data di atas, walaupun terjadi peningkatan pada aktifitas belajar, kemampuan berbicara siswa dan hasil belajar namun belum mencapai indikator yang telah ditetapkan. Untuk rata-rata aktivitas belajar pada siklus 1 72,4 sedangkan standar aktivitas belajar ditetapkan 80, kemampuan berbicara siswa pada siklus 1 mencapai 75,2 sedangkan standar yang ditetapkan adalah 80 serta untuk ketuntasan belajar 73,8% dan rata-rata 78,5 dari standar ketetapan rata-rata 88 dan ketuntasan belajar 84%. Oleh

karena itu diperlukan adanya tahapan pembelajaran berikutnya untuk mencapai indikator standar ketetapan yang terangkum dalam siklus II.

Pada siklus kedua, hasil observasi, penilaian kemampuan berbicara bahasa Inggris dan hasil belajar memahami *expressing love* kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 2 Kota Cirebon melalui penerapan model *role playing* mengalami peningkatan dan telah memenuhi standar indikator ketercapaian. Peningkatan aktivitas belajar siswa, kemampuan berbicara dan hasil belajar memahami *expressing love* ditunjukkan oleh tabel berikut ini:

**Tabel 9. Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus 2**

Jumlah Siswa	Aktivitas Tinggi	Aktivitas Sedang	Aktivitas Rendah	Rata-Rata	Kategori
42	36	6	0	84,8	Tinggi

Dari tabel aktivitas belajar siswa pada Siklus II tersebut diketahui bahwa 36 siswa memiliki aktivitas tinggi, 6 (enam) memiliki aktivitas sedang dan tidak ada yang memiliki aktivitas rendah. Hal yang menggembarakan, dengan penerapan model *role playing* telah meningkatkan aktivitas belajar siswa, yang diikuti juga dengan peningkatan kemampuan berbicara. Berikut ini tabel yang menunjukkan kemampuan berbicara:

**Tabel 10. Kemampuan Berbicara Pada Siklus 2**

No	Kriteria	Nilai	Jumlah	Total
1	Jika respon benar, ucapan benar, intonasi benar, dan pengucapan lancar	100	21	2100
2	Jika respon benar, ucapan benar, intonasi benar, dan pengucapan tidak lancar	80	18	1440
3	Jika respon benar, ucapan benar, intonasi salah, dan pengucapan tidak lancar.	60	3	180
4	Jika respon benar, ucapan kurang tepat, intonasi salah, dan pengucapan tidak lancar	40	0	0
5	Jika respon kurang tepat, ucapan salah, intonasi salah, dan pengucapan tidak lancar.	20	0	0
	Total			3720
	Rata-Rata			88,6
	Kategori			Baik

Untuk hasil belajar memahami topik *expression love* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 11. Hasil Belajar *Expression Love* Pada Siklus 2**

Nilai	Nilai $\geq 82$		KKM Mapel Bahasa Inggris
	Jumlah	%	
Jumlah siswa bernilai $< 80$	0	0	88
Jumlah siswa bernilai $\geq 80$	42	100	
Nilai tertinggi	95		
Nilai terendah	85		
Nilai rata-rata	88,2		

Pada siklus II ini, suasana pembelajaran nampak lebih hidup dari awal pembuatan skenario hingga metode bermain peran dilakukan oleh masing masing kelompok. Semua kelompok berusaha menunjukkan kemampuan berbicara dalam dialog bahasa Inggris dengan sebaik mungkin. Sedangkan kelompok lain berusaha menyimak dialog yang sedang diperankan, sehingga secara tidak langsung terjadi pembelajaran percakapan dengan jalan menyimak. Suasana proses pembelajaran terasa tidak menjemukan, partisipasi siswa begitu terlihat. Respon siswa terpancar dari wajah siswa mengikuti pelajaran ini, sehingga mereka dengan kesadaran yang cukup tinggi ikut terlibat aktif melaksanakan kegiatan bermain peran. Jika pada siklus 1 masih ada siswa yang kurang respon dalam bermain peran maka pada siklus 2 ini, semua anggota dalam kelompok terlihat bersemangat dan terlibat penuh dalam bermain peran. Hal ini tidak terlepas dari susunan anggota kelompok yang merupakan perpaduan antara kelompok yang aktif dan kurang aktif.

Memperhatikan kemampuan siswa dalam berbicara pada siklus II, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut.

- a) Rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat
- b) Rata-rata kemampuan siswa dalam berbicara juga menunjukkan adanya peningkatan dari 75,2 menjadi 88,6
- c) 100% siswa tuntas KKM.

Melihat hasil tersebut di atas maka indikator kinerja secara keseluruhan telah tercapai tercapai.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian pada pembelajaran Siklus I dan Siklus II dengan menggunakan *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan hasil tes tulis *expressing love*. Pada siklus II kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa rata-rata berada pada angka 88,6 dan telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu rata-rata minimum 80. Sedangkan untuk hasil tes tulis *expressing love* telah menyelesaikan ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 88,2 dari standar nilai rata-rata KKM 88 dan ketuntasan belajar 100% dari standar 84%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dipetik dua simpulan.

1. *Role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan berbicara bahasa Inggris dalam pembelajaran *expressing love* di Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 2 Kota Cirebon semester 1 tahun pelajaran 2016/2017.
2. *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar *expressing love* pada siswa Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 2 Kota Cirebon semester 1 tahun pelajaran 2016/2017.

## BIBLIOGRAFI

- A.M, Sardiman. 2005. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Arikonto, Suharsimi, Suhardjono, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Arikonto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Djamarah, Saiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran Tatap Muka Penugasan Terstruktur dan Tugas Mandiri Tidak Terstruktur*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Dikdasmen.
- Ibrahim, Muhsin dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press
- Roestiyah NK. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Zummakhsin, Yulia Mufarichah. 2007. *Buku Paket Progress*. Jakarta: Progress Konsumen. Yogyakarta, BPFE.