

Upaya Peningkatan Motivasi dan Keterampilan *Speaking* Melalui Metode *Role Play*

Yeni Widyastuti

SMK Negeri 1 Tepus, Gunungkidul
yeniwidyastuti08@yahoo.co.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui 1) penerapan metode pembelajaran *Role Play* pada materi *Suggestion*, 2) peningkatan motivasi *speaking* pada materi *Suggestion* dengan penerapan metode pembelajaran *Role Play*, 3) peningkatan keterampilan *speaking* pada materi *Suggestion* dengan penerapan metode pembelajaran *Role Play* di kelas XI TPM B SMK Muh. 1 Playen. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi, dan revisi. Hasil penelitian menunjukkan 1) metode *Role Play* pada materi *Suggestion* adalah dengan bermain peran di depan kelas dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa yang sebelumnya bekerja dengan kelompoknya untuk mendiskusikan seputar hal-hal yang akan dipraktikkan saat *Role Play*, 2) hasil observasi motivasi siswa pada siklus 1 terdapat 22 siswa yang dikategorikan tuntas atau mencapai KKM dengan prosentase 68 %. Sedangkan pada siklus 2 terdapat 29 siswa yang dikategorikan tuntas dengan prosentase 72.6%, 3). Hasil observasi keterampilan siswa pada siklus 1 terdapat 11 siswa yang dikategorikan tuntas dengan prosentase 66.2 %. Sedangkan pada siklus 2 terdapat 23 siswa yang dikategorikan tuntas atau mencapai KKM dengan prosentase 72.6 %. Dengan demikian terjadi peningkatan motivasi dan keterampilan *Speaking* setelah menggunakan metode *Role play*.

Kata kunci: motivasi, keterampilan, *speaking*, dan *Role play*

Abstract: This research is aimed at finding out 1) the application of *Role Play* learning method in *Suggestion* material, 2) the improvement of speaking motivation in *Suggestion* material by applying *Role play* learning method, 3) the improvement of speaking skills in *Suggestion* material by implementing the *Role Play* learning method at the XI grade of TPM B SMK Muh. 1 Playen. This research stages consist of two cycles, starting from planning, acting, observing, reflecting and revising. The results of research showed 1) the *Role play* method in *suggestion* material was done by doing role playing in front of the classroom in 4-5 persons of each group who had discussed everything they would perform during the *Role Play* would like to be practiced during *Role Play*, 2) the students' motivation results in the first cycle indicated 22 students categorized complete KKM with percentage of 68%. While in the second cycle, 29 students were complete with percentage of 72,6%, 3) the observation results of students' skills in the first cycle indicated 11 students who were categorized as complete with percentage of 66,25. Meanwhile, in the second cycle, there were 23 students categorized complete or attained KKM with percentage of 72,6%. In conclusion, the students' motivation and speaking skills were improved by implementing the *Role Play* learning method.

Key words: motivation, skills, *speaking*, and *Role play*

Pendahuluan

Bahasa Inggris memegang peranan penting di zaman sekarang. Bahasa Inggris adalah bahasa yang banyak digunakan oleh orang-orang di seluruh dunia. Bahasa ini digunakan di berbagai bidang kehidupan; politik, ekonomi, sosial, pendidikan hingga budaya. Memasuki era MEA (Masyarakat Ekonomi Asia), semakin banyak orang yang merasa perlu belajar dan menguasai bahasa Inggris yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda yang berasal dari negara-negara di Asia. Untuk alasan itulah, maka pembelajaran bahasa Inggris menjadi penting untuk dilaksanakan di sekolah-sekolah di Indonesia. Termasuk pembelajaran bahasa Inggris di madrasah akhirnya dianggap menjadi sangat penting.

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah mengacu kepada sistem pendidikan nasional Indonesia yang menjadi dasar pendidikan bagi seluruh masyarakat di Indonesia. Pembelajaran bahasa Inggris tidak sekedar dilaksanakan untuk memberikan kemampuan berbahasa asing, namun jauh melangkah ke depan untuk meningkatkan pengetahuan dan potensi yang dimiliki oleh orang-orang Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Ada 4 (empat) keterampilan dalam pembelajaran bahasa Inggris, yaitu reading, listening, writing, dan speaking. Semua keterampilan itu penting dan saling mendukung satu sama lain. Penguasaan keempat keterampilan berbahasa Inggris itu penting untuk menunjukkan sejauh mana penguasaan bahasa Inggris oleh para siswa yang akan menentukan penguasaan materi di jenjang berikutnya. Berdasarkan keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara sering sekali menjadi sorotan karena kurangnya motivasi dan penguasaan siswa dalam berbicara bahasa Inggris terutama saat pelajaran berlangsung.

Menurut Uno (2011: 5) Motivasi adalah kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, kekuatan ini dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan seperti keinginan yang hendak dipenuhi, tingkah laku, tujuan, dan Umpan balik. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa Inggris perlu diupayakan bagaimana pelaksanaannya agar tercipta pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

Faktor – faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi dan keterampilan *speaking* secara garis besar adalah faktor internal yaitu kemampuan dasar, motivasi, minat, kurangnya latihan percakapan dan lain-lain, dan juga faktor eksternal yang meliputi kurikulum, sarana dan prasarana, kemampuan profesional guru dan lain-lain. Seorang siswa yang memiliki motivasi dan keterampilan speaking yang tinggi

akan menunjukkan semangat, minat, dan ketekunan yang tinggi dalam belajarnya dengan selalu mencoba berlatih berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris baik dengan teman maupun dengan gurunya.

Rendahnya motivasi dan keterampilan *speaking* berpengaruh secara langsung terhadap prestasi belajar siswa. Salah satu yang mengalami permasalahan keterampilan *speaking* karena kurangnya motivasi ditemukan di kelas XI TPM B pada pembelajaran Bahasa Inggris dalam KD Suggestion. Ulangan Harian pada materi Suggestion yang diperoleh siswa kelas XI TPM B pada semester gasal adalah 50, padahal batas KKM mata pelajaran bahasa Inggris di SMK Muhammadiyah 1 Playen adalah 70. Pada Ulangan harian materi Suggestion semester ganjil tahun pelajaran 2017-2018 hanya 5 siswa yang mendapatkan nilai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi dan keterampilan *speaking* masih rendah.

Rendahnya motivasi dan keterampilan *speaking* pada materi Suggestion dikarenakan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan metode yang digunakan guru kurang menarik dan memotivasi siswa saat pembelajaran. Metode yang digunakan berupa metode ceramah dan penugasan kepada siswa untuk berdiskusi dalam menganalisis monolog *suggestion* ternyata tidak menarik. Hal tersebut menimbulkan kejenuhan siswa yang mengakibatkan siswa menjadi kurang konsentrasi sehingga materi tidak tersampaikan dengan baik.

Kurangnya motivasi dan keterampilan *speaking* siswa di kelas XI TPM B SMK Muhammadiyah 1 Playen membuat peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian berkaitan dengan motivasi dan keterampilan *speaking* pada materi Suggestion. Salah satu alternatif untuk mengatasi keadaan tersebut dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan *speaking* adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih tepat dan menarik.

Model Pembelajaran kooperatif yang akhirnya dipilih dan dirasa sesuai oleh peneliti untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran adalah menggunakan Role Play. Hal ini diharapkan agar siswa dapat termotivasi dalam belajar sehingga hasil prestasi siswa dapat meningkat dan mendapatkan hasil yang diharapkan.

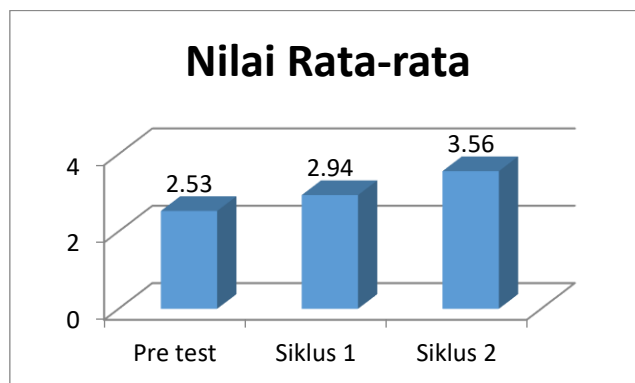
Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui proses pengkajian dengan beberapa siklus. Penelitian ini menggunakan setting penelitian tindakan yang difokuskan untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran kelas. Dalam penelitian ini dilakukan 2 siklus dimana setiap siklus terdiri atas beberapa tahapan yaitu : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Menurut Arikunto (2013: 135) “ PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran. Berikut adalah gambar siklus PTK.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

a) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar kongnitif di SMK Muhammadiyah 1 playen sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Role play* pada materi Suggestion disajikan pada grafik.

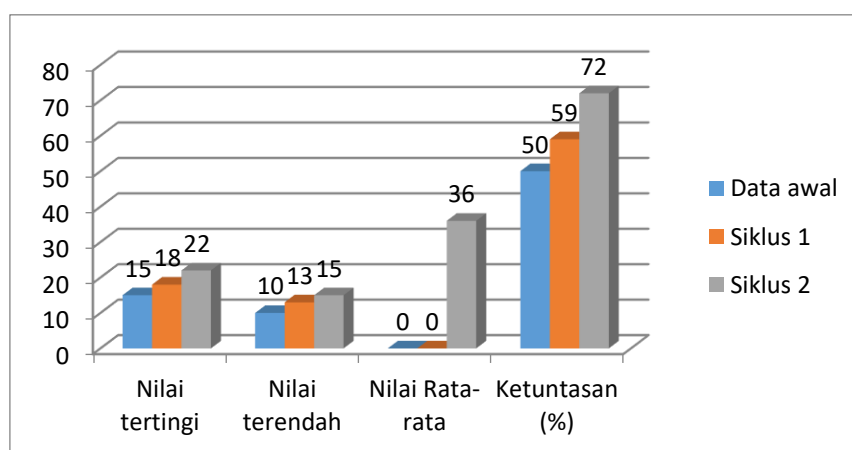


Gambar 2

Dari gambar 2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan maupun setelah dilakukan tindakan pada setiap siklusnya. (Untuk analisis rekapitulasi hasil belajar dapat dilihat pada lampiran 3).

Rekapan rubrik keterampilan siswa

No	Keterangan	Data awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai tertinggi	72	80	3.56
2	Nilai terendah	52	56	60.0
3	Nilai Rata-rata	2.96	3.31	84.0
4	Ketuntasan (%)	59.1	66.2	71.2



b) Hasil Keaktifan Siswa

Hasil aktifitas yang diperoleh siswa pada setiap siklusnya adalah sebagai berikut :

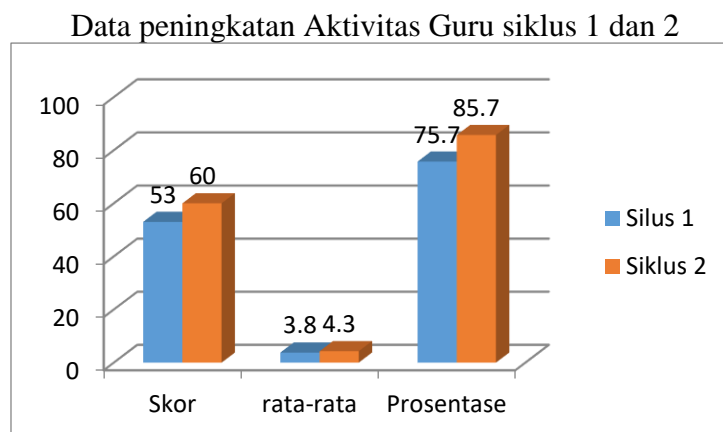
Tabel Rekapitulasi motivasi siswa siklus I dan II

NO	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai tertinggi	80	90
2	Nilai terendah	60	65
3	Nilai Rata rata	3.42	3.63
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	14	7
5	Jumlah siswa yang tuntas	22	29
6	Ketuntasan (%)	68	72.6

Tabel

Rekapitulasi keterampilan siswa siklus I dan II

NO	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai tertinggi	80	84.0
2	Nilai terendah	56	60.0
3	Nilai Rata rata	3.31	3.56
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	29	13
5	Jumlah siswa yang tuntas	11	23
6	Ketuntasan (%)	66.2	72.6



Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa motivasi siswa sebelum penerapan metode *role play* masih jauh di bawah nilai KKM, dengan prosentase ketuntasan 62.9 persen dengan rata-rata 3.15. Sedangkan untuk keterampilan diperoleh prosentase ketuntasan 59.1 dengan rata-rata 2.96. Setelah penerapan metode *role play* pada siklus I mengalami peningkatan motivasi dan keterampilan siswa pada *speaking*. Pada observasi siklus I nilai motivasi rata-rata 3.42 dengan ketuntasan belajar yang dicapai 68 persen sedangkan untuk nilai keterampilan siswa diperoleh rata-rata 3.31 dengan prosentase ketuntasan belajar yang dicapai 66.2 persen. Karena kurang dari 7.0 maka hasil belajar siswa pada siklus I dikatakan belum tuntas. Ketidaktuntasan hasil belajar siswa pada siklus I disebabkan oleh faktor-faktor antara lain : (a) kurangnya kesiapan siswa dalam memahami materi *Suggestion* dengan model *role play* (b) kurang tepatnya dalam memberikan contoh tentang *Suggestion* kepada siswa sehingga siswa kurang memahaminya, (c) serta kurangnya latihan *speaking*. Pada siklus II nilai motivasi dan keterampilan *speaking* mengalami peningkatan. Untuk motivasi rata-rata meningkat menjadi 3.63 dengan ketuntasan belajar yang dicapai 72.6 persen. Sedangkan untuk nilai keterampilan juga mengalami peningkatan yaitu rata-rata menjadi 3.56 dengan prosentase ketuntasan 71.2 persen. Karena lebih dari 7.00 maka siklus II dikatakan meningkat meskipun ada beberapa siswa yang belum tuntas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) metode *role play* pada materi *suggestion* adalah dengan bermain peran di depan kelas dalam kelompok yang terdiri dari 4-lima siswa yang sebelumnya bekerja dengan kelompoknya untuk mendiskusikan seputar hal-hal yang mau dipraktikkan saat *role play*. Selama berdiskusi guru membimbing dan memotivasi siswa sehingga semua siswa terlibat aktif dalam kelompoknya baik di saat berdiskusi maupun saat menjalankan *role play*. Guru menegur siswa yang tidak aktif, mengobrol, maupun mengganggu kelompok lain saat diskusi atau saat *role play*. Guru juga mendorong agar siswa aktif *speaking* saat *role play*. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan saran maupun ide idenya, 2) besarnya peningkatan motivasi *speaking* dengan *role play* dapat diketahui dari sebelum siklus ke siklus 1 sebesar 6

%, sedangkan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 4 %. Sedangkan peningkatan keterampilan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 5 %, 3) hasil observasi motivasi siswa pada siklus 1 terdapat 22 siswa yang dikategorikan tuntas atau mencapai KKM dengan prosentase 68 %. Sedangkan pada siklus 2 terdapat 29 siswa yang dikategorikan tuntas atau mencapai KKM dengan prosentase 72.6%, 4) hasil observasi keterampilan siswa pada siklus 1 terdapat 11 siswa yang dikategorikan tuntas atau mencapai KKM dengan prosentase 66.2 %. Sedangkan pada siklus terdapat 23 siswa yang dikategorikan tuntas atau mencapai KKM dengan prosentase 72.6 %. Dengan demikian terjadi peningkatan motivasi dan keterampilan *speaking* setelah menggunakan metode *role play*

Daftar Pustaka

Depdiknas.(2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Suharsimi Arikunto. (2007). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktis*. Jakarta : Rineka Cipta

Slavin, Robert E. (1995). *Cooperative learning: theory, research and practise*. Boston: Allyn and Bacon

_____. (2010). *Cooperative learning teori riset dan praktek*. Bandung: Nusa Media

Suyitno. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal jptk.uny* Vol 23, No 1 (2016). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/9359>. Di akses 30 Mei 2017.

Suyitno, Iis Widiyanto, Suryanetabinti Masrul. 2018. Development Of Learning Media For The Course Of Two-Stroke Gasoline Motors To Improve Students' Learning Outcomes. *Jurnal pendidikan Teknologi Kejuruan (JPTK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/18008>

Suyitno, Pardjono. 2018. Integrated Work-Based Learning (I-Wbl) Model Development In Light Vehicle Engineering Competency Of Vocational High School. *Jurnal Pendidikan Vokasi* Volume 8, No 1, February 2018 (01-11). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/14360>.

Suyitno. 2018. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas Eksperimen dan R & D*. Alfabeta: Bandung

Suyitno. 2017. *Work Based Learning Terintegrasi Konsep, Strategi dan Implementasi dalam pendidikan Kejuruan*. K-Media: Yogyakarta

Djojonegoro, W. (1998). *Pengembangan sumber daya manusia melalui Sekolah Menengah Kejuruan (S*