

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA DALAM
BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN
METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAY***

Kasiyati

Guru Bahasa Inggris SMP Negeri 4 Balikpapan

Abstract

The goal of this Action Classroom Research is : to improve the students' speaking skill by Role Play Method. The Research located in VIII A second year Class, SMP N 4 Balikpapan. The time of Reserch spent 3 months. The method of data analysis uses qualitative and quantitative descriptive. Based on the result of the Research, it is concluded that Role Play Method in Speaking Learning English can motivate the students to be active in speaking English and give the opotunity to the students to express their idea in the situation given, so their skill in speaking can be improved.

Keyword : *Speaking English Skill, Role Play Learning Method.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan tehnologi menuntut pengembangan kemampuan siswa dalam memahami Bahasa Inggris. Oleh sebab itu pelajaran bahasa Inggris di SMP berfungsi sebagai alat pengembangan diri siswa dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Melalui pengajaran Bahasa Inggris siswa yang telah menamatkan jenjang pendidikan setingkat SMP harus mampu menyampaikan ide, pendapat, ataupun tanggapan terhadap suatu masalah dalam bahasa Inggris yang sederhana. Hal ini sesuai dengan tujuan pengajaran bahasa Inggris .yang telah dimuat dalam kurikulum KTSP 2006 .

Pengajaran bahasa Inggris di SMP meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu: membaca, menyimak, berbicara dan menulis. Semua itu didukung oleh unsur-unsur bahasa lainnya, yaitu: Kosa Kata, Tata

Bahasa dan *Pronunciation* sesuai dengan tema sebagai alat pencapai tujuan. Dari keempat ketrampilan berbahasa di atas, pembelajaran ketrampilan berbicara ternyata kurang diminati, karena mestinya siswa kelas VIII A SMP 4 Balikpapan sudah mampu berkomunikasi walaupun dalam bahasa Inggris yang sangat sederhana, namun kenyataannya belum semua anak dapat mengaplikasikannya. mereka menganggap bahwa pelajaran bahasa Inggris suatu yang membosankan dan menakutkan. Hal ini menjadi problem seorang guru untuk menentukan metode pengajaran yang efektif dalam upaya memotivasi siswa untuk berkomunikasi atau berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris .

Umumnya pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah masih menggunakan sistem konvensional, dimana guru menerangkan, siswa mendengarkan dan mencatat serta pengerjaan tugas. Sehingga keterlibatan siswa di sini adalah keterlibatan pasif. Mereka hanya menerima, mempelajari apa yang mereka peroleh di kelas. Penyajian pembelajaran yang kurang menarik, seperti metode ceramah secara terus menerus akan menjadikan menjadi pasif dan enggan malu untuk berbicara. Bukti empiris hasil belajar untuk nilai ketuntasan kemampuan berbicara masih jauh dari target yang diharapkan , yaitu hanya berkisar 10% dari 40 orang siswa. Dengan demikian kami merasa perlu untuk mengambil tindakan yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa agar pembelajaran Bahasa Inggris menjadi menarik, menyenangkan, dan membuat anak lebih aktif untuk berbicara tanpa adanya rasa malu-malu. Prinsip Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) harus dilaksanakan. Guru bukan lagi menjadi sosok yang ditakuti dan bukan pula sosok otoriter, tetapi harus menjadi fasilitator dan motor yang mampu memfasilitasi dan menggerakkan siswanya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang mereka butuhkan.

Berangkat dari permasalahan tersebut di atas maka Penelitian kegiatan belajar mengajar di kelas sangat diperlukan untuk menemukan metode dan tehnik yang tepat di dalam pengajaran bahasa. Dengan menggunakan metode atau cara pengajaran yang baik dan benar akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Jika teknik dan cara pengajaran mudah diterima dan mudah dimengerti oleh siswa, maka akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, prinsip pengajaran bahasa yang baik saat ini adalah yang memberi fokus pada makna dan pemakaian bahasa daripada terfokus pada repetisi bahasa secara mekanistik.

Maka dari itu peneliti berusaha untuk menanggulangi masalah ini dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: Upaya meningkatkan Kemampuan Berbicara dalam bahasa Inggris siswa kelas VIIIA, SMPN 4 Balikpapan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Play*. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah metode pembelajaran dengan teknik *Role Play* dapat meningkatkan ketrampilan berbicara dalam bahasa Inggris siswa kelas VIII/A SMP N 4 Balikpapan. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki tehnik pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A SMPN 4 Balikpapan dalam pembelajaran speaking dengan menggunakan tehnik *Role Play*.

KAJIAN TEORI

Kemampuan berbicara dengan menggunakan Bahasa Inggris.

Keterampilan berbicara (*Speaking*) merupakan aktivitas komunikasi dengan menggunakan bahasa lisan. Untuk dapat berbahasa lisan dengan baik, seorang pembicara harus menguasai komponen-komponen yang menentukan kegiatan berbicara, baik yang berkenaan dengan faktor kebahasaan maupun faktor non kebahasaan (Imam Syafi'i, 1989:67). Sedangkan Komunikasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

- a) Komunikasi dapat dipandang sebagai prosespenyampaian informasi.
- b) Komunikasi adalah proses penyampaian gagasan dari seorang kepadaorang lain.
- c) Komunikasi diartikan sebagai proses penciptaan arti terhadap gagasan atauide yang disampaikan.

Tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi. Sesuai dengan tujuan berbicara, pembicara dituntut dapat menyampaikan pikiran atau gagasannya secara efektif. Keefektifan berbicara dapat dicapai apabila pembicara memahami makna segala sesuatu yang dikomunikasikan terhadap pendengarnya, dan mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari secara umum maupun perorangan (Tarigan, 1990:15).

Wilkin dan Maulida (2001) menyatakan bahwa tujuan pengajaran bahasa Inggris dewasa ini adalah untuk berbicara. Lebih jauh lagi Wilkin dalam Oktarina (2002) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan menyusun kalimat-kalimat karena komunikasi terjadi melalui kalimat-kalimat untuk menampilkan perbedaan tingkah laku yang bervariasi dari masyarakat yang berbeda.

Tata aturan berbicara menyangkut hal-hal yang berkenaan dengan faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan. Faktor kebahasaan misalnya seperti aspek pelafalan ejaan, kosa kata, dan struktur. Yang termasuk faktor non kebahasaan seperti kelancaran, keberanian, dan ketepatan ujaran dengan faktor-faktor penentu tindak komunikasi (seperti partisipan, tujuan, waktu dan tempat, media, topik dan peristiwa). Sedangkan pengajaran ketrampilan berbicara untuk siswa tingkat SMP tidak ditekankan pada ketepatan isi (*content*), melainkan lebih pada ketepatan lafal (*pronunciation*), intonasi dan kelancaran berbicara.

Metode Pembelajaran *Role Play*

Role Play adalah simulasi tingkah laku dari orang yang diperankan, yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya; melatih praktik berbahasa lisan secara intensif; dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Joyce dan Weil (2007: 70) menerangkan bahwa melalui teknik *Role Play*, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain, mereka dapat belajar perilaku yang baik untuk menangani situasi yang sulit, dan mereka dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

Teknik *Role Play* dalam proses pembelajaran digunakan untuk belajar tentang pengenalan perasaan dan persoalan yang dihadapi siswa, dan untuk mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah. Teknik *Role Play* diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa dan untuk memotivasi siswa agar lebih memperhatikan materi yang sedang diajarkan. Apabila ditinjau dari tujuan pengajaran bahasa Inggris adalah agar pembelajar mempunyai "kompetensi komunikatif maka setelah mempelajarinya pembelajar diharapkan dapat terampil berbahasa dan berkomunikasi dengan baik dalam bahasa sasaran. Pendekatan komunikatif dalam dalam pengajaran bahasa bermula dari suatu teori yang berlandaskan "bahasa sebagai komunikasi"

Riset yang dilakukan oleh Specific Diagnostic Studies dari Rockville, Maryland dengan 5300 siswa mengungkapkan bahwa di kelas apapun dalam subject apapun dan di sekolah manapun secara rata-rata ada 29% siswa dengan dominasi visual, 34% dengan dominasi auditory dan 37% dengan dominasi kinestetik. Kelompok besar yang memiliki kecenderungan kinetik, mereka " "belajar" hanya bila secara

fisikaktif, mendemonstrasikan sebuah proses atau menampilkan *Role Play*.

Dengan bermain peran (*Role Play*) siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Ia dapat belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain. Dengan mendramatisasikan siswa dalam situasi peranan yang dimainkannya harus bisa berpendapat, memberikan argumentasi dan mempertahankan pendapatnya, tetapi bila perlu harus bisa mencari jalan keluar apabila terjadi banyak perbedaan pendapat. Kemudian siswa dengan peranannya itu harus mampu mengambil kesimpulan / keputusan, untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu bentuk penelitian yang bersifat praktis dengan melakukan tindakan-tindakan yang dilakukan di kelas dan bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran yang ada (Kasmani, 1998:1). Sedangkan menurut Kemmis (dalam Ardiana 2001:1), Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebagai bentuk kajian yang bersifat refleksi oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan itu dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi tempat praktik pembelajaran itu dilakukan.

Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang berusaha memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran yang ada sebelumnya. Dalam suatu penelitian, metodologi merupakan hal yang penting karena dalam metode pengembangan penelitian memberikan panduan kepada peneliti tentang bagaimana melakukan penelitian dengan urutan, atau teknik yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan. Berhasil tidaknya suatu penelitian sebagian besar tergantung pada metode penelitian yang digunakan.

Namun tidak ada metode yang bisa dilakukan mutlak baik setiap metode tentu mengandung kelebihan dan kelemahan. Oleh karena itu, di dalam memilih suatu metode penelitian yang nantinya digunakan hendaknya harus disesuaikan dengan objek yang akan diteliti. Metode pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian antara lain wawancara, observasi dan tes.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah untuk mengetahui bagaimana ciri-ciri tingkah laku perkembangan kemampuan dan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran. Adapun ciri-ciri tersebut ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, kemampuan dasar dan pengalaman yang dimiliki serta motivasi belajar. Nana Sudjana (1989:21) mengatakan hasil belajar yang dapat dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua factor intern dan factor ekstern. Faktor internnya adalah kemampuan yang terdapat dalam diri siswa sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang meliputi 3 aspek yaitu: Lingkungan Rumah Tangga, Lingkungan Sekolah dan Lingkungan Masyarakat. Penilaian hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui penelitian, hasil ulangan umum semester atau ulangan harian. Dapat juga dengan menggunakan laporan praktikum siswa untuk dinilai. Segala hal yang berkaitan dengan perilaku siswa terutama mengenai keterampilan proses sikap ilmiah dapat pula digunakan sebagai unsur yang dinilai.

Prestasi Belajar

Poerwadarminta (1982:768) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai selama mengikuti pelajaran disekolah berupa nilai atau angka perolehan dari hasil ulangan harian dan ulangan umum semester I. Kemampuan siswa untuk menunjukkan hasil tertinggi yang dicapai selama mengikuti pembelajaran disekolah setelah dievaluasi. Dengan demikian tentunya ada keterkaitan antara usaha dalam belajar ini diharapkan akan memperoleh kemampuan yang sifatnya kognitif, efektif, psikomotorik. Dan pada akhirnya mengantarkan siswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang baik dan bermutu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini diadakan di kelas VIII/A SMP 4 Balikpapan, dengan jumlah siswa 40 anak per kelas. Siswa kelas VIII digunakan sebagai tempat penelitian diasumsikan bahwa mereka belum memiliki dasar yang cukup untuk mampu berbicara dalam bahasa Inggris yang sederhana. Penelitian ini berlangsung selama 3 bulan, dimulai pada awal Januari 2013 dan berakhir pada April 2013. Penelitian ini merupakan PTK (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dengan menggunakan prosedur penelitian berdasarkan prinsip Kenmis dan

Tagart (1988) yang masing- masing siklus terdiri dari 4 langkah, yaitu Perencanaan Tindakan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi dan Refleksi. Setelah melakukan langkah terakhir pada pembelajaran siklus I, maka dibuat perencanaan baru pada siklus II Selanjutnya setelah langkah terakhir pada pembelajaran siklus II selesai, dibuat lagi perencanaan baru pada siklus III.

Siklus I

Guru merencanakan pembelajaran secara klasikal. Pada pelaksanaan tindakan, Guru sebagai peneliti menyajikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran klasikal untuk menerangkan beberapa ungkapan-ungkapan permintaan ijin. Guru sebagai peneliti menyajikan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dirumuskan. Selanjutnya guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa tentang hal-hal yang ingin diketahui siswa, terkait dengan topik tersebut, Semua jawaban siswa diberi respon oleh guru Pada akhir kegiatan, siswa diberi kesempatan bertanya tentang topik yang berhubungan dengan gambar.

Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, guru melakukan pemantauan dengan cara yang telah disepakati di waktu tahap perencanaan. Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat penerapan model pembelajaran klasikal. Selanjutnya pada tahap refleksi guru menganalisis temuan saat melaksanakan observasi. Menganalisis kelemahan dan keberhasilan guru saat menerapkan model pembelajaran klasikal dan mempertimbangkan langkah selanjutnya. Melakukan refleksi terhadap penerapan model pembelajaran klasikal. Melakukan refleksi terhadap keaktifan dan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Siklus II

Kegiatan Siklus ini juga berlangsung selama 1 minggu dengan 3 kali pertemuan, yakni minggu keempat bulan Januari. Pada saat merencanakan tindakan (*Planning*), guru mengidentifikasi masalah, guru menganalisa dan merumuskan masalah, merancang pembelajaran klasikal. Guru sebagai peneliti membuat persiapan, antara lain berupa penyusunan *schedule*, rencana pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, menyiapkan topik pelajaran. Dan dilanjutkan dengan menyusun soal test, yang berupa situasi suatu percakapan.

Pada saat pelaksanaan tindakan (*Action*), guru sebagai peneliti menyajikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran klasikal untuk menerangkan beberapa ungkapan-ungkapan permintaan ijin, guru sebagai peneliti menyajikan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dirumuskan, selanjutnya guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa tentang hal-hal yang ingin diketahui siswa, terkait dengan topik tersebut dan semua jawaban siswa diberi respon oleh guru. Pada akhir kegiatan, siswa diberi kesempatan bertanya tentang topik yang berhubungan dengan gambar.

Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, guru melakukan pemantauan dengan cara yang telah disepakati di waktu tahap perencanaan. Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat penerapan model pembelajaran klasikal. Menganalisis temuan saat melaksanakan observasi pada saat Refleksi (*Reflection*). Menganalisis kelemahan dan keberhasilan guru saat menerapkan model pembelajaran klasikal dan mempertimbangkan langkah selanjutnya. Melakukan refleksi terhadap penerapan model pembelajaran klasikal.

Siklus III

Guru mengevaluasi hasil refleksi II, mendiskusikan dan mencari upaya perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya. Mendata masalah dan kendala saat Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran. Pada tahap melakukan tindakan (*Action*), guru melaksanakan tindakan perbaikan dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Role Play*. Namun sebelum pembelajaran dimulai, guru sebagai peneliti mencoba memotivasi siswa dengan pertanyaan pemandu untuk memberi penguatan pada siswa agar tidak merasa malu dalam mengeluarkan ide atau tanggapan terhadap topik yang akan dipelajari. Hal ini terutama ditujukan pada anak yang tergolong bekemampuan rendah.

Pada siklus ini, guru tidak hanya memberikan kesempatan pada siswa yang aktif saja, tetapi juga membagi kesempatan kepada siswa yang kurang aktif. Bentuk kegiatan pada siklus ini langsung dipraktikkan dengan teman secara berpasangan. Melakukan analisis pemecahan masalah. Pada tahap mengamati (*Observasi*), guru melakukan pengamatan terhadap penerapan model pembelajaran *Role Play*, mencatat perubahan yang terjadi, melakukan diskusi membahas masalah yang dihadapi saat pembelajaran dan memberi balikan. Selanjutnya guru

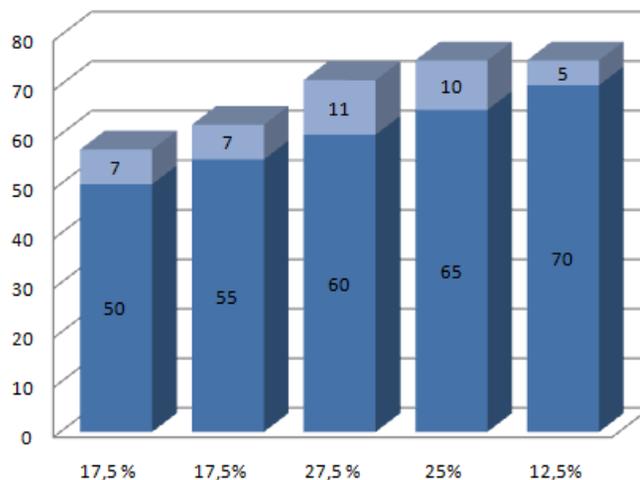
merefleksi proses pembelajaran *Role Play*, merefleksi hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Role Play*, menganalisis temuan dan hasil akhir penelitian, menyusun Rekomendasi.

Dari tahap kegiatan pada siklus 1, 2 dan 3, hasil yang diharapkan antara lain peserta didik memiliki kemampuan dan kreatifitas serta selalu aktif terlibat dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, guru memiliki kemampuan merancang dan menerapkan model pembelajaran PAKEM, terjadi peningkatan prestasi peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya untuk ketrampilan *Speaking* dan Instrumen Penelitian. Untuk mendapat data penelitian yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan, dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen pembantu, seperti gambar-gambar yang berkaitan dengan topik pembelajaran, dan rekaman tentang aktivitas selama mengikuti kegiatan di Siklus I, II dan III.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Sebelum Perbaikan Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan pada Siklus 1 penilai melihat bahwa peserta didik kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh sebab itu nilai perolehan dari proses pembelajaran masih kurang memuaskan. Hasil pengolahan nilai dari siklus I dapat disajikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Perolehan nilai sebelum Perbaikan Pembelajaran

Berdasarkan tabel perolehan nilai di atas, dapat diketahui bahwa dari 40 siswa yang ada di kelas VIII A SMP N 5 Balikpapan dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 37,5 % (15 siswa) dan yang belum tuntas 62,5% (25 siswa). Adapun KKM untuk mapel Bahasa Inggris yang ada di SMP 4 = 65. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk ketrampilan Speaking masih dalam kategori SANGAT KURANG. Berdasarkan interval Kualifikasi yang sudah ditentukan, yaitu :

0 - 39,9 = Sangat Kurang

40,0 - 54,9 = Kurang.

55,0 - 69,9 = Cukup.

70,0 - 84,5 = Baik.

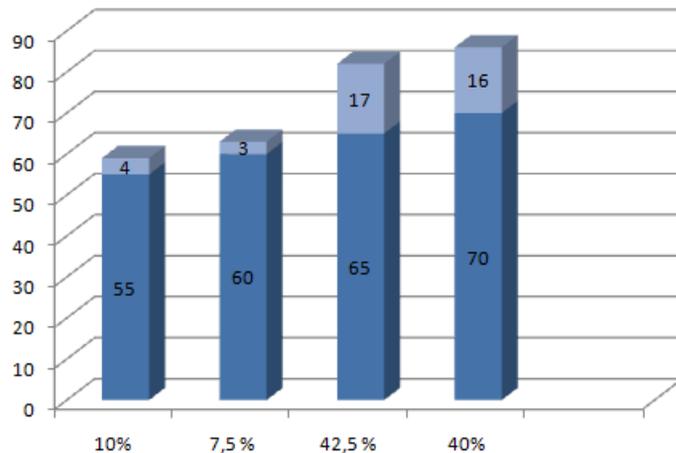
85,0 - 100 = Sangat Baik.

Hal ini berarti bahwa perbaikan proses pembelajaran mutlak harus dilaksanakan.

Hasil Sebelum Perbaikan Pembelajaran

Pada siklus II, jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 57,5 % (27siswa) dan yang belum tuntas 32,5% (13 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk ketrampilan *Speaking* telah mengalami peningkatan dengan kategori CUKUP berdasarkan interval Kualifikasi yang sudah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 masih belum optimal, dan perlu dilanjutkan lagi dengan metode yang berbeda.

Pada siklus ke III, nilai siswa setelah mengikuti perbaikan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang cukup baik, dimana siswa yang mendapat nilai tuntas untuk pembelajaran *speaking* (berbicara) = 33 anak (82,50 %), dengan kategori BAIK. Sedangkan siswa yang belum memenuhi criteria BAIK hanya sebesar 17,5%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *Role Play*, pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar khususnya dalam kemampuan berbicara dalam bahasa inggris siswa kelas VIII/A, SMPN 4 Balikpapan. Hasil dari siklus II dan III yang merupakan hasil hasil dari perbaikan pembelajaran dalam pelajaran bahasa inggris disajikan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Perolehan Nilai Setelah Perbaikan Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 2 dapat dinyatakan dan dapat dibuktikan bahwa :

1. Metode mengajar dapat berfungsi sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) seperti pendapat Syaiful B, Djamariah dkk (1995).
2. Penggunaan metode *Role Play* memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat :
 - o berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah *social* / psikologi,
 - o mampu menyampaikan, memberikan argumentasi dan mempertahankan pendapatnya, sesuai dengan situasi peranan yang dimainkannya atau situasi yang dikehendaki guru.
3. Keefektifan berbicara dapat dicapai karenasiswa memahami makna segala sesuatu yang dikomunikasikan terhadap pendengarnya, sesuai dengan prinsip-prinsip berbicara yang mendasari secara umum maupun perorangan (Tarigan, 1990:15)..
4. Tujuan Pengajaran Bahasa Inggris seperti pendapat Wilkin dan Maulida (2001) dapat dicapai karena pembicara dapat menyampaikan pikiran atau gagasannya secara efektif.
5. Dengan menggunakan metode *Role Play* maka pengajaran ketrampilan berbicara untuk siswa tingkat SMP yang menekankan ketepatan lafal (*pronunciation*), intonasi dan kelancaran berbicara dapat direalisasikan.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan metode *Role Play* terbukti dapat memperbaiki pembelajaran *Speaking* (mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal lisan pendek dalam bahasa Inggris), sehingga prestasi hasil belajar dapat meningkat dengan baik dan mampu meningkatkan ketrampilan berbicara siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Balikpapan.

SARAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah, khususnya di SMP Negeri 4 Balikpapan.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi guru dalam memahami kelemahan dan kelebihan siswanya, sehingga dapat membuat terobosan yang dapat memotivasi siswa untuk aktif berbicara, sehingga kemampuan berbicaranya meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, 2005, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Dirjen PMTK
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineksa Cipta.
- Combs. Arthur. W. 1984. *The Profesional Education of Teachers*. Allin and Bacon, Inc. Boston.
- Depdiknas, 2006, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan : Lampiran Permendiknas no 22, Tahun 2006 tentang Standar Isi*, Jakarta.
- Depdiknas, 2006, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan : Lampiran Permendiknas no 23, Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Kelulusan*, Jakarta.
- Direktorat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama , 2002, *Modul : ING. B.03, Ketrampilan Berbicara*.
- Fathurrohman Pupuh dan Sutikno Sobry, 2007, *Strategi Belajar Mengajar*, PT Refika Aditama.
- Kemmis, S dan Taggart R, 1998, *The Action Research Planner*, Deakin University.