

## Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris dengan *Role Play* di Kelas XI IPS-1 di MAN 2 Cirebon

Abdul Wakhid

MAN 2 CIREBON

### Info Artikel

#### *Riwayat Artikel:*

Diterima 29 Juli 2023  
 Direvisi 28 Agustus 2023  
 Revisi diterima 6 September 2023

#### *Kata Kunci:*

Keterampilan Berbicara, Meningkatkan Keterampilan Berbicara, *Role Play*

### ABSTRAK

Rendahnya prestasi belajar ini oleh sebagian orang diartikan sebagai rendahnya mutu pembelajaran, sedangkan rendahnya mutu pembelajaran dapat diartikan kurang efektifnya metode pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran penerapan *Role Play* dalam meningkatkan aktifitas siswa dan kinerja dalam pembelajaran serta kemampuan siswa berbicara Bahasa Inggris di Kelas XI IPS-1 MA Negeri 2 Cirebon. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada bulan Agustus s.d Desember 2022 dengan 2 siklus terdapat temuan-temuan berikut: 1) Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* dari siklus I sebesar 31 (64,58%) ke siklus II sebesar 48 (87,50%) mengalami peningkatan sebesar 11 atau 22,92%; 2) Kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* dari siklus I sebesar 48 (85,71%) ke siklus II sebesar 54 (96,43%) mengalami peningkatan sebesar 8 atau 14,29%; 3) kemampuan siswa berbicara Bahasa Inggris dengan menerapkan *Role-Play* mengalami peningkatan rata-rata sebesar 7,77 atau 10,84% dari rata-rata kelas pada Pra PTK 72,39 menjadi 75,69 pada rata-rata kelas siklus I.

### ABSTRACT

Some people interpret low learning achievement as low quality of learning, while low quality of learning can mean less effective learning methods. This research aims to find out an overview of the application of Role Play in improving student activity and performance in learning as well as students' ability to speak English in Class XI IPS-1 MA Negeri 2 Cirebon. From the results of research conducted from August to December 2022 with 2 cycles, there are the following findings: 1) Student activity in the learning process by implementing Role Play from cycle I was 31 (64.58%) to cycle II was 48 (87 .50%) experienced an increase of 11 or 22.92%; 2) Teacher performance in the learning process by implementing Role Play from cycle I was 48 (85.71%) to cycle II was 54 (96.43%) experiencing an increase of 8 or 14.29%; 3) students' ability to speak English by applying Role - Play experienced an average increase of 7.77 or 10.84% from the class average in Pre PTK of 72.39 to 75.69 in the class average of cycle I.

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*

**Penulis Koresponden:**

Abdul Wakhid

MAN 2 CIREBON

Jl. Merdeka No.53, Babakan, Kec. Ciwaringin, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat 45167, Indonesia

[wakhid.abdulwakhid@yahoo.com](mailto:wakhid.abdulwakhid@yahoo.com)

**How to Cite:** Wakhid, Abdul. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris dengan *Role Play* di Kelas XI IPS-1 di MAN 2 Cirebon. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(4) 479-498. doi: [10.56855/jpr.v1i4.752](https://doi.org/10.56855/jpr.v1i4.752)

## PENDAHULUAN

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih jauh lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis,neurologis, semantik, dan linguistik sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial. (Tarigan,1996:15)

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sudah dikelas sejak peserta didik masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Akan tetapi Sebagian besar siswa yang telah duduk di bangku SMA atau MA yang menganggap Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sulit dipelajari. Siswa tetap masih mengalami kesulitan dalam memahami bahasa Inggris terutama kemampuan siswa berbicara bahasa Inggris. Banyak siswa yang minat mempelajari bahasa Inggris-nya kurang. Hal ini ditunjukkan kurang aktifnya pembelajaran di kelas, hampir semua siswa lebih banyak diam. Pernah peneliti mencoba untuk tanya jawab lisan tentang materi yan sudah pernah diajarkan, namun hanya 3-5 siswa yang memberi respon sedangkan yang lain hanya diam. Suasana belajar kurang menyenangkan.

Dengan kondisi tersebut di atas tentunya suasana belajar bahasa Inggris di kelas menjadi kurang kondusif, begitu pula dengan motivasi belajar siswanya yang rendah. Sekalipun materimateri yang diajarkan tergolong masih sederhana namun tidak membuat siswa dapat mudah menerima ataupun tertarik mempelajarinya. Di samping itu tata bahasa yang mereka pelajari juga masih sangat sederhana. Semua kondisi tersebut di atas, menyebabkan rendahnya kemampuan siswa berbicara Bahasa Inggris. Rendahnya kemampuan siswa berbicara bahasa Inggris ini dapat ditunjukkan dari rata-rata hasil belajar kemampuan berbicara siswa kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon sebelum dilakukan penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Kemampuan Awal Siswa Berbicara Bahasa Inggris

Aspek Penilaian	Rata-rata Kelas
Pemahaman	73,23
Pelafalan	72,50
Komunikasi Interaktif	74,37
Isi Cerita	73,80
Sikap	75,00
Struktur	74,68
Rata-rata	73,93

Dari Tabel 1. diatas, rata-rata kemampuan siswa berbicara bahasa Inggris siswa kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon sebelum menerapkan *Role Play* adalah 73,93. Rata-rata ini masih tergolong rendah dibawah KKM Satuan Pendidikan MAN 2 Cirebon yaitu 75%. Halawa, et. al. (2023), berbagai upaya telah dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mengajar siswanya menggunakan berbagai model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuannya dalam menulis cerpen, namun hasil belajar yang diharapkan belum maksimal.

Perbaikan mutu pendidikan dan pengajaran senantiasa harus tetap diupayakan dan dilaksanakan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran (Suminingsih, 2023). Banyak faktor menyebabkan rendahnya kemampuan siswa berbicara Bahasa Inggris ini, salah satu diantaranya adalah kurangnya guru menjalankan tugasnya dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk berbicara bahasa Inggris. Peneliti mencoba memberi variasi lain untuk menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap Bahasa Inggris. Salah satu strategi yang telah peneliti lakukan adalah belajar sambil bermain, yang dikemas dalam sebuah permainan peran atau yang dikenal dengan *Role Play*. Agar mereka merasa senang dengan pembelajaran Bahasa Inggris, tema *Role Play* didiskusikan bersama sesuai dengan keinginan mereka. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang ada dapat di rumuskan sebagai berikut:

- Apakah penerapan *Role Play* dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon ?
- Apakah penerapan *Role Play* dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon ?
- Apakah penerapan *Role Play* dapat meningkatkan kemampuan siswa berbicara Bahasa Inggris di Kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon ?

## METODOLOGI

### Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut *Classroom Action Research* (CAR). PTK adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam terhadap tindakan-tindakan yang

dilakukan itu serta memperbaiki kondisi praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan melalui 4 tahap, yakni: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflective*). Penelitian Tindakan Kelas ini juga berpijak pada 2 (dua) landasan, yaitu :

- a) Keterlibatan (*Involvement*) yaitu keterlibatan guru dalam penggelaran penelitian tindakan kelas.
- b) Perbaikan (*Improvement*) yaitu komitmen guru untuk melakukan perbaikan termasuk perubahan dalam cara berfikir dan kerjanya sendiri.

Pada pelaksanaan tindakan kelas ini, peneliti berkolaborasi dengan 2 (dua) orang guru, seorang guru bahasa Inggris Kelas XI sebagai kolaborator. Kolaborator ini membantu peneliti mengumpulkan data pada saat penelitian sedang berlangsung dan juga memberikan informasi-informasi selama proses penelitian berlangsung. Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan dalam 3 siklus dan setiap siklus diharapkan ada perubahan yang dicapai.

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini yaitu kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon tahun pelajaran 2022 dengan jumlah sampel sebanyak 32 siswa. Sebagai pertimbangan mengapa kelas ini dipilih untuk menjadi objek penelitian, karena peneliti mengajar di kelas tersebut, serta mendapatkan banyaknya siswa dalam kelas ini yang nampak pasif dalam pembelajaran bahasa asing, mereka kurang berani mengambil inisiatif dalam berbicara sekalipun jumlah tatap muka/jam mengajar lebih banyak dibanding kelas lainnya. Dengan kondisi tersebut memungkinkan peneliti melakukan variasi-variasi pembelajaran.

### **Sumber Data**

Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah 32 orang dengan rincian 24 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Jenis data yang dihimpun adalah data kualitatif karena penelitian ini merupakan penelitian proses yang dilakukan selama tindakan berlangsung. Untuk mempermudah pengumpulan data, peneliti meyusun sebuah rubrik penilaian yang meliputi; 1) Pemahaman, 2) Pelafalan, 3) Komunikasi Interaktif, 4) Isi Cerita, 5) Sikap, dan 6) Struktur. Dalam pengumpulan data ini peneliti dibantu satu guru Bahasa Inggris yang kepangkatannya lebih tinggi dan bertugas sebagai kolaborator. Selain itu pengumpulan data diperoleh dari dokumentasi yang berupa perekaman suara dan pengambilan gambar. Data yang dihimpun tersebut tidak hanya diperuntukkan kelengkapan laporan penelitian tetapi juga sebagai arsip sekolah.

### **Prosedur Pengumpulan Data**

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dengan menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi, lembar rubrik penilaian dan dokumentasi. Kegiatan observasi ini dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan. Kolaborator mengisi rubrik yang telah disediakan dan mencatat kejadian-kejadian selama tindakan berlangsung. Selain itu

kolaborator juga mengambil dokumentasi untuk merekam suara siswa dengan menggunakan *audiocasette*. Hal ini ditujukan agar siswa mempunyai kesempatan untuk mendengarkan hasil tampilannya dan merenungkan bahasa yang telah digunakan. Mereka mungkin dengan mudah memeriksanya.

Kegiatan observasi ini dilakukan dengan 3 siklus. Pada siklus pertama peneliti bersama tim pengamat melakukan sesuai rencana pelaksanaan tindakan. Hasil observasi yang telah dihimpun, didiskusikan bersama yang selanjutnya direfleksikan pada siklus berikutnya yakni perbaikan atas kendala-kendala yang telah dilakukan siswa selama proses penelitian.

### Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik diskripsi. Adapun diskripsi yang dipakai untuk mengetahui kemampuan berbicara Bahasa Inggris dengan menggunakan *role play* adalah sebagai berikut: 1) Pemahaman, 2) Komunikasi Interaktif, 3) Pelafalan, 4) Isi cerita, 5) Sikap, dan 6) Struktur. Teknik analisisnya menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dipergunakan untuk mengolah data hasil pengamatan selama proses pembelajaran, sedangkan analisis kuantitatif dipergunakan untuk mengolah data hasil belajar. Adapun kriteria penilaian dituangkan dalam sebuah rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Rubrik Penilaian *Role Play*

Kategori	Kriteria	Skor	Bobot	Nilai
1. Pemahaman	Dalam setiap kali pembicaraan, siswa dapat <ol style="list-style-type: none"> <li>1. dapat mengungkapkan 4 - 5 kalimat dan saling terkait</li> <li>2. dapat mengungkapkan 2- 3 kalimat dan saling terkait</li> <li>3. dapat mengungkapkan 1 kalimat dan terkait</li> <li>4. tidak dapat mengungkapkan kalimat</li> </ol>	4 3 2 1	25 18 11 4	25 18 11 4
2. Pelafalan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sangat jelas dan mendekati penutur asli</li> <li>2. Sangat jelas walaupun dengan aksen bahasa ibu</li> <li>3. Kurang jelas dan mempengaruhi makna</li> <li>4. Tidak jelas dan tidak bermakna</li> </ol>	4 3 2 1	20 15 10 5	20 15 10 5
3. Komunikasi Interaktif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percaya diri dan lancar dalam mengambil giliran bicara serta mampu mengoreksi diri jika melakukan kesalahan</li> <li>2. Percaya diri meskipun ada pengulangan dan keraguan</li> <li>3. Lebih banyak merespon dan berinisiatif</li> <li>4. Tidak mampu merespon dan berinisiatif</li> </ol>	4 3 2 1	20 15 10 5	20 15 10 5
4. Isi cerita	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sesuai tema</li> <li>2. Sesuai tema tetapi sedikit ada penyimpangan</li> <li>3. Kurang sesuai dengan tema</li> <li>4. Tidak sesuai dengan tema</li> </ol>	4 3 2 1	15 11 7 3	15 11 7 3

5. Sikap	1. Ekspresi dan suara penuh penjiwaan dan menarik perhatian 2. Gaya dan suara kadang kadang kurang penjiwaan 3. Gaya dan suara kurang menarik serta terkesan menghafal 4. Tidak ada ekspresi serta suara tidak jelas	4 3 2 1	10 8 5 3	10
6. Struktur	1. Tatabahasa dan kosakata tepat 2. Tatabahasa dan kosakata kadang kadang kurang tepat 3. Tatabahasa dan kosakata kurang tepat dan mempengaruhi makna 4. Tatabahasa dan kosakata sulit dipahami .	4 3 2 1	10 8 5 3	10

### Jumlah Nilai Keseluruhan

Untuk menilai kemampuan berbicara Bahasa Inggris , peneliti menggunakan pedoman penilaian yang diadopsi dari pedoman penilaian pelaksanaan ujian praktik berbicara dari Departemen Pendidikan Nasional. Dari hasil perolehan data, peneliti memberikan batasan-batasan ketuntasan, untuk masing-masing kategori, yaitu: 1) Pemahaman, siswa dapat mengungkapkan 2 sampai 3 kalimat dalam setiap kali pembicaraan, 2) Pelafalan, sangat jelas walaupun dengan aksen bahasa ibu, 3) Komunikasi Interaktif, siswa percaya diri meskipun ada pengulangan dan keraguan, 4) Isi cerita, sesuai tema walau ada sedikit penyimpangan, 5) Sikap, gaya dan suara kadang kurang penjiwaan, dan 6) Struktur, tatabahasa dan kosakata kadang-kadang kurang tepat.

Untuk kategori tatabahasa, peneliti tidak memberikan bobot yang tinggi, mengingat tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan kemampuan berbicara. Jika siswa dalam memproduksi kalimat masih ditemukan tatabahasa yang belum benar, sejauh tidak mengubah makna dan pesan yang mau disampaikan dapat dipahami, maka merak akan ditoleransi dalam pencapaian ketuntasan minimal.

Tabel 3. Bobot dan Nilai Ketuntasan Minimal

Kategori	Kriteria	Skor	Nilai
1. Pemahaman	Dalam setiap kali pembicaraan, siswa dapat mengungkapkan 2- 3 kalimat dan saling terkait	3	18
2. Pelafalan	Sangat jelas walaupun dengan aksen bahasa ibu	3	15
3. Komunikasi Interaktif	Percaya diri meskipun ada pengulangan dan keraguan	3	15
4. Isi cerita	Sesuai tema tetapi sedikit ada penyimpangan	3	11
5. Sikap	Gaya dan suara kadang kadang kurang penjiwaan	3	8
6. Struktur	Tatabahasa dan kosakata kadang kadang kurang tepat	3	8
<b>Jumlah Nilai Keseluruhan</b>		<b>18</b>	<b>75</b>

Dari Tabel 3. dapat disimpulkan bahwa siswa dikatakan tuntas adalah siswa yang telah memenuhi kriteria minimal dari masing-masing kategori, dengan memperoleh bobot minimal sejumlah 18 (delapan belas) yang dikonversikan ke dalam nilai, yakni 75 (tujuh puluh lima). Jadi, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *role play*, adalah 75. Hal ini juga sudah sesuai dengan standart Kriteria Ideal Ketuntasan Minimal dari Badan Standar Nasional Pendidikan.

Untuk mengukur ketuntasan Klasikal (Kelas), maka suatu kelas dikatakan telah berhasil mencapai ketuntasan belajar jika paling sedikit 75 % data jumlah siswa dalam kelas tersebut telah mencapai ketuntasan perorangan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Apabila sudah terdapat 75 % dari jumlah siswa keseluruhan dalam kelas yang mencapai tingkat ketuntasan belajar maka kelas tersebut dapat melanjutkan kegiatan pada satuan pembelajaran berikutnya.
- b) Apabila jumlah siswa yang mencapai tingkat ketuntasan belajar masih kurang dari 75 %, maka :
  - 1) siswa yang taraf penguasannya kurang dari 75% harus diberi program perbaikan mengenai bagian-bagian pelajaran yang belum dikuasai.
  - 2) siswa yang telah mencapai taraf penguasaan 75 % atau lebih dapat diberikan program pengayaan.
- c) Untuk menentukan prosentase dari pencapaian ketuntasan siswa maupun kelas adalah sebagai berikut:

- 1) Prosentase ketuntasan siswa:

$$\text{Prosentase ketuntasan siswa} = \frac{Sp}{St} \times 100\%$$

dengan: Sp = Skor perolehan

St = Skor total (ideal)

$$2) \text{Prosentase ketuntasan kelas} = \frac{S}{T} \times 100\%$$

dengan:

S = Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan

T = Jumlah siswa total kelas

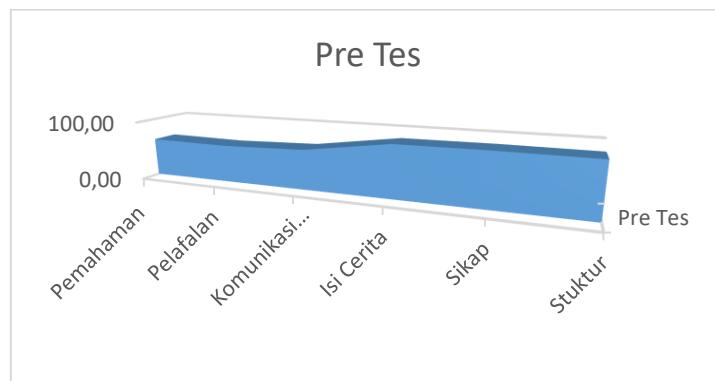
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Agar dalam penelitian ini Peneliti mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan, maka Peneliti menggunakan metode siklus. Sebelum pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu perlu dikaji prestasi belajar siswa sebelum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui Pre Tes yang dilaksanakan pada Sabtu tanggal 3 Agustus 2022.

Berdasarkan data Pre Tes yang sudah dilakukan ini dijadikan dasar dalam Pra Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari hari hasil Pre Tes diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Nilai tertinggi adalah 81;
- 2) Nilai terendah adalah 54;
- 3) Rata-rata nilai Pra PTK masih dibawah batas nilai KKM yaitu 72,39;

- 4) Jumlah siswa yang tuntas adalah 17 atau prosentase ketuntasannya adalah 47,22 % dan yang tidak tuntasnya 19 atau 52,88%.
- 5) Hasil kemampuan berbicara siswa Bahasa Inggris berdasarkan aspek yang dinilai pada Pre Tes diperoleh rata-rata untuk aspek pemahaman 64,22%, aspek pelafalan 62,50%, Komunikasi Interaktif 66,67%, Isi Cerita 86,67, sikap 87,78 dan Struktur 87,22. Dari data ini menunjukkan bahwa dari hasil Pre Tes ada 3 (tiga) aspek yang dianggap masih lemah yaitu pemahaman, pelafalan dan komunikasi Interaktif.



Gambar 1. Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris pada Pre Tes

Dengan kondisi hal tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil Pre Tes yang dijadikan data Pra PTK sebelum dilakukan remedial masih kurang memuaskan (masih dibawah nilai KKM). Hal ini membuktikan pembelajaran yang dilakukan sebelum dilakukan PTK perlu adanya perbaikan. Oleh karena itu pada pelaksanaan PTK ini diharapkan mampu merubah suasana pembelajaran sehingga akan berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa yang selanjutnya akan berdampak pula pada peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris .

### Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap ini telah dilaksanakan penyusunan rencana tindakan yang meliputi, 1) rencana pembelajaran, 2) jadwal kegiatan siklus 1, 3) lembar rubrik *Role Play*, 4) lembar pengamatan untuk guru, dan 5) lembar angket siswa. (Instrument terlampir). Dalam rencana pembelajaran, penulis mengambil tema kehidupan sekolah yang dibagi dalam 5 (lima) sub topik, yakni (1) di perpustakaan, (2) di kelas, (3) di kantin, (4) di halaman sekolah, dan (5) di ruang Usaha Kesehatan Sekolah, (5) di GOR, (6) di Mesjid, (7) di ruang TU, dan (8) Parkiran Motor. Sesuai dengan rencana bahwa penulis akan menerapkan *Role Play* dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa berbicara bahasa Inggris kelas XI IPS-1 MA Negeri 2 Cirebon, maka kelima sup topik ini akan dikembangkan lewat *Role Play* (bermain Peran).

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, peneliti dibantu dengan seorang teman sejawat yang bertugas sebagai observer yang mengamati selama proses

pembelajaran baik mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru, maupun yang dilakukan oleh siswa.

Untuk memudahkan dalam menginterpretasikan hasil pengamatan, maka diperlukan pedoman dalam pengisian lembar observasi yaitu: penilaian dalam bentuk skala sikap. Berikut tabel pedoman skala sikap dalam menginterpretasikan hasil pengamatan kinerja guru dalam proses pembelajaran *Role Play*.

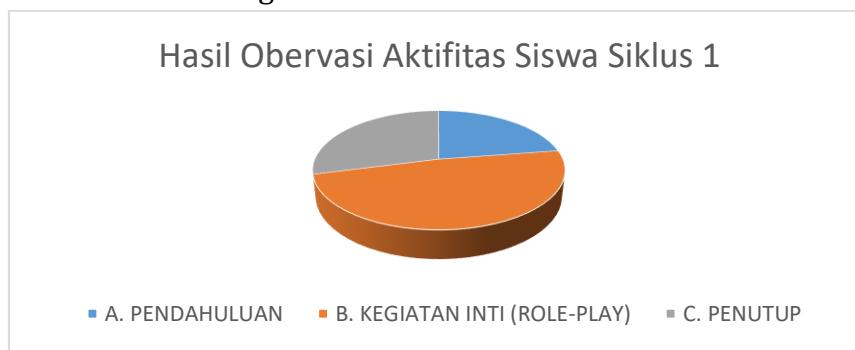
Tabel 4. Pedoman Skala sikap

Penilaian Skala Sikap	Penskoran	%
Sangat Baik (SB)	4	75 – 100
Baik (B)	3	50 – 75
Cukup (C)	2	25 – 50
Kurang (K)	1	1 – 25

#### Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus 1

Berdasarkan lembar pengamatan terhadap aktivitas siswa yang diisi oleh observer. Berdasarkan hasil pengamatan secara keseluruhan jumlah skor aktifitas kegiatan yang diraih oleh siswa dalam proses pembelajaran *Role Play* adalah 31. Skor ini jika diprosentasikan dengan jumlah skor kinerja ideal/total (48), maka diperoleh bahwa aktifitas kegiatan siswa dalam proses pembelajaran *Role Play* pada siklus 1 secara keseluruhan prosentasenya adalah 64,58 %. Prosentasi ini jika mengacu kepada pedoman interpretasi, maka masuk dalam kategori "Baik".

Dengan demikian disimpulkan bahwa kinerja guru dalam proses pembelajaran *Role-Play* "Baik". Artinya pada siklus 1 ini, dengan penerapan *Role Play* dapat meningkatkan kinerja guru dalam menjaga kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon. Sebagian besar siswa aktif dengan baik dalam kegiatan proses pembelajaran *Role Play*. Hanya saja masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga setelah dibagi kelompok. Hasil observasi terhadap aktifitas siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

#### Hasil Observasi Kinerja Guru Pada Siklus 1

Berdasarkan lembar pengamatan terhadap kinerja guru yang telah diisi oleh observer diperoleh hasil secara keseluruhan jumlah skor kinerja yang diraih oleh guru dalam proses pembelajaran *Role Play* adalah 43. Skor ini jika diprosentasikan dengan jumlah skor kinerja ideal/total (56), maka diperoleh bahwa kinerja guru dalam proses

pembelajaran Bahasa Inggris dengan menerapkan *Role Play* pada siklus 1 secara keseluruhan prosentasenya adalah 76,79%. Prosentasi ini jika mengacu kepada pedoman interpretasi, maka masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dengan demikian disimpulkan bahwa kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan *Role Play* "Baik". Artinya pada siklus 1 ini, dengan penerapan *Role Play* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris khususnya Kinerja Guru meningkat. Jika digambarkan perkomponen dari hasil observasi terhadap kinerja guru pada siklus I adalah sebagai berikut:

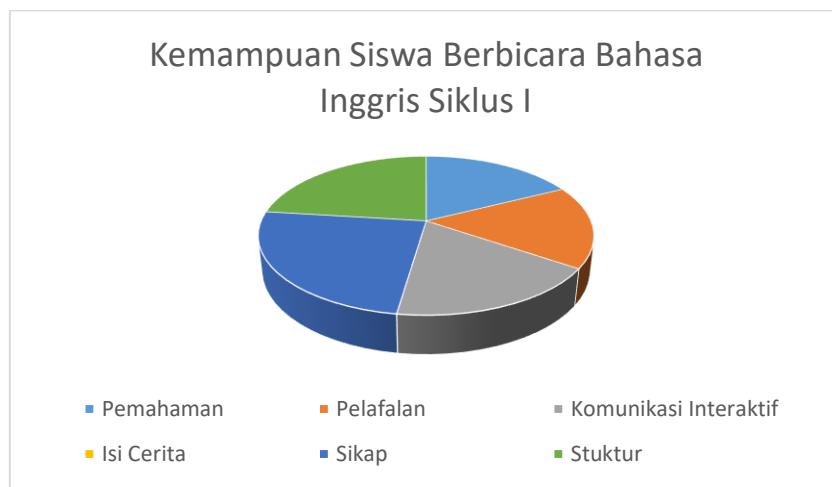


Gambar 3. Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I

#### Hasil Pengamatan terhadap Kemampuan Siswa Berbicara Bahasa dengan menerapkan *Role-Play*

Dari data Hasil Pos Tes pada Siklus 1 tersebut di atas, bahwa dengan batas nilai KKM mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI IPS-1 MA Negeri 2 Cirebon adalah 75 diperoleh data berikut:

- Nilai tertinggi adalah 83;
- Nilai terendah adalah 54;
- Rata-rata nilai Pos Tes I sudah berada nilai KKM yaitu 75,69;
- Jumlah siswa yang tuntas adalah 30 siswa atau prosentase ketuntasannya 83,30% dan yang tidak tuntasnya 6 siswa atau 16,70%.
- Hasil kemampuan berbicara siswa Bahasa Inggris berdasarkan aspek yang dinilai pada Pos Tes I (Siklus I) diperoleh rata-rata untuk aspek pemahaman 68,11%, aspek pelafalan 64,58%, Komunikasi Interaktif 68,75%, Isi Cerita 90,37%, sikap 95,00% dan Struktur 89,44%. Dari data ini menunjukkan bahwa dari hasil Pos Tes I pada siklus I masih tetap ada 3 (tiga) aspek yang dianggap masih lemah yaitu pemahaman, pelafalan dan komunikasi Interaktif.



Gambar 4. Hasil Kemampuan Siswa Berbicara Bahasa Inggris Pos Tes 1

### Refleksi Perbaikan dan Pengayaan Pada Siklus 1

Berdasarkan pengamatan penerapan *Role Play* terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris pokok bahasan Berbicara pada siklus 1. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* masuk dalam kategori "Baik", namun dari segi prosentasi perolehan nilainya hanya 64,58%. Hal ini jika mengacu kepada batas nilai KKM prestasi belajar siswa (75%), berarti pada siklus 1 ini dari segi aktifitas kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* masih belum berhasil. Dengan demikian, siswa perlu lebih intensif diberi arahan dan bimbingan dalam kegiatan proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play*.

Kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dari segi prosentasi perolehan nilainya hanya 76,79%. Hal ini jika mengacu kepada batas nilai KKM kinerja guru yang sama dengan nilai KKM prestasi belajar siswa (75%), berarti pada siklus 1 ini dari segi proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* yang dilakukan oleh guru sudah mulai berhasil. Dengan demikian, guru harus lebih menguasai metode pembelajaran dengan menerapkan *Role Play*.

Berdasarkan ketuntasan belajar, pada siklus 1 ini terdapat 6 (siswa) siswa atau 16,70 % yang belum mencapai ketuntasan belajar. Keenam siswa tersebut hendaknya diberikan pembelajaran remedial dan pembinaan khusus, sampai mencapai ketuntasan belajar. Selanjutnya, secara klasikal prosentasi ketuntasan belajar yang diperoleh 30 siswa kelas adalah 83,30 % yang berarti lebih besar dari nilai KKM keberhasilan belajar secara klasikal yaitu 75 %. Untuk itu diupayakan tetap mempertahankan proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play*.

### Pelaksanaan Tindakan Siklus II

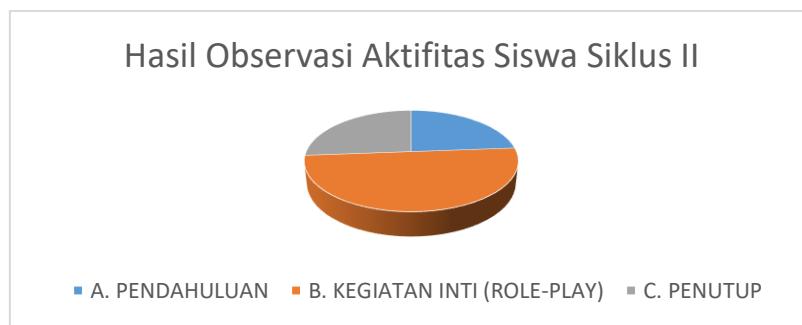
Sama seperti halnya pada siklus I, tahap persiapan pada siklus II juga disusun rencana tindakan yang meliputi, 1) rencana pembelajaran, 2) jadwal kegiatan siklus 1, 3) lembar rubrik *Role Play*, 4) lembar pengamatan untuk guru, dan 5) lembar angket siswa. (Instrument terlampir). Dalam rencana pembelajaran, penulis tetap mengambil tema

kehidupan sekolah yang dibagi dalam 5 (lima) sub topik, yakni (1) di perpustakaan, (2) di kelas, (3) di kantin, (4) di halaman sekolah, dan (5) di ruang Usaha Kesehatan Sekolah. Sesuai dengan rencana bahwa penulis akan menerapkan *Role Play* dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa berbicara bahasa Inggris kelas XI IPS-1 MA Negeri 2 Cirebon, maka kelima sub topik ini akan dikembangkan lewat *Role Play* (bermain Perang)

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan setiap hari Jum'at jam ke- 4 (empat) s.d 6 (enam) pada tanggal 23, 30 September 2022 dan 7 Oktober 2022. Untuk pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung selama siklus II, sama seperti halnya pada siklus I peneliti dibantu dengan seorang teman sejawat yang bertugas sebagai observer yang mengamati selama proses pembelajaran baik mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru, maupun yang dilakukan oleh siswa dengan berpedoman pada Pedoman Skala Sikap.

### Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus 2

Berdasarkan lembar pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus II yang diisi oleh observer. Berdasarkan pengamatan, secara keseluruhan jumlah skor aktifitas kegiatan yang diraih oleh siswa dalam proses pembelajaran *Role Play* pada siklus II adalah 42. Skor ini jika diprosentasikan dengan jumlah skor kinerja ideal/total (48), maka diperoleh bahwa aktifitas kegiatan siswa dalam proses pembelajaran *Role Play* pada siklus II secara keseluruhan prosentasenya adalah 87,57 %. Prosentasi ini jika mengacu kepada pedoman interpretasi, maka masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dengan demikian disimpulkan bahwa kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role-Play* "Sangat Baik". Artinya pada siklus II ini, dengan penerapan *Role Play* dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam menjaga kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon, Sebagian besar siswa aktif dengan baik dalam kegiatan proses pembelajaran *Role Play*. Hasil observasi terhadap aktifitas siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:



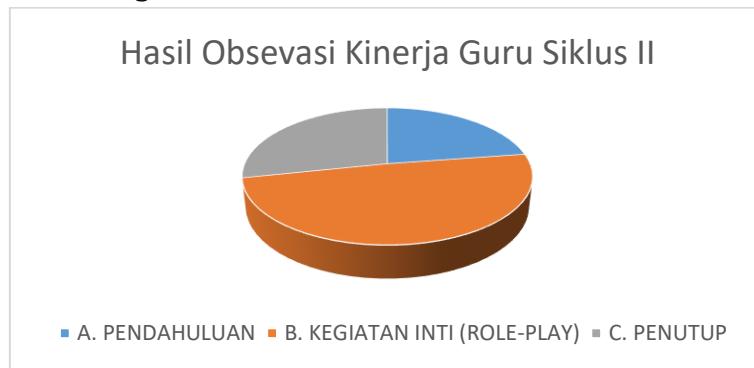
Gambar 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

### Hasil Observasi Kinerja Guru Pada Siklus II

Secara keseluruhan jumlah skor kinerja yang diraih oleh guru dalam proses pembelajaran *Role Play* siklus II adalah 53. Skor ini jika diprosentasikan dengan jumlah skor kinerja ideal/total (56), maka diperoleh bahwa kinerja guru dalam proses

pembelajaran Bahasa Inggris dengan menerapkan *Role Play* pada siklus II secara keseluruhan prosentasenya adalah 94,64%. Prosentasi ini jika mengacu kepada pedoman interpretasi, maka masuk dalam kategori "Sangat Baik".

Dengan demikian disimpulkan bahwa kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan *Role Play* "Baik". Artinya pada siklus II ini, dengan penerapan *Role Play* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris khususnya Kinerja Guru meningkat. Jika digambarkan perkomponen dari hasil observasi terhadap kinerja guru pada siklus II adalah sebagai berikut:

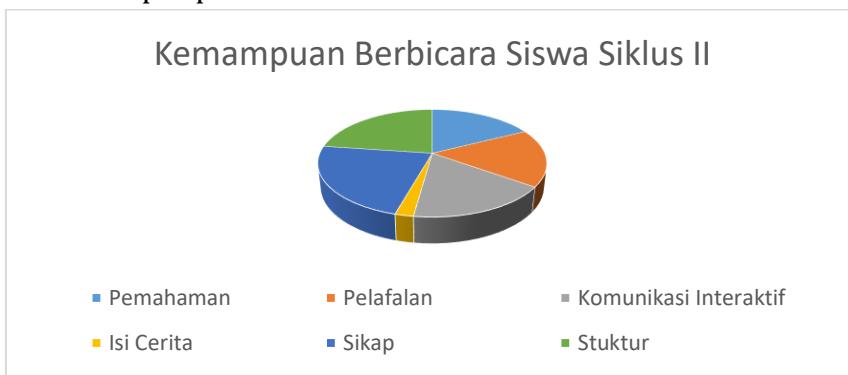


Gambar 6. Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II

#### Hasil Pengamatan pada Siklus II terhadap Kemampuan Siswa Berbicara Bahasa Inggris dengan menerapkan *Role-Play*

Dari data Hasil Pos Tes pada Siklus II tersebut di atas, bahwa dengan batas nilai KKM mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI IPS-1 MA Negeri 2 Cirebon adalah 75 diperoleh data berikut:

- Nilai tertinggi adalah 95;
- Nilai terendah adalah 78;
- Rata-rata nilai Pos Tes II sudah berada nilai KKM yaitu 85,00;
- Jumlah siswa yang tuntas adalah 36 siswa atau prosentase ketuntasannya 100% ;
- Hasil kemampuan berbicara siswa Bahasa Inggris berdasarkan aspek yang dinilai pada Pos Tes II (Siklus II) diperoleh rata-rata untuk aspek pemahaman 76,67%, aspek pelafalan 76,39%, Komunikasi Interaktif 75,69%, Isi Cerita 77,08%, sikap 100% dan Struktur 100%. Dari data ini menunjukkan bahwa dari hasil Pos Tes II pada siklus II setiap aspek sudah diatas KKM.



Gambar 7. Hasil Kemampuan Siswa Berbicara Bahasa Inggris pada Pos Tes 2

Dengan demikian, pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* berhasil meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Berikut gambar kemampuan siswa berbicara Bahasa Inggris .

### **Refleksi Perbaikan dan Pengayaan Pada Siklus II**

Berdasarkan pengamatan penerapan *Role Play* terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris pokok bahasan Berbicara pada siklus II. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* masuk dalam kategori "Sangat Baik", namun dari segi prosentasi perolehan nilainya hanya 87,50%. Hal ini jika mengacu kepada batas nilai KKM prestasi belajar siswa (75%), berarti pada siklus II ini dari segi aktifitas kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* sudah berhasil. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* perlu dipertahankan.

Kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* masuk dalam kategori "Sangat Baik". Dari segi prosentasi perolehan nilainya hanya 76,79%. Hal ini jika mengacu kepada batas nilai KKM kinerja guru yang sama dengan nilai KKM prestasi belajar siswa (75%), berarti pada siklus 1 ini dari segi proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* yang dilakukan oleh guru sudah mulai berhasil. Dengan demikian, guru harus lebih menguasai metode pembelajaran dengan menerapkan *Role Play*.

Berdasarkan ketuntasan belajar, pada siklus II ini seluruhnya mencapai ketuntasan belajar. Atau 100 %. Hal ini berarti lebih besar dari nilai KKM keberhasilan belajar secara klasikal yaitu 75 %. Untuk itu diupayakan tetap mempertahankan proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play*.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian tindakan kelas selama siklus I sampai dengan siklus II dilakukan pengelompokan hasil-hasil nilai aktifitas kegiatan siswa, kinerja guru dan hasil kemampuan siswa berbahasa Inggris . Hal ini untuk memudahkan dalam menganalisis. Sedangkan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan teknik statistik sederhana yaitu dengan menggunakan analisis deskriptif.

Analisis deskriptif adalah model analisis dengan cara membandingkan rata-rata prosentasenya serta kenaikan rata-rata pada tiap-tiap siklus. Analisis yang dilakukan adalah untuk menjawab kebenaran hipotesis dalam penelitian tindakan kelas.

### **Gambaran Penerapan *Role Play* dalam Meningkatkan Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

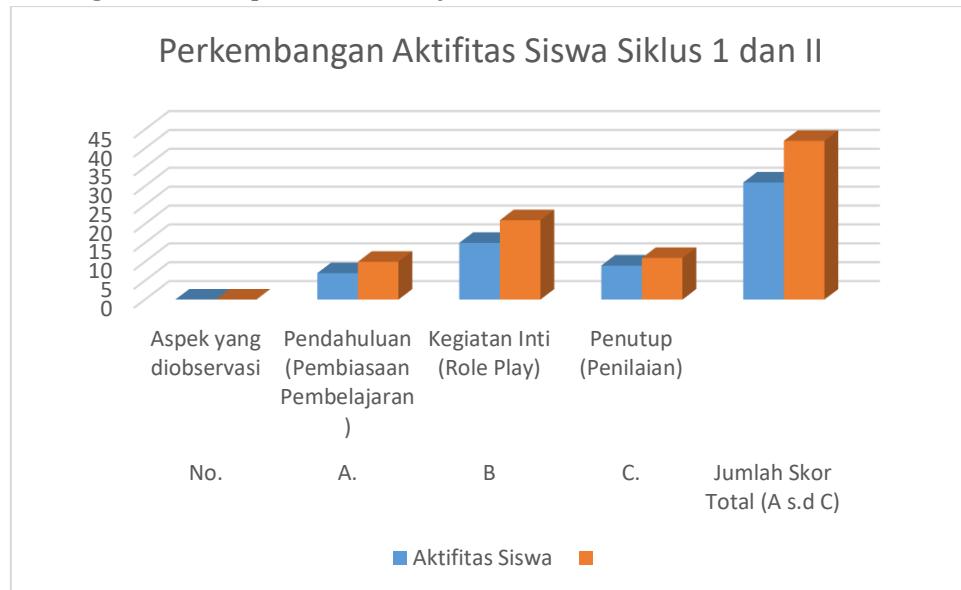
Untuk mengetahui gambaran penerapan *Role Play* dalam meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di Kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon Berdasarkan temuan-temuan pada kegiatan aktifitas siswa pada siklus I dan siklus II yang dikomparasikan.

Gambaran penerapan *Role Play* dalam meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon yang dilaksanakan di siklus I dan siklus II secara umum skor yang diperoleh dari aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* dari siklus I sebesar 31 (64,58%) ke siklus II sebesar 48 (87,50%) mengalami peningkatan sebesar 11 atau 22,92%. Selanjutnya berdasarkan kriteria, pada siklus I aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* tergolong kategori “Baik” dan pada siklus II meningkat menjadi kategori “Sangat Baik”. Untuk peningkatan setiap komponennya lebih jelasnya bisa dilihat dari tabel berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Perkembangan Aktifitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang diobservasi	Aktifitas Siswa Siklus 1			Aktifitas Siswa Siklus 2			Aktifitas Siswa Siklus I ke II		
		Skor	% Skor	Kriteria	Skor	% Skor	Kriteria	Perkembangan	Skor	% Skor
A.	Pendahuluan (Pembiasaan Pembelajaran)	7	58.33%	Baik	10	83.33%	Sangat Baik	Meningkat	3	25.00%
B.	Kegiatan Inti (Pembelajaran Role Play)	15	62.50%	Baik	21	87.50%	Sangat Baik	Meningkat	6	25.00%
C.	Penutup (Penilaian)	9	75.00%	Baik	11	91.67%	Sangat Baik	Meningkat	2	16.67%
	Jumlah Skor Total (A s.d C)	31	64.58%	Baik	42	87.50%	Sangat Baik	Meningkat	11	22.92%

Besarnya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat juga dari gambar diagram batang perkembangan kinerja guru dalam proses pembelajaran kooperatif dengan menerapkan *Role-Play* berikut.



Gambar 8. Diagram Batang Perkembangan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan gambaran dari perkembangan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* dari siklus I ke siklus II tersebut di atas, ini menunjukkan bahwa penelitian ini bisa menjawab rumusan masalah yang diajukan.

#### Gambaran Penerapan *Role Play* untuk Meningkatkan Kinerja Guru dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Untuk mengetahui gambaran penerapan *Role Play* untuk meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran bahasa Inggris di Kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon didasarkan pada temuan-temuan aktifitas siswa pada siklus I dan siklus II yang dikomparasikan.

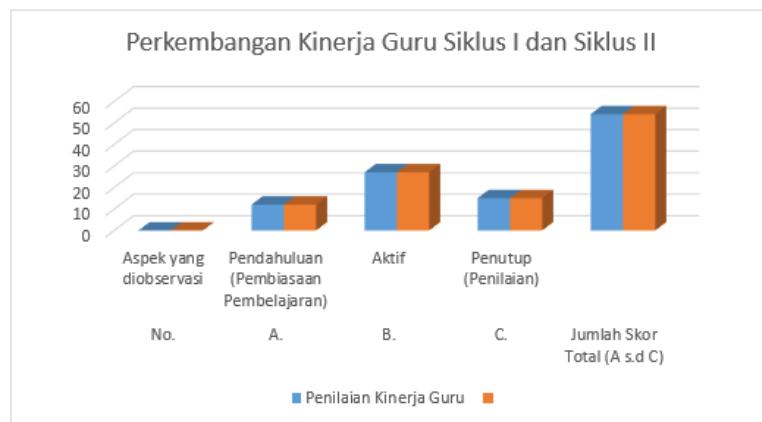
Gambaran penerapan *Role Play* untuk meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon yang dilaksanakan di siklus I dan siklus II secara umum skor yang diperoleh dari hasil observasi kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* dari siklus I sebesar 48 (85,71%) ke siklus II sebesar 54 (96,43%) mengalami peningkatan sebesar 8 atau 14,29 %. Selanjutnya berdasarkan kriteria, pada siklus I kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* tergolong kategori “Sangat Baik” dan pada siklus II menjadi tetep kategori “Sangat Baik”.

Untuk peningkatan setiap komponennya lebih jelasnya bisa dilihat dari tabel berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Perkembangan Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang diobservasi	Penilaian Siklus I			Penilaian Siklus II			Nilai Kinerja Guru		
		Skor	% Skor	Kriteria	Skor	% Skor	Kriteria	Perkembangan	Skor	% Skor
A.	Pendahuluan (Pembiasaan Pembelajaran)	10	62.50%	Baik	12	75.00%	Baik	Meningkat	2	12.50%
B.	Kegiatan Inti ( <i>Role-Play</i> )	26	92.86%	Sangat Baik	27	96.43%	Sangat Baik	Meningkat	1	3.57%
C.	Penutup (Penilaian)	10	62.50%	Baik	15	93.75%	Sangat Baik	Meningkat	5	31.25%
Jumlah Skor Total (A s.d C)		46	82.14%	Sangat Baik	54	96.43%	Sangat Baik	Meningkat	8	14.29%

Besarnya peningkatan kinerja dari siklus I ke siklus II dapat dilihat juga dari gambar diagram batang perkembangan kinerja guru dalam proses pembelajaran kooperatif dengan menerapkan *Role-Play* berikut.



Gambar 9. Diagram Batang Perkembangan Kinerja Guru Siklus I dan II

Berdasarkan gambaran dari perkembangan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran kooperatif menerapkan *Role Play* dari siklus I ke siklus II tersebut di atas, ini menunjukkan bahwa penelitian ini bisa menjawab rumusan masalah yang diajukan. Budyanti (2023), proses pembelajaran dapat berjalan efektif bila seluruh komponen saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan

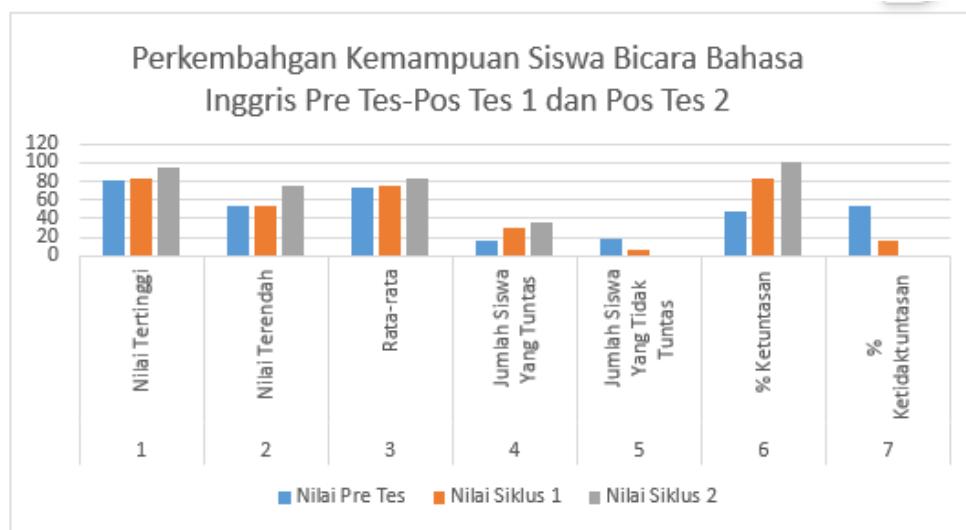
**Gambaran penerapan *Role Play* dalam meningkatkan Kemampuan Siswa Berbicara Bahasa Inggris**

Untuk mengetahui gambaran penerapan *Role Play* dalam meningkatkan kemampuan siswa berbicara Bahasa Inggris di Kelas XI IPS-1 MAN 2 Cirebon didasarkan pada temuan-temuan pada siklus I dan siklus II yang dikomparasikan. Berdasarkan

temuan terlihat bahwa dari kemampuan siswa berbicara Bahasa Inggris dengan menerapkan *Role - Play* mengalami peningkatan yaitu perolehan nilai tertinggi pada Pra PTK = 81 mengalami peningkatan sebesar 2 point atau 2,47 % ke siklus I sehingga perolehan nilai tertinggi menjadi 83. Selanjutnya, dari siklus 1 mengalami peningkatan nilai tertinggi sebesar 12 point atau 14,46 % ke siklus II yaitu 95.

Untuk nilai terendah tetap tidak ada peningkatan dari perolehan nilai terendah pada Pra PTK dengan Siklus I dan yaitu 54. Sedangkan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 22 point atau 40,74% sehingga nilai terendahnya adalah 74.

Selanjutnya perolehan rata-rata kelas kemampuan siswa berbicara Bahasa Inggris juga mengalami peningkatan sebesar 7,77 atau 10,84% dari rata-rata kelas pada Pra PTK 72,39 menjadi 75,69 pada rata-rata kelas siklus I. Sedangkan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,50 sehingga nilai rata-rata yang diperoleh siklus II adalah 82,28 Kemudian dari jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan dari 17 siswa (42,22%) pada Pra PTK menjadi 30 siswa (83,33%) pada Siklus I serta menjadi 36 siswa (100%) pada siklus II.



Gambar 10. Diagram Batang Perkembangan Kemampuan Berbicara Siswa Berbahasa Inggris

Perkembangan perubahan prestasi belajar Pra PTK ke Siklus I serta ke siklus II untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Perkembangan Prestasi Belajar Pra PTK, Siklus I dan Siklus II

Nomor	Kriteria	Nilai			Perkembangan Pra PTK ke Siklus I			Perkembangan Siklus I ke Siklus II		
		Pre Tes	Siklus 1	Siklus 2	Prestasi Belajar	Besarnya	%	Prestasi Belajar	Besarnya	%
1	Nilai Tertinggi	81	83	95	Meningkat	2	2.469136	meningkat	12	14.46
2	Nilai Terendah	54	54	76	Meningkat	0	0.00	meningkat	22	40.74
3	Rata-rata	72,39	75,69	82,28	Meningkat	3,3	4,56	meningkat	6,59	8,71
4	Jumlah Siswa Yang Tuntas	17	30	36	Meningkat	13	76,47	meningkat	6	20,00
5	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	19	6	0	Menurun	-13	-68,42	menurun	-6	-100,00
6	% Ketuntasan	47,22	83,33	100,00	Meningkat	36,11	76,47	meningkat	16,67	20,00
7	% Ketidaktuntasan	52,78	16,67	0,00	Menurun	-36,11	-68,42	menurun	-16,67	-100,00

Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan data dan hasil penelitian dengan permasalahan atau tujuan penelitian. Pada pembahasan juga harus dikaitkan dengan penelitian yang relevan serta dasar teori yang digunakan dalam penelitian sehingga pembahasan dapat menjadi jawaban dari setiap rumusan masalah dan tujuan penelitian. Wahyuni (2023), keberhasilan pembelajaran dapat di lihat dari aktivitas guru yang mampu melaksanakan tugasnya dengan baik sebagai 3 mediator, motivator, dan fasilitator siswa

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengamatan, temuan, analisa, dan refleksi pada setiap siklus dan pembahasan yang telah dipaparkan secara umum, maka penelitian tindakan kelas selama tiga siklus dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* dari siklus I sebesar 31 (64,58%) ke siklus II sebesar 48 (87,50%) mengalami peningkatan sebesar 11 atau 22,92%. Selanjutnya berdasarkan kriteria, pada siklus I aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* tergolong kategori "Baik" dan pada siklus II meningkat menjadi kategori "Sangat Baik".
- b) Kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* dari siklus I sebesar 48 (85,71%) ke siklus II sebesar 54 (96,43%) mengalami peningkatan sebesar 8 atau 14,29 %. Selanjutnya berdasarkan kriteria, pada siklus I kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Play* tergolong kategori "Sangat Baik" dan pada siklus II menjadi tetep kategori "Sangat Baik".
- c) Kemampuan siswa berbicara Bahasa Arab dengan menerapkan *Role - Play* mengalami peningkatan rata-rata sebesar 7,77 atau 10,84% dari rata-rata kelas pada Pra PTK 72,39 menjadi 75,69 pada rata-rata kelas siklus I. Sedangkan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 6,50 sehingga nilai rata-rata yang diperoleh siklus II adalah 82,28 Kemudian dari jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan dari 17 siswa (42,22%) pada Pra PTK menjadi 30 siswa (83,33%) pada Siklus I serta menjadi 36 siswa (100%) pada siklus II.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a) *Role Play* diharapkan sering dilaksanakan pada model pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Arab, mengingat manfaat *Role Play* dapat membantu siswa menguasai penggunaan bahasa.
- b) *Role Play* merupakan model pembelajaran yang menarik. Sejalan dengan itu diharapkan mata pelajaran selain bahasa, bisa menerapkannya dalam proses pembelajaran.
- c) Guru Bahasa Inggris diharapkan memiliki motivasi yang tinggi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswanya dengan menggunakan banyak model pembelajaran, yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan siswa merasa senang sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan.2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta:BSNP
- Budiyanti, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IXDSMPN2 Telukjambe Timur Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tutor Sebaya. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 2(2). 232-241. <https://doi.org/10.56855/intel.v2i2.322>.
- G.Arsjad, Maidar, Dra. dan U.S, Mukti, Drs.1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga
- Halawa, et. al (2023). Improving Students' Short Story Writing Skills: A Study on the Effects of Problem Based Learning with Image Media. *International Journal of Contemporary Studies in Education* vol. 2 No. 2, 137-148, DOI: <https://doi.org/10.30880/ijcse.v2i2.496>.
- JoannaBudden, British Council. Spain, [http://www.teachingenglish.org.uk/think/speak/role\\_play.shtml](http://www.teachingenglish.org.uk/think/speak/role_play.shtml) (10 Oktober 2006)
- Ladousse, Gillian Porter. 1987. *Role Play*. Oxford: Oxford University Press
- Nur, Mohamad, Prof.Dr. 1999. *Teori Belajar*. Surabaya : University Press UNESA
- Paulston, Christina Bratt, dkk. 1975. *Developing Communicative Competence*. Pittsburg: Universiy of Pittsburg Press.
- Poole, Deborah and Thrush, Emily Austin.1991. *Interactions II: A Speaking Activities Book* . Singapore: McGraw-hill, Inc.
- Suminingsih. (2023). Penerapan Aplikasi Quizlet untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(3) 92-102. DOI: <https://doi.org/10.56855/jpr.v2i3.457>.
- Tarigan, Henry Guntur, Prof. Dr. 1986. *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa
- Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta : Depdikbud Direktorat Pendidikan Tinggi, Pengembangan Guru Sekolah Menengah.
- Wahyuningsih, I.(2023). Penerapan *Cooperative Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IIIMIN11 Jakarta. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 2(2). 356-363. <https://doi.org/10.56855/intel.v2i2.472>

**BIOGRAFI PENULIS**

**Drs. Abdul Wakhid** Lahir di Indramayu, 11 April 1966. Lulus dari IAIN Th. 1991 pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Tadris Bahasa Inggris. Beberapa pengalaman mengajar: (1) Guru Bahasa Inggris *Freelance* dan Guru Honor di Beberapa Sekolah (1987-1997); (2) Guru PNS Mata Pelajaran Bhsa Inggris di MTs Negeri 7 Indramayu sejak (1998-2020); (3) Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris di MAN2 Cirebon (2021- sekarang). Beliau dapat dihubungi *Handphone* 081320436600 dan E.mail: wakhid.abdulwakhid@yahoo.com