

Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar

Ni Nyoman Ari Ratnadi¹, Kadek Dwi Arlinayanti², Kadek Devy Marleni³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Ilmu kesehatan Buleleng

Email: ariratnadi@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa Inggris anak pada siswa SDN 1 Sangsit. Desain penelitian adalah *quasi eksperimental* dengan rancangan *pre-post test design with control group* dengan sampel 110 responden yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria sampel. Pengukuran kemampuan berbahasa Inggris dilakukan dengan lembar observasi *Denver II*. Dari hasil penelitian didapatkan rata-rata kemampuan berbahasa pada kelompok eksperimen sebelum diberikan intervensi adalah 64,18 yang masuk dalam Normal sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan rata-rata 43,09 yang termasuk dalam kategori *Caution*. Setelah diberikan intervensi selama 3 kali dalam seminggu selama 4 minggu didapatkan rata-rata nilai kemampuan berbahasa pada kelompok eksperimen mendapat rata-rata 77,82 yang masuk dalam kategori *Advance* sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan rata-rata 25,45 yang termasuk dalam kategori *Caution*, dengan uji *paired t test* pada kelompok eksperimen diperoleh *p-value* 0,000 dan 0,000 pada kelompok kontrol. Perbedaan nilai keseimbangan antara dua kelompok menggunakan uji *independent t-test* didapatkan nilai *p value* 0,000 sehingga ada perbedaan yang berarti antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Kata Kunci: Metode bermain peran; kemampuan berbicara; siswa sekolah dasar

ABSTRACT

The study aimed to know the effect of Role Play Method towards Speaking ability in SDN 1 Sangsit Students. Design used in this study was Quasi Experimental with pre-post test and control group design. The number of sample was 110 respondents that were selected by using purposive sampling technique with sampling criteria. Speaking ability was measured by the Denver II observation sheet. The result of this study showed that the average value of language ability in the experimental group before the intervention was 64.18 which were included in Normal category, while in the control group was 43.09 which belonged to Caution category. The average value of language ability in the experimental group after the intervention given 3 times a week for 4 weeks of 77.82 included in the Advance category, while the average in the control group of 25.45 included in the Caution category, using paired t-test in the experimental group obtained p-value 0,000 and 0,000 in the control group. The differences of balance value between the two groups were tested by independent t-test and obtained p value 0,000 so that there was a significant difference between the experimental and control groups.

Key Word: Role Play Method; Speaking Ability; elementary students

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan di masyarakat. Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas, sumber daya manusia dan menentukan keberhasilan pembangunan Nasional karena pendidikan memberikan bimbingan dan asuhan yang menciptakan siswa yang mampu menunjukkan individualitas sendiri dengan nilai-nilai Pancasila sehingga siswa memiliki kesiapan dalam menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang akan terjadi dalam berbagai kehidupan di masyarakat dan Negara (Rahmawati, 2013).

Sarwono (2003, dalam Rahmawati, 2013:76) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa anak merupakan proses biologis dan psikologis, karena melibatkan proses pertumbuhan alami dan perkembangan psikologis sebagai akibat interaksi anak dengan lingkungan. Kecepatan anak berbicara (bahasa pertama) merupakan salah satu hal naluriah dan menjadi bukti kuat dari biologis untuk memperoleh bahasa. Dengan berbahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran maupun perasaannya kepada orang lain.

Soetjiningsih, (2013:56) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa

merupakan indikator seluruh perkembangan anak, karena kemampuan berbahasa sensitif terhadap keterlambatan atau kelainan atau sistem lainnya, seperti kemampuan kognitif, motorik, psikologis, emosi, dan lingkungan di sekitar anak.

Berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan dasar berbahasa yang terjadi dalam setiap situasi. Siswa harus mengembangkan keterampilan berbicara khususnya bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari situasi maupun dalam situasi konflik. Guru sebaiknya tidak hanya mengajarkan bagaimana mengatakan tetapi juga memberikan tanggapan kepada orang lain. Nunan (2003) sebagaimana dikutip dalam Kayi (2006) mengatakan bahwa mengajar berbicara adalah untuk mengajar siswa untuk: (a) Menghasilkan bahasa Inggris bunyi ujaran dan pola bunyi, (b) Penggunaan tekanan kata dan kalimat, intonasi pola dan ritme bahasa kedua, (c) Pilih kata yang tepat dan kalimat sesuai dengan latar sosial, situasi, dan subjek yang tepat, (d) Atur pemikiran siswa dalam urutan yang bermakna dan logis, (e) Gunakan bahasa sebagai sarana untuk mengungkapkan nilai dan penilaian, (f) Menggunakan bahasa dengan cepat dan percaya diri dengan sedikit jeda yang tidak

wajar, yang disebut kelancaran. Salah satu tujuan pengajaran berbicara adalah untuk mengembangkan kefasihan dalam penggunaan bahasa asing. Kefasihan adalah penggunaan bahasa asing yang terjadi ketika seorang pembicara terlibat dalam bahasa yang bermakna interaksi dan memelihara komunikasi yang dapat dipahami dan berkelanjutan meskipun keterbatasan dalam kompetensi komunikatifnya.

Salah satu teknik untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah *Role Play*. Bermain peran sangat penting dalam pengajaran berbicara karena memberikan siswa kesempatan untuk berlatih berkomunikasi berbicara dalam konteks sosial yang berbeda dan dalam lingkungan sosial yang berbeda peran. Selain itu, juga memungkinkan siswa untuk berkreasi dan menempatkan diri tempat orang lain untuk sementara waktu. Menurut Stephen D. Hattings (1993:165) berdasarkan pengamatannya di kelas percakapan, role play tampaknya aktivitas ideal di mana siswa dapat menemukan diri mereka sendiri dan memberi mereka kesempatan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan komunikasi mereka.

Bermain Peran (*Role Play*) dalam pendidikan anak sekolah dasar merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui

peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi bahasa, perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Kegiatan bermain peran ditandai dengan adanya interaksi dengan orang terdekat di sekeliling anak, sehingga anak mampu terlibat dalam kerjasama bermain. Melalui bermain peran (*Role Play*) diharapkan siswa mampu mengembangkan bahasa ibu maupun bahasa asing yang dipelajari, mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara (Mulyasa, 2012:174).

Sembilan tahapan bermain peran (*Role Play*) yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu menghangatkan suasana dan motivasi anak, memilih peran dalam pembelajaran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi pembelajaran, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan. Keberhasilan bermain peran (*Role Play*) bergantung pada kemampuan dalam

mengungkapkan pengalaman pribadi anak-anak. (Shaftel 1967, dalam Mulyasa, 2012:176- 179)

Bermain peran (*Role Play*) termasuk salah satu jenis bermain aktif, yang diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang dipilih. Perilaku yang dilakukan anak ditampilkan dalam setiap tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa (Mulyasa, 2012:173).

Peneliti tertarik pada Efek Pengajaran Metode Role-Play dalam hal ini karena siswa Sekolah Dasar khususnya SDN 1 Sangsit kelas IVa dan IVb mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris sehingga metode *Role-Play* sangat cocok dan efektif untuk membantu siswa lebih aktif karena siswa dapat dibagi dalam kelompok kecil sehingga diharapkan dapat memberikan pendapat atau menanggapi tentang tugas atau tugas yang diberikan oleh guru mereka dalam kelas. Siswa membutuhkan latihan untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan rancangan *pre-post test*

with control group design rancangan ini berupaya mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimental. Hipotesis yang dapat dirumuskan antara lain:

Ha: Ada Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Siswa Kelas IVa dan IVb SDN 1 Sangsit.

H0: Tidak Ada Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Siswa Kelas IVa dan IVb SDN 1 Sangsit

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 1 Sangsit sebanyak 55 orang dan IVb berjumlah 55 orang. Dalam penelitian ini pengambilan sampel yang digunakan adalah *Nonprobability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling*. Penelitian dilakukan selama selama 4 minggu. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sangsit. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa lembar observasi Denver II untuk pengukuran kemampuan berbahasa dan juga SAP bermain peran. Lembar observasi tersebut berisi data demografi sampel dan pengukuran kemampuan berbahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan data primer yaitu

data hasil pengkajian kemampuan berbicara dan IVb dalam Denver II dan kemudian yang dilakukan sebelum dan sesudah dicatat dalam lembar observasi. Gambaran intervensi bermain peran. Kemampuan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa berbicara bahasa Inggris anak diukur dengan kelas IVa sebelum diberikan metode bermain tugas-tugas perkembangan siswa kelas IVa peran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kemampuan Berbahasa Inggris sebelum diberikan metode bermain peran pada kelompok eksperimen

| Pre test | N | Rerata | Minimum | Maksimum | SD |
|----------------------------|----------|---------------|----------------|-----------------|-----------|
| Kelompok Eksperimen | 55 | 64,18 | 40 | 90 | 14,232 |

Metode bermain peran (role play) ini diberikan bermain 3 kali dalam seminggu dengan durasi pada kelompok eksperimen. Metode ini akan bermain 1 jam. diberikan selama 1 bulan dengan frekuensi

Tabel 2. Kemampuan Berbahasa Inggris sebelum diberikan metode bermain peran pada kelompok kontrol

| Pre test | N | Rerata | Minimum | Maksimum | SD |
|-------------------------|----------|---------------|----------------|-----------------|-----------|
| Kelompok Kontrol | 55 | 43,09 | 20 | 70 | 9,789 |

Pada kelompok kontrol tidak diberikan terendah 20 dan tertinggi 70.

Metode Bermain Peran (*Role Play*), Nilai

Tabel 3. Kemampuan Berbahasa Inggris setelah diberikan metode bermain peran pada kelompok eksperimen

| Pre test | N | Rerata | Minimum | Maksimum | SD |
|----------------------------|----------|---------------|----------------|-----------------|-----------|
| Kelompok Eksperimen | 55 | 77,82 | 50 | 90 | 11,497 |

Dilihat dari penelitian menunjukkan bahwa menunjukkan peningkatan hasil kemampuan setelah diberikan Metode Bermain Peran (*Roel Play*) berbicara, dengan nilai terendah 50 dan pada kelompok eksperimen, tertinggi 90.

Tabel 4. Kemampuan Berbahasa Inggris setelah diberikan metode bermain peran pada kelompok kontrol

| Pre test | N | Rerata | Minimum | Maksimum | SD |
|-------------------------|----------|---------------|----------------|-----------------|-----------|
| Kelompok Kontrol | 55 | 25,45 | 20 | 60 | 10,150 |

Nilai rata-rata dari kelompok kontrol jauh lebih rendah dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Menurut peneliti ini terjadi karena siswa yang ikut serta atau diberikan metode bermain peran dapat

meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Kemampuan berbicara bahasa Inggris yang baik akan mempengaruhi peningkatan perkembangan berbahasa yang dimiliki oleh siswa.

Tabel 5. Identifikasi perbedaan kemampuan berbahasa Inggris sebelum dan setelah diberikan metode bermain peran di SDN 1 Sangsit

| <i>Paired Differences</i> | | | | | |
|---------------------------|-----------|----|----------------|-----------------------|-------|
| Variabel | | N | Mean ± SD | Perbedaan (Mean ± SD) | P |
| Kelompok Eksperimen | Pre-test | 55 | 64,18 ± 14,23 | -13,636 ± 9,881 | 0,000 |
| | Post-test | | 77,82 ± 11,497 | | |
| Kelompok Kontrol | Pre-test | 55 | 43,09 ± 9,789 | 17,636 ± 11,858 | 0,000 |
| | Post-test | | 25,45 ± 10,15 | | |

Hasil uji Paired T-test pada Tabel 5 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan data sebelum dan setelah pada kelompok eksperimen setelah diberikan metode bermain peran (role play) dengan *p value* 0,000 ($\alpha \leq 0,05$). Artinya, ada perbedaan yang signifikan dari keseimbangan tubuh sebelum dan setelah diberikan Metode Bermain Peran (*Role Play*). Nilai *p value* pada kelompok kontrol adalah 0,000 berarti nilai $\alpha < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan juga terdapat perbedaan antara kemampuan berbahasa Inggris siswa kelas IVa dan IVb pada kelompok control.

2. Pembahasan

Menurut peneliti peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol karena pada

jalannya penelitian ini, peneliti tidak mengendalikan semua faktor yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. Status siswa yang sedang duduk di pendidikan dasar mengharuskan siswa untuk terus belajar tidak hanya di sekolah namun juga belajar mandiri di rumah. Kegiatan yang dilakukan di rumah seperti berkomunikasi, membaca cerita bahasa Inggris, menonton televisi ataupun bermain dapat meningkatkan kecerdasan siswa.

Menurut Hakim (2013) Bermain Peran (*Role Play*) adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Bermain peran

(*role play*) berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari yaitu mengambil peran (*role taking*) artinya tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, membuat peran (*role making*) artinya kemampuan pemegang untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan, tawar menawar peran (*role negotiation*) artinya tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang- pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Menurut peneliti terhadap hasil penelitian tersebut adalah pada saat pembelajaran berlangsung siswa aktif menerima setiap stimulus yang diberikan oleh guru, baik itu arahan maupun instruksi tugas dalam pemberian metode bermain peran ini maka siswa mampu berperan aktif dalam setiap kegiatan kelas untuk menerapkan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan temannya, oleh karena itu siswa tentu akan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris di sekolah maupun di luar sekolah nantinya. Hal tersebut sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas Iva dan IVb di SDN 1 Sangsit.

SIMPULAN

Metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa Sekolah Dasar, dengan bermain peran siswa dapat mengingat kosakata bahasa Inggris, mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi bahasa, perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah, dapat berinteraksi dengan orang terdekat di sekeliling siswa, sehingga siswa mampu terlibat dalam kerjasama bermain, mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara, meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penelitian yang di dapat, peneliti menyarankan kepada instansi pendidikan untuk menerapkan metode bermain peran ini dalam proses pembelajaran di kelas untuk para siswa yang dilakukan di sekolah.

REFERENSI

- Aida, N, & Rini, P. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. (*Jurnal Psikologi Indonesia*.4 (1)
- Azizah, N, & Kurniawati, Y. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesia Journal Of Early Childhood*, 2 (2)
- Blatner, A. (2005). Using role playing in

- teaching empathy. *British Journal of Psychodrama & Sociodrama*, 20 (1).
- Bosan, B. 2013. The Effect of Role-Play on students' Attittude and Motivation to Speak and Interact in the ESL Classroom. *Master Thesis*, Universiti Teknologi Malaysia.
- Dahlan, T. 2010. *Games Sains Kreatif & Menyenangkan*. Bandung: Ruang Kata.
- Hakim, R. 2013. Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Membiasakan Ahlak Terpuji Siswa Kelas VII MTs Tempura Paron Ngawita 2013/2014. *E-Journal STAI*.
- Kayi, Hayriye. 2006. Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a Second Language. Nevada: University of Nevada. *Internet TESL Journal*, 11 (11).
- Mudlofir, A, Rusydiyah, F. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Edisi 1. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Nunan, D. 2003. *Practical English Teaching*. New York: McGraw Hill Companies.
- Soetjningsih., & Ranuh. 2015. *Tumbuh Kembang Anak*. Edisi 2. Jakarta: EGC
- Sugyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA, Cv. H.42
- Stephen, D.H. 1993. *Role play*. Cambridge : Blandwell
- Wijayanti, N. 2015. Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Mengurangi Perilaku Agresifitas Anak TK Sewulan Tahun Ajaran 2015/2016. *E-Jurnal IKIP PGRI Madiun*.
- Wulandari, D., Manuaba, S, & Wiyasa, N. 2016. Penerapan Model Picture And Picture Berbantuan Papan Flannel Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B2. *E-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNDIKSHA*, (4)1.
- Yusuf, S., & Sugandhi, M. 2011. *Perkembangan Peserta Didik. Edisi 1*. Jakarta: Rajawali Pers. H