

**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
KETERAMPILAN *SPEAKING* SISWA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS DI KELAS VII SMP N 23 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh
IIN SAFITRI
1204691/2012

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

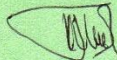
PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
KETERAMPILAN *SPEAKING* SISWA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS KELAS VII SMP NEGERI 23 PADANG

Nama : Iin Safitri
NIM/BP : 1204691 / 2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2016

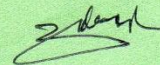
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Fetri Yeni J M.Pd
NIP.19611011 198602 2 001

Pembimbing II



Dra. Zuliarni M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001


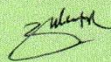
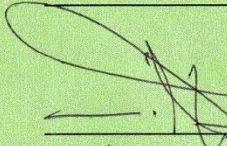
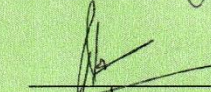
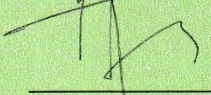
PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap
Keterampilan *Speaking* Siswa Pada Pembelajaran
Bahasa Inggris Kelas VII SMP Negeri 23 Padang
Nama : Iin Safitri
NIM/BP : 1204691/ 2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	 _____
Sekretaris	: Drs. Zuliarni, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	 _____
Anggota	: 1. Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	 _____
	2. Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	 _____
	3. Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	 _____

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan, dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2016
Yang menyatakan



Lin Safitri

ABSTRAK

Iin Safitri 2016 :Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan *Speaking* Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas VII SMP Negeri 23 Padang

Permasalahan pada penelitian ini di SMP Negeri 23 Padang, terlihat bahwa keterampilan *speaking* di sekolah tersebut kurang diperhatikan. Penekanan pembelajaran bahasa pada umumnya masih terletak pada keterampilan menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan *speaking* lebih dikesampingkan karena dengan alasan keterampilan *speaking* tidak masuk dalam ujian naik kelas sehingga tidak jarang masih terdapat siswa yang tidak bisa menyampaikan pesan/informasi dalam bahasa lisan secara baik. Siswa juga kurang mampu mengekspresikan diri lewat kegiatan berbicara atau dengan kata lain keterampilan *speaking* siswa masih rendah

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berbentuk *quasy experiment*, Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 23 Padang Tahun Pelajaran 2015/2016. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*, sehingga yang menjadi sampel adalah siswa kelas VII.2 (kelas eksperimen) dan siswa kelas VII.1 (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan ujian tes lisan keterampilan *speaking* dengan lembar observasi terdiri dari empat aspek yang dinilai yaitu pelafalan (*pronounciation*), tata bahasa (*grammar*), kosa kata (*vocabulary*), kelancaran (*fluency*) kepada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diperoleh data dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data hasil keterampilan *speaking*, kemudian dilanjutkan uji t-tes.

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata siswa yang menggunakan Metode *Role Playing* yaitu 81,80 lebih tinggi dari yang menerapkan pembelajaran konvensional yaitu 73,61. Sedangkan dari perhitungan t-tes diperoleh t_{hitung} adalah 0,145 dan t_{tabel} 0,147 pada taraf signifikan α 0,05, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil keterampilan *speaking* kelas yang menggunakan Metode *Role Playing* dengan hasil keterampilan *speaking* kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode *Role Playing* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil keterampilan *speaking* siswa kelas VII pada pembelajaran Bahasa Inggris SMP Negeri 23 Padang.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan *Speaking* Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP Negeri 23 Padang”**.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Fetri Yeni J, M.Pd selaku dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan perhatian, dukungan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan perhatian, dukungan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd dan Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.

5. Keluarga besar penulis baik itu papa maupun mama yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan skripsi dan studi ini.
6. Bapak Nazran, M.Si selaku Kepala Sekolah SMPN 23 Padang dan Ibu Sri Erlinda S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VII.1 dan VII.2 SMPN 23 Padang yang telah membantu penulis di dalam melaksanakan penelitian.
7. Rekan-rekan seperjuangan BP 2012 terutama TP RM B 2012 dalam kenangan indah selama menyelesaikan studi di bangku perkuliahan. Terimakasih atas kebersamaan dalam membuat kisah indah yang telah tercipta dalam perjalanan hidup penulis.
8. Seluruh keluarga besar Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, HMJ-TP dan rekan-rekan TP BP 2012-2015 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
9. Semuapihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Padang, Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Proses Pembelajaran.....	13
2. Metode pembelajaran	14
a. Definisi Metode Pembelajaran.....	14
b. Metode <i>Role Playing</i>	15
1) Pengertian metode <i>role playing</i>	15
2) Langkah-langkah metode <i>role playing</i>	17
3) Kelebihan dan Kekurangan metode <i>role playing</i>	19
4) Bentuk-bentuk bermain peran metode <i>role playing</i>	19
c. Model Pembelajaran Konvensional	20
3. Pembelajaran Bahasa Inggris	22
a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Inggris	22
b. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Inggris	23
c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris.....	24

d. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris	25
4. Keterampilan <i>Speaking</i>	26
a. Definisi Keterampilan <i>Speaking</i>	26
b. Masalah Yang Terjadi Dalam Keterampilan <i>Speaking</i>	27
B. Kerangka Konseptual	28
C. Hipotesis.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel	31
C. Desain Penelitian.....	32
D. Variabel Penelitian	33
E. Jenis dan Sumber Data.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen	35
G. Analisis Data	38
H. Prosedur Penelitian.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Deskripsi Data Keterampilan <i>Speaking</i>	46
1. Data Keterampilan <i>Speaking</i> Kelompok Eksperimen.....	47
2. Data Keterampilan <i>Speaking</i> Kelompok Kontrol	48
B. Analisis Data	50
1. Uji Normalitas.....	50
2. Uji Homogenitas	51
3. Uji Hipotesis	52
C. Pembahasan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
A. Kesimpulan	59

B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Nilai Rata-Rata Keterampilan <i>Speaking</i> Semester 1 di Kelas VII SMP Negeri 23 Padang.....	7
2. Populasi dan Sampel Siswa Kelas VII SMP N 23 Padang	32
3. Desain Penelitian	32
4. Indikator Keterampilan <i>Speaking</i>	37
5. Hitung (dk) $\text{Log } s^2$	40
6. Pelaksanaan Pembelajaran Pada Kedua Kelas Sampel.....	43
7. Distribusi Frekuensi Keterampilan <i>Speaking</i> Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Eksperimen (VII.2 SMP N 23 Padang).....	47
8. Distribusi Frekuensi Keterampilan <i>Speaking</i> Siswa Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Kontrol (VII.1 SMP N 23 Padang)	49
9. Hasil perhitungan Pengujian <i>Liliefors</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50
10. Hasil Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	51
11. Tabel Persiapan Uji Hipotesis.....	52
12. Hasil Pengujian Dengan Uji T-test	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Konseptual.....	28
2. Histogram Distribusi Data Nilai Ekperimen.....	48
3. Histogram Distribusi Data Nilai Kelas Kontrol.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Silabus Pembelajaran	63
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	65
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	74
4. Materi Ajar.....	82
5. Instrumen Penelitian	88
6. RubrikPenilaian.....	94
7. Skor keterampilan <i>speaking</i>	96
8. Nilai Skor Keterampilan Speaking Kelas Eksperimen	104
9. Nilai Skor Keterampilan Speaking Kelas Kontrol.....	106
10. Nilai Keterampilan <i>Speaking</i> Kelas Eksperimen.....	108
11. Nilai Keterampilan <i>Speaking</i> Kelas Kontrol.....	109
12. Perhitungan Means dan Varians Skor Keterampilan Speaking Kelas Eksperimen (VII.2) dan Kelas Kontrol (VII.1).....	110
13. Persiapan Uji Normalitas Lillifoers Dari Data Nilai Kelas Eksperimen	112
14. Persiapan Uji Normalitas Lillifoers Dari Data Nilai Kelas Kontrol	114
15. Persiapan Perhitungan Uji Homogenitas	116
16. Persiapan Perhitungan Uji Hipotesis (t).....	118
17. Tabel Normal Standar	120
18. Tabel Uji Kritis untuk Uji Lilliefors	121
19. Tabel Nilai-nilai Chi kuadrat	122

20. Tabel Nilai t (untuk uji dua pihak).....	123
21. Surat Penugasan	124
22. Surat Izin Penelitian dari Jurusan.....	125
23. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	126
24. Surat Keterangan Penelitian dari SMP N 23 Padang.....	127
25. Dokumentasi	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia ini bisa diperoleh melalui pendidikan, karena dengan pendidikan sumber daya manusia dapat mengembangkan potensi dirinya, sesuai dengan yang dinyatakan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Banyak program-program pendidikan yang telah dilaksanakan agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan sumber daya manusia yang memiliki pendidikan dari usia dini hingga tak terbatas umur. Salah satu program tersebut adalah sekolah. Sekolah yang terbagi beberapa jenjang mulai dari sekolah usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah dan sekolah tinggi, dimana di setiap sekolah akan mengalami proses pembelajaran baik itu antara guru ke siswa maupun siswa ke siswa. Dalam proses pembelajaran pendidik akan melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Salah satu tujuan pembelajaran di sekolah adalah untuk meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajar siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh

berbagai faktor, baik faktor dari dalam (*internal*) maupun faktor dari luar (eksternal).

Faktor *internal* adalah faktor fisiologi dan psikologis misalnya kecerdasan motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif, sedangkan yang termasuk faktor *eksternal* adalah faktor lingkungan dan instrumental misalnya guru, kurikulum, dan model pembelajaran. Ada tiga faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kemampuan kognitif, motivasi berprestasi dan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran adalah kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan ini menyangkut metode pembelajaran yang digunakan.

Jika menggunakan metode pembelajaran, guru sebaiknya dapat membimbing siswa dalam setiap kegiatan, memotivasi, merangsang keaktifan dan kekritisan siswa untuk dapat berlangsungnya proses pembelajaran yang aktif, menarik dan bermakna. Selain dari tugas guru, hal ini juga menyangkut kedalam kawasan Teknologi Pendidikan, yaitu perencanaan, pengembangan, pengelolaan, pemanfaatan dan penilaian terhadap sumber belajar. Pada metode termasuk kedalam proses dari kawasan desain.

Kawasan desain menyangkut pada desain sistem pembelajaran, pesan, metode pembelajaran, dan karakteristik pembelajaran, untuk metode pembelajaran berhubungan dengan desain strategi pembelajaran karena pada proses ini merupakan pengkhususan untuk pemilihan dan urutan-urutan kejadian dan aktivitas dalam satu pembelajaran. Perancang menggunakan teori strategi pembelajaran atau komponen sebagai prinsip pembelajaran,

karakteristik, strategi pembelajaran berinteraksi dengan situasi pembelajaran. Situasi pembelajaran biasanya menjelaskan metode pembelajaran. Metode pembelajaran membutuhkan implementasi perbedaan metode tergantung pada situasi, waktu, isi yang alami dan jenis keinginan belajar. Untuk itu pada guru dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam perkembangan bahasa siswa SMP yang masih berkembang, mereka tidak hanya belajar bahasa ibu melainkan juga bahasa asing lainnya. Di era globalisasi sekarang ini, alat komunikasi bahasa yang dibutuhkan tidaklah hanya bahasa Indonesia yang merupakan bahasa sehari-hari namun juga bahasa asing, sehingga tidak dapat diragukan bahasa asing merupakan alat komunikasi yang penting sekaligus merupakan salah satu keterampilan hidup (*life skill*) yang harus dikuasai oleh seseorang, khususnya siswa. Bahasa yang paling penting untuk diajarkan kepada siswa yaitu bahasa Inggris yang merupakan salah satu bahasa internasional.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang kedudukannya nomor 1 di Indonesia dibandingkan dengan bahasa asing lainnya. Para siswa belajar bahasa Inggris mulai dari SMP atau sederajat sampai ke perguruan tinggi. Berbagai pendekatan, strategi, dan metode sudah diperkenalkan ke guru-guru untuk diterapkan di kelasnya dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris para siswa baik keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP diharapkan dapat mencapai tingkat *functional*, yaitu berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran

Bahasa Inggris di SMP bertujuan agar peserta didik mampu: 1) mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulis untuk mencapai tingkat literasi *functional*; 2) memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global; serta 3) mengembangkan pemahaman peserta didik tentang keterkaitan antara bahasa dengan budaya (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:278).

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP meliputi: 1) kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis secara terpadu untuk mencapai tingkat literasi *functional*; 2) kemampuan memahami dan menciptakan berbagai teks fungsional pendek dan monolog serta esai berbentuk *procedure*, *descriptive*, *recount*, *narrative*, dan *report*. Gradasi bahan ajar tampak dalam penggunaan kosakata, tata bahasa, dan langkah-langkah retorika; 3) kompetensi pendukung, yakni kompetensi linguistik (menggunakan tata bahasa dan kosakata, tata bunyi, tata tulis), kompetensi sosiokultural (menggunakan ungkapan dan tindak bahasa secara berterima dalam berbagai konteks komunikasi), kompetensi strategi (mengatasi masalah yang timbul dalam proses komunikasi dengan berbagai cara agar komunikasi tetap berlangsung), dan kompetensi pembentuk wacana (menggunakan piranti pembentuk wacana).

Kemampuan berbicara (*speaking skill*) merupakan kemampuan dasar yang sangat penting karena untuk menguasai suatu bahasa harus dimulai secara lisan atau ucapan karena bahasa lisan merupakan dasar dari penguasaan bahasa.

Kemampuan berbicara adalah suatu keterampilan bahasa yang perlu dikuasai dengan baik. Kemampuan ini merupakan indikator terpenting bagi keberhasilan siswa terutama dalam belajar Bahasa Inggris. Apabila kemampuan berbicara telah dikuasai, siswa cenderung dapat mengkomunikasikan ide-ide mereka, baik di sekolah maupun di luar sekolah dengan penutur asing, serta menjaga hubungan baik dengan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 23 Padang, terlihat bahwa keterampilan *speaking* di sekolah tersebut kurang diperhatikan. Penekanan pembelajaran bahasa pada umumnya masih terletak pada keterampilan menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan *speaking* lebih dikesampingkan karena dengan alasan keterampilan *berbicara* tidak masuk dalam ujian naik kelas sehingga tidak jarang masih terdapat siswa yang tidak bisa menyampaikan pesan/informasi dalam bahasa lisan secara baik. Hal ini juga menunjukkan bahwa masih banyak siswa SMP yang kurang mampu mengekspresikan diri lewat kegiatan berbicara atau dengan kata lain keterampilan *speaking* siswa masih rendah. Siswa sering kali malu ketika diminta berbicara atau bercerita di depan kelas. Siswa masih merasa takut berdiri dan berbicara di hadapan teman sekelasnya. Bahkan tidak jarang beberapa siswa berkeringat dingin, berdiri kaku, lupa segalanya jika berdiri di depan kelas untuk berbicara. Kondisi ini dimungkinkan karena rendahnya penguasaan siswa akan topik yang dibahas sehingga siswa tidak mampu memfokuskan hal-hal yang ingin diucapkan. Akibatnya, arah pembicaraan menjadi kurang jelas sehingga inti dari bahasan tersebut tidak tersampaikan.

Bertolak dari observasi awal dan hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas VII buk Sri Erlinda, S.Pd dapat diidentifikasi beberapa faktor yang melatarbelakangi masalah rendahnya keterampilan *speaking* pada siswa diantaranya adalah (1) Siswa kurang berminat dan termotivasi dalam kegiatan *speaking*. Setiap ada pembelajaran terkait kemampuan *speaking* siswa kurang antusias dan tidak memperhatikan dengan baik. (2) Sikap siswa ketika berbicara dalam kegiatan *speaking* terlihat tegang dan kurang rileks. Pada umumnya siswa merasa takut dan malu ketika harus berbicara di depan kelas. Kondisi tersebut akan mempengaruhi kualitas tuturan siswa dan siswa masih kesulitan dalam mengungkapkan bahasa lisan yang akan disampaikan. (3) Kurangnya latihan keterampilan *speaking* yang diterapkan dalam pembelajaran. Keadaan ini mengakibatkan siswa tidak terbiasa berlatih kemampuan bicaranya terutama di depan kelas dan ketepatan siswa menggunakan bahasa masih kurang. Siswa kurang mampu mengorganisasikan perkataannya sehingga pembicaraan masih kurang sistematis dan terbata-bata. (4) Proses pembelajaran keterampilan *speaking* yang diterapkan guru masih menerapkan metode yang konvensional. Sehingga mengurangi minat dan antusias bagi siswa. Biasanya guru hanya terpaku pada buku pelajaran dan menggunakan metode penugasan berbicara individu yang menyita banyak waktu serta menurunkan mental siswa di depan kelas. Metode mengajar guru yang masih konvensional membuat pembelajaran berbahasa pada keterampilan *speaking* menjadi suatu yang membosankan bagi siswa.

Beberapa faktor penyebab rendahnya keterampilan *speaking* tersebut jika tidak segera diatasi akan berdampak pada rendahnya keterampilan *speaking* siswa yang berkelanjutan. Keadaan tersebut juga menyebabkan siswa kurang terampil berbicara terutama pada saat tampil berbicara di depan kelas sehingga siswa tidak bisa mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Di lingkungan kehidupannya, siswa kurang bisa berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik. Akibat dampak ini akan meluas yang mengakibatkan rendahnya mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia khususnya keterampilan *speaking*.

Keterampilan *speaking* siswa rendah di SMP Negeri 23 Padang dibuktikan dengan masih banyaknya nilai siswa yang berada di bawah KKM yaitu 78. Dapat dilihat dari nilai rata-rata keterampilan *speaking* siswa semester 1 kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Keterampilan *Speaking* Semester 1 Tahun 2015 di Kelas VII SMP N 23 Padang.

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	NILAI RATA-RATA
1	VII.1	36	79
2	VII.2	36	72
3	VII.3	35	73
4	VII.4	35	74
5	VII.5	35	74
6	VII.6	32	75
7	VII.7	34	74
8	VII.8	32	74

Sumber : Guru Bahasa Inggris kelas VII SMP N 23 Padang.

Sebagai salah satu solusinya, guru dituntut kemampuannya untuk menerapkan metode pembelajaran secara tepat. Metode dalam pembelajaran memang banyak dan baik tetapi tidak semua metode tepat digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara yang

digunakan guru agar timbul proses belajar mengajar sehubungan dengan strategi yang digunakan oleh guru. Kegiatan belajar mengajar di kelas diperlukan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan materi tersampaikan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Salah satu bentuk metode yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan siswa aktif untuk meningkatkan keterampilan *speaking* siswa SMP adalah metode *role playing*. Peningkatan keterampilan siswa tersebut dapat diketahui dengan melakukan penilaian. Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Penelitian ini menerapkan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran keterampilan *speaking* dan lebih menekankan pada ranah psikomotorik. Adapun alasan pemilihan metode *role playing* adalah dengan pertimbangan bahwa metode ini dirasa lebih tepat yaitu lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran *speaking*. Metode *role playing* diterapkan untuk menjawab permasalahan berbagai penyebab rendahnya keterampilan *speaking* siswa. Metode *role playing* dikatakan efektif karena

penerapan metode bermain peran akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena siswa dapat tampil praktik berbicara secara kelompok. Selain itu, siswa dapat menghilangkan perasaan takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Sedangkan dikatakan efisien, dimungkinkan karena proses belajar di SMP terutama kelas VII lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Permainan adalah hal paling menarik bagi kelas VII SMP.

Hamzah B.Uno dalam Istarani (2012:70) mengatakan bahwa dengan metode *Role Playing* siswa dapat mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya.

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan. Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena metode ini sangat menuntut semua siswa agar dapat berperan serta dalam prosesnya, dimana mereka akan memerankan suatu peran, sehingga dengan sendirinya mereka akan melakukan interaksi, apalagi jika dilihat usia siswa kelas 1 SMP masih senang bermain.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di sekolah, guru yang masih menggunakan metode konvensional, hanya akan membuat siswa pasif padahal

seharusnya siswa diharapkan lebih aktif. Dengan menggunakan metode *Role Playing* maka siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris terutama dalam keterampilan *speaking*. Penggunaan metode pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif berbicara menggunakan Bahasa Inggris dengan memerankannya secara langsung, karena anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang terjadi diatas, maka penulis merumuskan judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan *Speaking* Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP Negeri 23 Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran *speaking*.

1. Kurangnya kemampuan siswa untuk mengekspresikan ide dan perasaan melalui *speaking*.
2. Kurangnya kemampuan siswa untuk berkonsentrasi pada saat *speaking*,
3. Guru SMP N 23 Padang belum pernah menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran *speaking*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, masalah penelitian ini dibatasi pada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan *speaking* siswa kelas VII SMP N 23 Padang dengan memperhatikan pengucapan, tata bahasa, kosakata, dan kelancaran.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah keterampilan *speaking* siswa kelas VII SMP N 23 Padang sebelum penerapan metode *role playing* ditinjau dari pengucapan, tata bahasa, kosakata, kelancaran?
2. Apakah keterampilan *speaking* siswa kelas VII SMP N 23 Padang sesudah penerapan metode *role playing* lebih tinggi dari pada keterampilan *speaking* siswa dengan penerapan metode konvensional ditinjau dari pengucapan, tata bahasa, kosakata dan kelancaran?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan *speaking* siswa kelas VII SMP N 23 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil keterampilan *speaking* siswa yang menerapkan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan hasil keterampilan *speaking* siswa yang menerapkan metode konvensional (ceramah).
2. Untuk melihat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan *speaking* siswa dengan penerapan metode *role*

playing dengan hasil keterampilan *speaking* siswa menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah)

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah khazanah teori ilmu pengetahuan dalam bidang *speaking*. Secara praktis penelitian ini bermanfaat:

1. Bagi guru bidang studi Bahasa Inggris, khususnya guru kelas VII SMP N 23 Padang sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran untuk keterampilan *speaking* siswa.
2. Bagi siswa sebagai bahan masukan dalam mengembangkan keterampilan *speaking*.
3. Bagi peneliti sendiri sebagai bahan kajian akademik untuk mendapatkan gelar sarjana dan sebagai bekal pengetahuan di lapangan
4. Bagi pembaca sebagai pengetahuan dan referensi dan perbandingan bagi peneliti lainnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan terhadap pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil keterampilan *speaking* siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP N 23 Padang, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata siswa kelas kontrol yang menerapkan model konvensional, yaitu rata-rata siswa kelas eksperimen yaitu 81,80 sedangkan rata-rata siswa kelas kontrol yaitu 73,61.
2. Hasil uji hipotesis didapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $(0,145 < 0,147)$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan *speaking* siswa pada kelas eksperimen (VII.2) yang menerapkan metode *role playing* dengan kelas kontrol (VII.3) yang menerapkan model konvensional.
3. Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil keterampilan *speaking* siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII.2 di SMP N 23 Padang.

B. Saran

Berdasarkan penjelasan tersebut, penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat menjadikan rekomendasi sebagai alternatif dari pengajaran

keterampilan *speaking* siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu, berikut adalah beberapa saran setelah melakukan penelitian ini:

1. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Inggris, metode pembelajaran *role playing* dapat dijadikan salah alternatif untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yang selama ini kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran *role playing* dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan *speaking* siswa.
2. Kepada Kepala Sekolah atau yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris agar dapat memotivasi guru dan membina guru-guru agar mau dan mampu melaksanakan metode *Role Playing* dengan tepat.
3. Bagi peneliti yang mengadakan penelitian yang berhubungan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi peneliti lebih lanjut yang berminat dan memanfaatkan metode pembelajaran *role playing* sebagai cara pembelajaran. Oleh karena itu, sebaiknya peneliti lain untuk mengalokasikan banyak waktu dalam mengadakan penelitian dan untuk menemukan beberapa teori yang mendukung penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam pengajaran kesantunan berbahasa siswa agar penelitian dapat menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib,Zainal. 2013. *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SMP/MTs dan SMPLB* . Jakarta: BNSP
- English, Suhaimi. *Role Play*(artikel). Diakses dari http://suhaimienglish.blogspot.co.id/2014/12/a_32.html pada tanggal 8 Maret 2016
- Hamzah B. Uno. 2012. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta :Pustaka Pelajar
- Istarani, 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Buku Guru Bahasa Inggris*. Jakarta: Kemdikbud.
- Nazir, Mohamad. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta :Ghalia Indonesia
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta :Prestasi Pustakaraya.
- Nana Sudjana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinarbaru algensindo offset.
- Sudjana. 2010. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang :Sukabina Press
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Taniredja, Tukirandkk. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta