

IMPLEMENTASI STRATEGI BERMAIN PERAN DENGAN STIK BONEKA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS

Yuli Astuti Hasanah.

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
yulihasan@gmail.com

Abstract:

The research investigated how the implementation of stick puppet role play in enhancing the speaking ability is. The reseach method used was Classroom Action Research proposed by Kemmis and Mc Taggart. The procedures contained five steps: modeling, drafting, creating, rehearsing, dan performing. In modeling, the teacher gave models of several types of conversations. In drafting, the students made the drafts of the conversations while in creating, the students made stick puppets as characterized in the conversations. Next in rehearsing, the students practiced how to do role play using stick puppets while the teacher gave feedback for the improvement. At last, in performing, the students performed the role play and was recorded by the observer. The result showed that from thirty two students, twenty six students got predicate fair, two students got predicate good, and four students got predicate very good. Therefore, 32 students (100 %) were able to reached the criteria of success as their scores were at least or more than 70. The mean score was 74. The highest scores was 85 dan the lowest score is 70. This strategy is able to give positive impacts to the students in delivering the vocabulary, getting the easiness of showing ideas, improving the speaking skill, enhancing excitement, enthusiasm, confidence, and the efectiveness of the strategy. English teachers are suggested to use this strategy in teaching speaking for other language functions and genres. To the future researcher, it is suggested to do research on the receptive skill such as listening and reading as this study focuses on the productives skill especially speaking skill.

Keywords: stick puppets, creativity, speaking skill

Abstrak:

Penelitian ini menyelidiki bagaimana penerapan permainan peran dengan tongkat boneka dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang diajukan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Prosedur berisi lima langkah: pemodelan, penyusunan, pembuatan, latihan, dan pertunjukan. Dalam pemodelan, guru memberi model beberapa jenis percakapan. Dalam membuat konsep, para siswa membuat konsep percakapan sambil membuat, para siswa membuat tongkat boneka seperti dicirikan dalam percakapan. Selanjutnya dalam latihan, para siswa berlatih bagaimana melakukan permainan peran menggunakan tongkat boneka sementara guru memberikan umpan balik untuk perbaikan. Akhirnya, dalam pertunjukan, para siswa melakukan permainan peran dan direkam oleh pengamat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari tiga puluh dua siswa, dua puluh enam siswa mendapat predikat adil, dua siswa mendapat predikat baik, dan empat siswa mendapat predikat sangat baik. Oleh karena itu, 32 siswa (100%) dapat mencapai kriteria keberhasilan karena skor mereka setidaknya atau lebih dari 70. Skor rata-rata adalah 74. Skor tertinggi adalah 85 dan skor terendah adalah 70. Strategi ini mampu memberikan dampak positif bagi siswa dalam menyampaikan kosakata, mendapatkan kemudahan menunjukkan ide, meningkatkan keterampilan berbicara, meningkatkan kegembiraan, antusiasme, kepercayaan diri, dan efektivitas strategi. Guru bahasa Inggris disarankan untuk menggunakan strategi ini dalam mengajar keterampilan berbicara untuk fungsi dan jenis bahasa lainnya. Kepada peneliti yang akan datang, disarankan untuk melakukan penelitian tentang keterampilan reseptif seperti mendengarkan dan membaca karena penelitian ini berfokus pada keterampilan produktif terutama keterampilan berbicara.

Kata Kunci : Tongkat Boneka; Kreativitas; Keterampilan Berbicara

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa juga berperan penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosi siswa¹. Oleh karena itu, mempelajari bahasa sangat penting untuk membantu siswa mengungkapkan ide, perasaan, interaksi sosial maupun menemukan dan menganalisis kemampuan imajinasi siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, penguasaan bahasa sangat penting untuk menunjang kemampuan komunikasi. Untuk dapat berkomunikasi, siswa harus mengembangkan kemampuan berbicara. Begitu juga dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa juga harus memiliki kemampuan berbicara bahasa Inggris dengan baik dan benar.

Untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, seorang guru seharusnya mengajarkan kemampuan berbicara di kelas sehingga siswa dapat mengekspresikan apa yang ingin dikatakan. Richards and Rodgers² mengungkapkan bahwa kemampuan bahasa dapat secara efektif dipelajari jika mengenalkan bentuk lisannya terlebih dahulu dari bahasa yang akan dipelajari sebelum mengajarkan bentuk tertulisnya. Namun, menurut Richards and Renandya³, kemampuan berbicara dalam berbahasa asing secara fasih merupakan tugas yang rumit karena berbicara digunakan dalam berbagai tujuan dan setiap tujuan melibatkan beberapa keahlian. Sama halnya dengan Shumin⁴ menyatakan bahwa berbicara dalam berbahasa asing merupakan hal yang

sulit bagi pembelajar karena keefektifan komunikasi secara lisan membutuhkan kemampuan menggunakan bahasa secara tepat dalam interaksi sosial.

Berkaitan dengan hal tersebut, siswa perlu untuk belajar dan berlatih baik dalam pengetahuan maupun kemampuan berbicara. Dalam segi pengetahuan berbicara penting diketahui bahwa penguasaan ketatabahasan dan kosakata yang banyak untuk dapat mudah berbicara bahasa asing. Sedangkan, dalam segi kemampuan berbicara, Bygate⁵ mendefinisikan bahwa ada dua hal dasar yang perlu dikuasai. Pertama, kemampuan motor-perseptif melibatkan merasakan, mengingat kembali, dan mengucapkan dengan benar pengucapannya dan struktur bahasa. Kedua, kemampuan interaksional didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan pengetahuan dan kemampuan dasar motor perseptif untuk menguasai komunikasi. Kemampuan interaksional melibatkan pembuatan keputusan tentang berkomunikasi misalnya apa yang akan dikatakan, bagaimana mengatakannya, dan cara mengembangkannya sejalan dengan tujuannya.

Penguasaan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris adalah prioritas bagi pembelajar bahasa asing seperti yang diungkapkan Richards⁶. Hal tersebut sejalan dengan standar isi dalam Peraturan Kementerian Pendidikan Nasional No. 20 2006 yang mengatakan bahwa bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah. Pelajaran bahasa Inggris difokuskan pada pembelajaran pada empat keahlian yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam keahlian tertentu yaitu performatif, fungsional, informational,

Jack C. & Renandya, Willy A, (Eds). (Cambridge: Cambridge University Press. 2002). Hlm. 204.

⁵ Bygate, M. *Speaking* (C.N. Candlin & H.G. Widdowson, Eds.). (New York: Oxford University Press. 1987). Hlm. 5.

⁶ Richards, J. C. *Teaching Listening and Speaking: From Theory to Practice*. (Cambridge: Cambridge University Press. 2008). Hlm. 19.

¹ BSNP, 2006. (<http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/SMP-MTs.pdf>), (Online), Retrieved April 14, 2011. hlm. 277

² Richards, Jack C. & Rodgers, Theodore S. *Approaches and Methods in Language Teaching (Second Edition)*. (Cambridge: Cambridge University Press. 2001). Hlm. 57.

³ Richards, J. C. & Renandya, W. A. *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. (Cambridge: Cambridge University Press. 2002). Hlm. 201.

⁴ Shumin, K. *Factors to Consider: Developing Adult EFL Students' Speaking Abilities* (in *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice* (Richards,

dan epistemis⁷. Namun, bagi siswa SMP/MTs, bahasa Inggris diajarkan agar menguasai tingkatan fungsional sehingga siswa mampu berkomunikasi secara lisan dan tertulis untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, pengajaran berbicara menjadi penting untuk siswa agar dapat berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

Tujuan dari pengajaran berbicara dalam kurikulum adalah untuk menguasai kompetensi berkomunikasi yang mana mencakup dua aspek yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar⁸. Kompetensi dibuat untuk memudahkan pembelajar agar berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Richards and Rodgers,⁹). Standar kompetensi dalam kemampuan berbicara menyatakan bahwa siswa SMP/MTs diharapkan mampu mengekspresikan percakapan transaksional dan interpersonal sederhana dalam interaksi di lingkungan secara bermakna dan diharapkan mampu mengekspresikan makna teks monolog dan fungsional sederhana secara lisan untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut berarti bahwa siswa seharusnya dapat menggunakan dan mengaplikasikan komunikasi menggunakan fungsi bahasa yang dekat dalam konteks kehidupan mereka sehari-hari yaitu dengan membekali mereka dengan kegiatan-kegiatan berbicara lisan seperti percakapan transaksional dan interpersonal. Sehingga, siswa dapat menguasai kompetensi berkomunikasi seperti yang diungkapkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum.

Untuk mengajarkan siswa bagaimana berbicara, cara terbaik yang dapat dilakukan

⁷ BSNP, 2006. (<http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/SMP-MTs.pdf>), (Online), Retrieved April 14, 2011. Hlm. 277.

⁸ BSNP, 2006. (<http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/SMP-MTs.pdf>), (Online), Retrieved April 14, 2011. Hlm. 286

⁹ Richards, Jack C. & Rodgers, Theodore S. *Approaches and Methods in Language Teaching (Second Edition)*. (Cambridge: Cambridge University Press. 2001). Hlm. 148.

guru adalah dengan menciptakan lingkungan kelas yang mana siswa dapat berkomunikasi secara riil, kegiatan yang nyata, dan tugas yang bermakna dalam mencapai kemampuan bahasa secara lisan (Kayi¹⁰). Hal ini dapat terjadi saat siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas. Misalnya, penerapan bermain peran (*role play*) dapat menjadi salah satu cara bagi siswa untuk dapat berbicara. Siswa berpura-pura dalam berbagai konteks sosial dan diberi berbagai macam peran sosial. Dalam kegiatan bermain peran, guru menginformasikan kepada siswa siapa mereka dan apa yang mereka pikirkan dan rasakan. Dalam hal ini guru sebagai seorang fasilitator dalam kegiatan pembelajaran daripada menjadi seorang ahli yang menyampaikan pengetahuan (Richards and Rodgers¹¹)

Dalam pandangan peneliti, strategi yang menarik adalah untuk membantu siswa menguasai dan mengembangkan komunikasi secara lisan adalah dengan menggunakan kegiatan bermain peran. Strategi ini dipilih karena guru dapat membantu siswa untuk berbicara dalam kegiatan interaktif dan bekerja sama secara berkelompok. Shumin¹² mengatakan bahwa kemungkinan cara yang bisa dilakukan untuk merangsang pembelajar untuk berbicara adalah dengan melakukan kegiatan interaktif dan memberi kesempatan untuk menggunakan bahasa tersebut. Menurut, Richards and Rodgers¹³ mencatat bahwa belajar tidak hanya mencakup

¹⁰ Kayi, H. 2006. Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a Second Language. *The Internet TESL Journal*, (Online), 12 (11), (<http://iteslj.org/Articles/Kayi-Teaching-Speaking.html>), Retrieved September 20, 2012.

¹¹ Richards, Jack C. & Rodgers, Theodore S. *Approaches and Methods in Language Teaching (Second Edition)*. (Cambridge: Cambridge University Press. 2001). Hlm. 110.

¹² Shumin, K. *Factors to Consider: Developing Adult EFL Students' Speaking Abilities* (in *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice* (Richards, Jack C. & Renandya, Willy A, Eds). (Cambridge: Cambridge University Press. 2002). Hlm. 209.

¹³ Richards, Jack C. & Rodgers, Theodore S. *Approaches and Methods in Language Teaching (Second Edition)*. (Cambridge: Cambridge University Press. 2001). Hlm. 94.

kegiatan individu saja tetapi sesuatu yang dicapai dengan cara berkolaborasi. Sehingga penting bagi guru untuk menciptakan strategi yang mendukung pembelajaran kolaboratif seperti melibatkan siswa dalam kegiatan bermain peran yang mana mereka ditugaskan untuk bekerja dalam kelompok kecil dan membuat percakapan yang akan ditampilkan di depan guru dan di depan kelas.

Bermain peran adalah metode untuk menggali ide yang melibatkan situasi sosial yang rumit yang kemungkinan digunakan di dalam kelas dalam pengetahuan literatur, sejarah, dan ilmu pengetahuan alam (Blatner¹⁴). Menurut Brown¹⁵, bermain peran setidaknya melibatkan kegiatan memberi peran kepada satu atau lebih anggota dalam sebuah kelompok dan menugaskan sebuah tugas yang harus diselesaikan. Brown menyarankan bermain peran dapat dilakukan dengan satu orang, berpasangan, atau dalam kelompok yang mana tiap orang memerankan sebuah peran dan menyelesaikan tugas. Bermain peran adalah kegiatan yang memberi siswa kesempatan untuk melatih berbahasa, aspek berperilaku dan peran sesungguhnya yang mungkin dihadapi di luar kelas (Livingstone¹⁶). Ada enam langkah utama dalam prosedur bermain peran oleh Huang¹⁷ yaitu mempersiapkan materi pembelajaran, menciptakan situasi dan membuat dialog, melatih siswa bermain peran, meminta siswa mengubah situasi dan dialog, mengevaluasi dan mengecek pemahaman siswa.

¹⁴ Blatner, A. 2009. *Role Playing in Education*. (<http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlplayedu.html>). Retrieved September 20, 2012.

¹⁵ Brown, H. D. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy (Second Edition)*. (New York: Pearson Education. 2001). Hlm. 183.

¹⁶ Livingstone, C. *Role Play in Language Learning*. (Harlow: Longman. 1983). Hlm. 6.

¹⁷ Huang, I. Y. 2008. Role Play for ESL/EFL Children in the English Classroom. *The Internet TESL Journal*, (Online), 14 (2). (<http://iteslj.org/Techniques/Huang-RolePlay.html>). Retrieved September 20, 2012.

Bermain peran memberi siswa berbagai keuntungan. Menurut Brown¹⁸, bermain peran membuat siswa kreatif dalam kebahasaan, memetakan apa yang akan mereka katakan, dan mengurangi kecemasan. Kemudian, dapat juga membuat siswa tertarik dan terlibat tidak hanya dalam mempelajari materi tetapi juga mempelajari pengetahuan dan perbuatan dalam satu kesatuan (Blatner¹⁹). Ia juga menambahkan bahwa bermain peran adalah cara terbaik untuk mengembangkan kemampuan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran, dan bekerja sama dalam tim, dan dari kesemuanya dapat membantu siswa siap dalam menghadapi tantangan abad 21. Dan lagi, bermain peran memudahkan guru untuk menciptakan lingkungan kelas yang mendukung dan menyenangkan yang mana siswa menjadi termotivasi untuk belajar secara efektif seperti yang diungkapkan dalam Ula²⁰; Huang²¹; and Tompkins²².

Berdasarkan hal di atas, akan lebih menyenangkan untuk menerapkan kegiatan bermain peran dengan penggunaan media tertentu. Menurut Harmer²³, penggunaan media dalam proses pembelajaran memberikan berbagai keuntungan positif. Pertama, penggunaan media secara efektif sangatlah penting untuk memfasilitasi

¹⁸ Brown, H. D. *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. (New York: Pearson Education. 2004). Hlm. 174.

¹⁹ Blatner, A. 2009. *Role Playing in Education*. (<http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlplayedu.html>). Retrieved September 20, 2012.

²⁰ Ula, A. H. 2008. Effects of Creative, Educational Drama Activities on Developing Oral Skills in Primary School Children. *American Journal of Applied Sciences*, (Online), 5 (7): 876-880. Retrieved September 20, 2012

²¹ Huang, I. Y. 2008. Role Play for ESL/EFL Children in the English Classroom. *The Internet TESL Journal*, (Online), 14 (2). (<http://iteslj.org/Techniques/Huang-RolePlay.html>). Retrieved September 20, 2012.

²² Tompkins, P. K. 1998. Role Playing/Simulation. *The Internet TESL Journal*, (Online), 4 (8). (<http://iteslj.org/Techniques/Tompkins-RolePlaying.html>). Retrieved September 20, 2012.

²³ Harmer, J. 2007. *The Practice of English Language Teaching (3rd edition)*. New York: Pearson Education. Hlm. 134-135.

pembelajaran siswa. Kedua, melalui penggunaan media, materi pelajaran dapat dengan mudah diseleksi dan diatur. Sehingga, dalam penyampaian materi kepada siswa dapat terorganisir dengan baik, konsisten, spesifik, dan disampaikan dengan jelas. Ketiga, penggunaan media akan lebih menarik, menyenangkan dan interaktif. Media juga dapat menjalin hubungan interaksi antar siswa dan guru. Sehingga ketertarikan siswa untuk belajar dapat ditingkatkan.

Berdasarkan pada pengamatan peneliti di SMP Laboratorium UM khususnya kelas VIII A, peneliti menemukan bahwa siswa belum berhasil dalam menguasai bahasa Inggris, khususnya pada kemampuan berbicara. Ada beberapa masalah yang muncul di kelas berbicara. Pertama, kemampuan siswa kurang dalam dua kemampuan dasar berbicara yaitu kemampuan motor perseptif dan pembelajaran. Dalam kemampuan motor perseptif, siswa kurang pengetahuan dasar berbicara, misalnya dalam menilai, mengingat kembali, pengucapan dan penggunaan tata bahasa yang benar, sehingga siswa mengalami kesulitan apa yang akan dikatakan atau cara mengatakan. Mereka kesulitan dalam mencari ide untuk berbicara dan cara mengungkapkannya. Kedua, strategi pembelajaran yang tidak menarik dan tidak memberikan pengalaman ataupun kesempatan yang cukup untuk berinteraksi menggunakan bahasa Inggris. Hal tersebut diketahui bahwa guru pengajar lebih menekankan pada teori daripada pada praktek berbicara seperti bermain peran, berpidato, atau bermain drama. Sehingga siswa menjadi tidak aktif terlibat dalam praktek berbicara dan tidak dapat mengembangkan kemampuan bicarannya. Ketiga, siswa merasa kurang percaya diri untuk berkontribusi secara lisan dalam aktivitas kelas menggunakan bahasa Inggris dan merasa malu untuk merespon secara lisan karena takut sial dan ditertawakan oleh siswa lainnya. Berdasarkan alasan-

alasan di atas, nilai rata-rata siswa dalam kelas berbicara berada di bawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yaitu 70, dalam empat komponen bahasa yaitu kefasihan, akurasi ketatabahasaan, pengucapan, dan kosakata.

Berkaitan dengan masalah di atas, akan lebih baik untuk mengaplikasikan kegiatan bermain peran bersamaan dengan penggunaan media tertentu. Menurut Harmer²⁴, penggunaan media dalam proses belajar mengajar memberikan nilai-nilai positif. Pertama, penggunaan media sangatlah penting untuk mendorong dan memfasilitasi belajar siswa. Kedua, melalui penggunaan media, materi ajar dapat dengan mudah dipilah dan disusun. Sehingga, kualitas dalam penyampaian materi dapat disampaikan oleh guru dengan terorganisir, konsisten, spesifik, dan jelas. Ketiga, penggunaan media dapat menjadikan penyampaian materi menjadi menarik. Selanjutnya, interaksi kelas menjadi lebih interaktif. Media juga dapat memudahkan interaksi siswa-siswa, siswa-guru, dan guru-siswa. Oleh karena itu, minat siswa dapat bertambah, terjaga, dan terstimulasi untuk meningkatkan kemampuan imajinasi mereka. Secara keseluruhan, media menunjang pengaplikasian strategi komunikasi yang berorientasi pada kelas.

Selanjutnya, peneliti tertarik untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIIIA di SMP Laboratorium UM melalui pengimplementasian bermain peran. Mempertimbangkan banyaknya keuntungan atas pengaplikasian bermain peran untuk mengelaborasi kelas berbicara yang lebih bermakna dan pentingnya media dalam proses pembelajaran, peneliti berusaha untuk mengkombinasikan penggunaan strategi bermain peran dan media dalam pembelajaran berbicara untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Untuk penelitian ini, media yang digunakan

²⁴ Harmer, J. *The Practice of English Language Teaching* (3rd edition). (New York: Pearson Education. 2007). Hlm. 134-135.

adalah stik boneka. Heinnich et al and Scott & Ytreberg (saduran dari Rachmajanti²⁵) menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dan bermakna dapat memotivasi siswa. Teknik mengajar dan media pembelajaran terjalin dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini. Dalam penelitian ini, ada lima langkah dalam melaksanakan strategi bermain peran dengan stik boneka seperti yang diadaptasi dari prosedur yang digunakan Huang²⁶.

Peneliti membatasi penelitian ini pada penerapan strategi bermain peran dengan stik boneka dan kemampuan berbicara siswa seperti yang diungkapkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum. Standar dan dasar kompetensi menyatakan bahwa siswa kelas VIII diharapkan dapat mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang melibatkan ungkapan mengundang, menerima dan menolak undangan, memuji dan mengucapkan selamat kepada seseorang²⁷ dalam hal fluency, grammatical accuracy, pronunciation, dan vocabulary dengan tema kompetisi, peristiwa spesial, atau sebuah perayaan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah diformulasikan sebagai berikut: Bagaimana pengimplementasian strategi bermain peran menggunakan stik boneka dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIII di SMP Laboratorium UM?

²⁵ Rachmajanti, S. *Shadow Puppets for Multicultural Story Telling* (in *Best Practices in the Teaching of English* (Cahyono, Bambang Yudi & Cahyani, Hilda, Eds). Pages 301-314. (Malang: State University of Malang Press. 2011). Hlm. 301-302.

²⁶ Huang, I. Y. 2008. Role Play for ESL/EFL Children in the English Classroom. *The Internet TESL Journal*, (Online), 14 (2). (<http://iteslj.org/Techniques/Huang-RolePlay.html>). Retrieved September 20, 2012.

²⁷ BSNP, 2006. (<http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/SMP-MTs.pdf>), (Online), Retrieved April 14

METODE PENELITIAN

Persiapan Pembelajaran

Persiapan pembelajaran yang perlu disiapkan adalah tujuan pembelajaran, materi, media, dan prosedur pembelajaran yang tercantum di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP yang digunakan dibuat oleh peneliti. Tujuan pembelajaran diambil dari standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam silabus SMP Laboratorium UM meliputi tujuan pembelajaran yang harus siswa capai di akhir pembelajaran. Dalam penelitian ini, tujuan pembelajarannya adalah siswa mampu mengungkapkan makna dari percakapan transaksional dan interpersonal secara akurat, lancar, dan berterima. Untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar menggunakan ungkapan mengundang, menerima dan menolak undangan, memuji dan mengucapkan selamat kepada seseorang.

Materi pembelajaran disusun peneliti dan diadaptasi dari buku bahasa Inggris *Focus for Grade VIII Junior High School*, SMP or MTs 2008. Materinya adalah fungsi bahasa yang relevan dengan ungkapan mengundang, menerima dan menolak undangan, memuji dan mengucapkan selamat kepada seseorang. Peneliti juga menyediakan tiga contoh percakapan dengan tema undangan, pujian, ucapan selamat di kehidupan sehari-hari. Contoh percakapan ini digunakan untuk memberi contoh dan gambaran kepada siswa saat langkah *drafting*. Untuk mendukung media pembelajaran, peneliti menggunakan beberapa video berjudul “*How to invite the office colleague to a party*” “*How to make a portable puppet theater*”, dan “*Three Little Pigs (Stick Puppet Story)*”. Video tersebut diunduh dari laman YouTube. Video tersebut digunakan dalam sesi *modeling* dan *creating* untuk memandu dan memfasilitasi siswa belajar apa yang akan mereka lakukan selama penerapan strategi bermain peran dengan stik boneka. Selain itu siswa juga memberi contoh kepada siswa cara membuat stik boneka pada sesi *modeling*.

, 2011. Hlm. 286.

Prosedur Pembelajaran

Pertemuan pertama adalah *modeling*. Peneliti mencontohkan cara mengidentifikasi ungkapan mengundang, menerima dan menolak undangan, memuji dan mengucapkan selamat kepada seseorang dengan menggunakan video dan tiga contoh percakapan. Ia menunjukkan sebuah video berjudul “*How to invite office colleague to a party*” menggunakan LCD di kelas selama tiga kali dan mencontohkan cara mengidentifikasi ungkapan-ungkapan tersebut. Selanjutnya, ia memberikan tiga contoh percakapan menggunakan ungkapan-ungkapan tersebut dan melatih siswa cara pengucapannya yang benar serta membaca percakapan bersama teman sebangku.

Pertemuan kedua adalah *drafting*. Peneliti mencontohkan cara membuat sebuah dialog atau percakapan menggunakan ungkapan tersebut. Siswa bekerja berpasangan atau dalam kelompok terdiri tiga orang. Mereka membuat dialog untuk ditampilkan dengan cara bermain peran dengan stik boneka. Masing-masing pasangan atau kelompok membuat dialog dengan memilih tema undangan, pujian, dan ucapan selamat dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti mengarahkan dan memandu siswa selama proses membuat naskah untuk membantu ketatabahasan dan kosakata yang digunakan.

Pertemuan ketiga adalah *creating* dimana peneliti mencontohkan cara membuat panggung dan stik boneka yaitu dengan menunjukkan dua video berjudul “*How to make a portable puppet theater*” dan “*Three Little Pigs (Stick Puppet Story)*”. Kemudian, peneliti meminta siswa untuk membuat stik boneka berdasarkan karakter yang telah mereka buat dalam dialog sebelumnya pada sesi *drafting*.

Pertemuan keempat adalah *rehearsing*, siswa diberi kesempatan untuk berlatih dialog yang telah dibuat untuk meningkatkan kelancaran dalam pengucapan. Terakhir pada pertemuan kelima adalah *performing* dimana siswa tampil bermain peran menggunakan

stik boneka. Peneliti dan pengamat merekam penampilan siswa menggunakan perekam video dengan tujuan untuk memudahkan dalam penilaian penampilan kemampuan berbicara siswa.

Pelaksanaan Pembelajaran, Metode, dan Instrument

Metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan proses siklus yang diadaptasi dari model yang dicetuskan oleh Kemmis and Mc-Taggart di Koshy²⁸. Hal tersebut dapat dilihat di Figur 2.1. Model PTK ini mencakup sebuah siklus yang terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus dilaksanakan hingga mencapai kriteria keberhasilan.

Penelitian ini dilakukan di SMP Laboratorium UM yang berada di Jalan Simpang Bogor T-7 Malang 65145, Jawa Timur, Indonesia. Jumlah siswa untuk setiap kelas adalah 30 sampai 40 students. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A yang terdiri dari 32 siswa. Kelas ini dijadikan subjek penelitian karena peneliti menemukan permasalahan muncul di kelas ini yaitu siswa mengalami kesulitan dan nilai yang rendah dalam kelas berbicara. Data yang diperoleh berdasarkan angket yang telah diisi oleh siswa di studi awal dan nilai siswa pada tes lisan penampilan berbicara.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah ceklis pengamatan, tes berbicara dengan bermain peran, dan kuesioner. Tabel 2.1 mennggambarkan secara lengkap instrumen yang digunakan dalam penelitian.

No	Instrumen	Variabel pengukuran	Fungsi
1	Ceklis pengamatan	Kegiatan siswa terhadap penerapan strategi	Pengamatan terhadap strategi

²⁸ Koshy, V. *Action Research for Improving Practice: A Practical Guide*. (London: Paul Chapman. 2005). Hlm. 4.

2	Tes berbicara dengan bermain peran	Kemampuan berbicara siswa	Tes lisan
3	Kuesioner	Perilaku siswa terhadap strategi	Kegiatan pendukung atas hasil dari penerapan strategi

1. Ceklis pengamatan

Ceklis pengamatan digunakan untuk mengamati penerapan strategi bermain peran dan digunakan untuk mengamati kegiatan siswa. Dalam ceklis pengamatan tercantum daftar kegiatan yang diamati selama pelaksanaan di kelas. Kegiatan-kegiatan yang relevan terhadap langkah-langkah dalam strategi bermain peran *modeling, drafting, creating, rehearsing, dan performing*. Pengamat bertugas memberi tanda centang pada kolom yang diberi. Selain itu, pengamat juga dapat menuliskan hal yang baik ataupun yang perlu dikembangkan terhadap kegiatan guru maupun siswa pada kolom catatan yang tersedia. Ceklis pengamatan terdiri dari 19 deskripsi. Untuk mendukung pengamatan dalam penerapan strategi, pengamat juga merekam proses belajar mengajar maupun saat penampilan siswa dalam tes lisan bermain peran dengan stik boneka.

2. Tes Lisan

Tes lisan yang digunakan berupa bermain peran. Dalam hal ini siswa dinilai dari beberapa aspek yaitu *fluency, grammatical accuracy, pronunciation, dan vocabulary*. Tes ini berlangsung selama 2 x 40 menit. Indikator pencapaian dari pembelajaran ini dirancang oleh peneliti untuk mencapai tujuan pembelajaran dari kemampuan berbicara siswa dimana siswa dapat mencapai kompetensi mengundang, menerima dan menolak undangan, memuji, dan mengucapkan selamat kepada seseorang melalui strategi bermain peran dengan stik boneka dalam menyampaikan sebuah percakapan.

3. Kuesioner

Kuesioner terdiri dari tujuh pertanyaan terhadap penerapan strategi pembelajaran. Ada beberapa keunggulan dari penggunaan kuesioner (Koshy ²⁹) yaitu memudahkan pengumpulan informasi, membantu mengumpulkan data dalam waktu singkat, dan tepat dalam mengumpulkan informasi pada perilaku dan persepsi.

Evaluasi Kreatifitas Pembelajaran

Kriteria keberhasilan pada penerapan strategi ini meliputi dua hal yaitu pada proses maupun hasil. Pada proses mencakup penerapan strategi selama proses pembelajaran. Indikator untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilakukan berhasil didasarkan pada hasil data pengamatan dari ceklis pengamatan dan kuesioner. Sedangkan keberhasilan pada hasil dapat dilihat dari nilai tes lisan siswa pada penampilan bermain peran. Kriteria keberhasilan adalah keseluruhan siswa mendapat nilai minimal 70. Ada dua pertimbangan dari pernyataan kriteria keberhasilan yaitu pertama berdasarkan dari hasil studi awal dimana 87% siswa mendapat nilai kurang dari KKM 70. Kedua, penerapan dari strategi bermain peran dengan stik boneka yang mencakup langkah-langkah: *modeling, drafting, creating, rehearsing, dan performing* dapat mendukung siswa untuk meraih nilai KKM 70. Kriteria keberhasilan dapat dilihat pada Tabel 2.2.

²⁹ Koshy, V. *Action Research for Improving Practice: A Practical Guide*. (London: Paul Chapman. 2005). Hlm. 89.

Tabel 2.2 Kriteria Keberhasilan

Kriteria Keberhasilan	Data	Instrumen
Proses	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan penggunaan strategi Perilaku siswa terhadap penerapan strategi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceklis pengamatan Kuesioner
Hasil	Nilai tes lisan berupa bermain peran dengan stik boneka	Tes lisan

Untuk menentukan nilai dari tes lisan siswa diperlukan dua penilai yaitu peneliti dan pengamat. Mereka melakukan langkah yang sama yaitu pertama mengevaluasi hasil rekaman dari penampilan siswa dalam bermain peran dengan stik boneka dengan menggunakan rubrik penilaian tes lisan yang untuk detailnya dapat dilihat pada Tabel 2.3. Aspek bahasa yang dinilai adalah fluency, grammatical accuracy, pronunciation, dan vocabulary yang mana tercantum dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum yaitu siswa SMP kelas VIII diharapkan dapat mengungkapkan makna dari percakapan transaksional dan interpersonal untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kedua, nilai dari kedua penilai dijumlahkan dan dikonversikan ke dalam nilai akhir. Kemudian, untuk menentukan tingkatan penampilan siswa dalam bermain peran, peneliti mengkategorikan nilainya ke dalam: Baik Sekali / Excellent (91-100), Sangat Baik / Very Good (84-90), Baik / Good (77-83), Cukup / Fair (70-76), dan Kurang / Poor (kurang dari 70).

Selanjutnya, peneliti menganalisa nilai tes lisan siswa dengan membandingkan dengan kriteria keberhasilan, proses belajar mengajar dan keterlibatan siswa melalui instrument yang digunakan seperti ceklis

pengamatan dan kuesioner. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah indikator keberhasilan tercapai atau tidak sehingga dapat menentukan langkah selanjutnya apakah perlu diperbaiki atau dihentikan.

Data yang dibutuhkan selama melakukan refleksi adalah ceklis pengamatan, tes lisan, dan kuesioner. Data dari ceklis dan kuesioner dianalisa secara deskriptif kualitatif dimana penelitimendeskripsikan hasilnya untuk melihat apakah penerapan strategi dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Sedangkan hasil nilai perolehan siswa pada tes lisan dianalisa dengan melihat nilai rata-rata siswa dan hasilnya dibandingkan dengan kriteria keberhasilan apakah tercapai atau tidak yaitu nilai KKM 70. Jadi, bila siswa meraih nilai KKM, maka penggunaan strategi ini dinilai berhasil sehingga tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pembelajaran

Pengimplementasian strategi bermain peran dengan stik boneka dilaksanakan pada tanggal 28 November, 30 November, 3 Desember, 5 Desember, and 7 Desember 2012. Hasil penelitian meliputi keterlibatan siswa, penampilan siswa, dan respons siswa pada pengimplementasian strategi bermain peran dengan stik boneka. Hasil temuan pada siklus pertama telah memenuhi kriteria keberhasilan yang sudah diformulasikan peneliti. Sehingga tidak diperlukan untuk melakukan siklus kedua.

Aktivitas dan Partisipasi Siswa dalam Proses Belajar Mengajar

Data diambil dari lembar ceklis pengamatan pada pertemuan pertama menunjukkan mayoritas siswa (81.25% siswa) berpartisipasi dengan baik pada proses pembelajaran.

Peneliti berperan sebagai guru dan mengajak siswa untuk mengaktifkan pengetahuan mereka tentang ekspresi mengundang dan mengucapkan selamat kepada seseorang dengan topik tertentu sementara kolaborator dijadikan sebagai pengamat. Dalam tahap model terlihat bahwa ketika siswa dipertunjukkan sebuah video tentang mengundang teman dalam sebuah pesta, siswa dapat mengisi bagian dialog yang kosong. Dalam lembar kerja siswa terdapat sepuluh soal mengisi kata kosong dan beberapa ungkapan seperti: *marriage, anniversary, invited, invitation, party, home, start, cake, dan dinner*. Kegiatan mengisi bagian kata yang kosong berjalan secara efektif sebagai kegiatan awal pembelajaran untuk menggali pengetahuan dasar siswa. Siswa berpartisipasi secara aktif untuk menjawab di depan kelas. Sebagian besar siswa menjawab dengan benar. Jawaban yang salah mayoritas adalah dikarenakan salah pegejaan seperti: 'married'; 'marry'; 'merry' yang seharusnya dieja: 'marriage' dan 'anyversary'; 'universary' yang seharusnya dieja: 'anniversary'. Berikutnya, guru menanyakan beberapa pertanyaan tentang siapa, apa, dan ungkapan-ungkapan yang ada dalam video seperti: "You are invited at the party with your family" yang termasuk ungkapan mengundang; "Congratulation" yang termasuk ungkapan memberi ucapan selamat; dan "Thank for your invitation" yang termasuk ungkapan merespon undangan. Siswa bersikap aktif dan mampu merespon pertanyaan guru dengan benar. Rincian dialog dalam video adalah di bawah ini:

Mr. John : Good morning, Miss Rosy.
 Miss Rosy : Good morning, Mr. John.
 Mr. John : Tomorrow, there is my first 1marriage 2anniversary. You are 3invited at the party with your family.
 Miss Rosy : 4Congratulation. Thanks for your 5invitation. Where is the 6party?
 Mr. John : It is at my 7home.

Miss Rosy : When would it 8start?
 Mr. John : It would start at 8 P.M. First of all, we would cut a 9cake then we would have 10dinner afterwards.

Miss Rosy : Have you arranged the music?
 Mr. John : Yes, I have.

Dalam pertemuan kedua, pada tahap perencanaan terlihat bahwa 87.5% siswa berpartisipasi dalam penerapan strategi. 32 siswa merespon dengan baik dan senang dengan pelajaran yang disampaikan guru yaitu dengan cara membahas kembali pelajaran sebelumnya. Selanjutnya, peneliti menjelaskan tentang bagaimana cara membuat dialog menggunakan ungkapan-ungkapan mengundang, menerima atau menolak undangan, memuji, dan mengucapkan selamat pada seseorang mencakup tema, karakter, tempat, isi, dan ungkapan yang digunakan. Kemudian, siswa diminta untuk membuat draf dialog sendiri untuk ditampilkan saat bermain peran dengan stik boneka.

Pada pertemuan ketiga, data penelitian menunjukkan bahwa 91.7% siswa berpartisipasi aktif. Siswa mengumpulkan draf dialog yang sudah dikerjakan dalam kelompok. Siswa diperlihatkan video bermain peran menggunakan stik boneka dan cara membuat panggung berjudul "Three Little Pigs" dan "How to Make a Portable Puppet Theater". Siswa sangat tertarik dan meminta kepada peneliti untuk mengulang video dua kali. Kemudian, peneliti mendistribusikan beberapa lembar kertas dan stik untuk masing-masingkelompok. Ia memberi contoh cara membuat stik boneka. Siswa terlihat sangat senang dalam membuat stik boneka karena mereka bebas berkreasi menentukan karakter yang akan sesuai dengan tema dan isi dialog yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya. Siswa terlibat dalam kegiatan berkelompok dalam membuat boneka dan bekerja sama dengan pasangannya.

Pada pertemuan ke empat, data menunjukkan bahwa 83% siswa terlibat

aktif dalam proses belajar mengajar. Terlihat bahwa siswa sudah siap dengan dialog dan stik boneka yang digunakan. Peneliti menginstruksikan siswa untuk berlatih bermain peran. Dalam latihan, peneliti memberi saran kepada siswa tentang ketatabahasaan, pengucapan, dan kelancaran baik dalam draf dialog siswa maupun penampilan lisannya. Siswa diminta untuk merevisi dialog mereka seperti yang disarankan oleh guru.

Akhirnya, pada pertemuan kelima saat penampilan siswa terlihat bahwa 87.5% siswa aktif dalam penerapan strategi. Semua siswa sudah siap dengan penampilan masing-masing. Beberapa siswa merasa tidak siap dengan penampilan tanpa naskah. Sehingga, peneliti mengizinkan mereka untuk membawa naskah selama penampilan. Seluruh siswa melakukan persiapan dengan baik. Ada 14 kelompok yang dibentuk sehingga ada 14 judul naskah yang dibuat diantaranya: “Rizal’s Birthday”, “English Singing Contest”, “Chinese Festival”, “Animal Racing”, “Biology Olympiad Contest”, “Photograph Contest”, “Football Olympiad”, “Hangout with Friends”, “Game’s Contest”, “Revealing a Mystery”, “Sheep’s Birthday”, “Movie’s Invitation”, “SpongeBob’s Party”, dan “Futsal Tournament”. Seluruh penampilan siswa dalam bermain dengan stik boneka direkam dan berjalan dengan lancar.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa dinilai bersikap aktif selama proses kegiatan belajar mengajar. Catatan pada lembar observasi mengungkapkan beberapa hal-hal bagus baik dari sisi siswa maupun guru. Dari sisi siswa, siswa terlihat antusias dan dapat menirukan pengucapan-pengucapan yang dicontohkan oleh peneliti. Sayangnya sebagian besar siswa tidak membawa kamus sendiri sehingga siswa terus bertanya pada peneliti tentang kata-kata yang tidak dimengerti. Sebagian kecil siswa tidak dapat menggambar boneka sehingga peneliti membantu mereka menggambar, namun siswa mewarnai dan

menghias sendiri boneka yang mereka buat serta ada salah satu kelompok boneka yang mereka buat sedikit berwarna karena tidak ingin terlihat terlalu warna-warni.

Penampilan Siswa dalam Berbicara

Penampilan siswa dalam tes lisan melalui bermain peran dengan stik boneka dianalisa oleh peneliti. Penampilan siswa dinilai menggunakan empat aspek bahasa yaitu: *fluency*, *grammatical accuracy*, *pronunciation*, dan *vocabulary*. Nilai yang diperoleh berasal dari dua orang penilai yaitu peneliti dan pengamat. Berdasarkan aspek bahasa tersebut, terdapat 14 atau 44% siswa mendapat nilai 70. Ada 6 atau 19% siswa mendapat nilai 73 sementara 6 atau 19% siswa meraih nilai 75. Selanjutnya ada 2 atau 6% siswa meraih nilai 80 dan 4 atau 12% siswa meraih nilai 85. Selanjutnya, berdasarkan kriteria keberhasilan dari kriteria kelulusan minimal (KKM) yaitu 70, dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh telah mencapai kriteria kelulusan minimal. Hasil penampilan berbicara siswa dalam bermain peran dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Frekuensi Distribusi Penampilan Berbicara Siswa

Nilai Penampilan Berbicara Siswa	Frekuensi	%f
Nilai 70	14	44%
Nilai 73	6	19%
Nilai 75	6	19%
Nilai 80	2	6%
Nilai 85	4	12%
TOTAL	32	100%

Dari hasil penampilan berbicara siswa dalam bermain peran dengan stik boneka terlihat bahwa nilai siswa menunjukkan peningkatan sebelumnya saat penelin siswa dapat melewati kriteria kelulusan minimal, 70. Ada empat peningkatan dalam hal *fluency*, *grammatical accuracy*, *pronunciation*, dan

vocabulary. Selanjutnya, nilai penampilan siswa dikategorikan ke dalam: *Excellent/Baik* sekali (91-100), *Very Good/Sangat baik* (84-90), *Good/Baik* (77-83), *Fair/Cukup* (70-76), dan *Poor/Kurang* (kurang dari 70) seperti pada Figur 3.1 di bawah ini.

Figur di atas mendeskripsikan tingkatan nilai penampilan siswa. Nilai rata-rata siswa adalah 74. Nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah adalah 70. Data menunjukkan bahwa dari 32 siswa, 26 siswa mendapat nilai cukup, 2 siswa mendapat nilai baik, 4 siswa mendapat nilai sangat baik, dan tidak satupun mendapat nilai baik sekali. Hal tersebut berarti bahwa keseluruhan siswa (100%) dapat mencapai kriteria keberhasilan karena nilai siswa di atas 70.

Perilaku Siswa terhadap Penerapan Strategi

Untuk menilai perilaku siswa terhadap penerapan strategi bermain peran dengan stik boneka, peneliti menggunakan daftar pertanyaan yang diisi oleh siswa. Daftar pertanyaan terdiri dari 7 hal dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu: *the range of vocabulary* (penggunaan kosakata), *the ease of getting an idea in speaking performance* (kemudahan mendapat ide dalam penampilan), *the speaking skill improvement* (peningkatan kemampuan berbicara), *the students' excitement* (ketertarikan siswa), *the students' enthusiasm* (keantusiasan siswa), *the students' confidence* (kepercayaan diri siswa) dan *the effectiveness of the implementation of stick puppet role play* (keefektifan strategi).

Kesimpulannya, respon siswa terhadap penerapan strategi bermain peran dengan stik boneka dapat disimpulkan bahwa strategi ini membawa pengaruh perilaku positif pada siswa karena penggunaan kosakata yang meningkat, strategi ini membantu siswa mendapatkan ide dalam penampilannya, kemampuan berbicara siswa meningkat, siswa tertarik dan senang dengan strategi yang digunakan, kepercayaan diri siswa

meningkat, dan strategi yang digunakan dinilai efektif.

Analisis Hasil Pembelajaran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa meningkat. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa strategi bermain peran dengan stik boneka mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini dinilai sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Khudriyah³⁰ yang menyatakan bahwa bermain peran efektif untuk pembelajaran berbicara dan memberi kontribusi untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Dalam penelitian oleh Syafii³¹ menyatakan bahwa teknik bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang ditunjukkan dengan prosentase siswa yang berhasil lulus tes berbicara sebanyak 90%.

Penelitian ini ditujukan untuk kelas delapan sementara dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Khudriyah ditujukan untuk siswa semester empat. Sementara subjek penelitian yang telah oleh Syafii ditujukan kepada siswa kelas delapan. Langkah-langkah pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan langkah pembelajaran oleh Huang dengan beberapa modifikasi oleh peneliti yang meliputi lima langkah yaitu: *Modeling* (Pemodelan), *Drafting* (Perencanaan), *Creating* (Kreasi), *Rehearsing* (Pelatihan), dan *Performing* (Penampilan). Dibandingkan dengan penelitian oleh Khudriyah³², ia menggunakan delapan langkah

³⁰ Khudriyah. *The Implementation of Role Play to Improve the EFL Speaking Ability of the Fourth Semester Students of STIT Al Urwatul Wutsqo Jombang*. Unpublished thesis. (Malang: Graduate Program, State University of Malang, 2010). Hlm. 56.

³¹ Syafii, M. L. *Improving the Speaking Ability of the Eleventh Graders of Madrasah Aliyah "Al Islam" Kapas Sukomoro Nganjuk through the Role-Playing Technique*. Unpublished thesis. (Malang: Graduate Program, State University of Malang, 2011). Hlm.86.

³² Khudriyah. *The Implementation of Role Play to Improve the EFL Speaking Ability of the Fourth Semester Students of STIT Al Urwatul Wutsqo Jombang*. Unpublished thesis. (Malang: Graduate Program, State University of Malang, 2010).

yaitu: *brainstorming* yaitu dengan memutar video berkaitan dengan topic dan menanyai siswa tentang apa yang telah mereka tonton, menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh siswa, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, memberi lembar kerja siswa, melatih siswa berdasarkan lembar kerja yang diberi, mendistribusikan kartu tentang sebuah situasi kepada masing-masing siswa, memandu siswa untuk membuat percakapan dan memperbaikinya. Memberi contoh pada siswa cara bermain peran dengan siswa lainnya, menyuruh siswa untuk membuat percakapan sendiri dan berlatih, menyuruh siswa untuk tampil bermain peran dengan pasangannya, dan menyuruh siswa untuk berbagi pengalaman berkaitan dengan topic tersebut secara lisan. Penelitian tersebut juga mengindikasikan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar dan mengajar. Siswa juga memberikan respon yang positif terhadap strategi tersebut dan direkomendasikan untuk kegiatan berbicara selanjutnya. Dibandingkan dengan penelitian oleh Syafii³³ prosedur yang dilakukan adalah menentukan materi, menanyai, melatih, menyediakan materi, mengatur siswa, memberi contoh, menyediakan kartu bermain peran, menjelaskan simulasi, membuat dialog pendek, dan menampilkan dialog dengan pasangan.

Kesimpulannya, hasil penelitian yang dibahas di atas menunjukkan bahwa penerapan strategi bermain peran mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Namun, strategi ini menggunakan beberapa inovasi berdasarkan kebutuhan siswa karena penelitian ini menggabungkan strategi bermain peran dengan stik boneka sementara Khudriyah and Syafii menggunakan teknik bermain peran saja.

³³ Syafii, M. L. *Improving the Speaking Ability of the Eleventh Graders of Madrasah Aliyah "Al Islam" Kapas Sukomoro Nganjuk through the Role-Playing Technique*. Unpublished thesis. (Malang: Graduate Program, State University of Malang, 2011). Hlm. 37-38.

KESIMPULAN

Terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan dalam penerapan strategi bermain peran dengan stik boneka. Pertama, prosedur yang diterapkan oleh peneliti meliputi lima langkah yaitu pemodelan, perencanaan, kreasi, pelatihan dan penampilan. Kedua, berkaitan dengan peningkatan penampilan siswa dalam berbicara, strategi ini merupakan teknik yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada kelas delapan. Ketiga, berkaitan dengan respon siswa terhadap penerapan strategi ini dapat disimpulkan bahwa strategi ini memberi respon positif terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

Selain dari keuntungan dari penerapan strategi ini ada sejumlah keterbatasan dalam penelitian ini. Strategi bermain peran dengan stik boneka hanya tepat untuk kemampuan berbicara karena penelitian ini ditekankan pada proses berbicara melalui langkah yang sistematis yaitu: *modeling, drafting, creating, rehearsing, and performing*. Sehingga untuk kemampuan berbicara secara spontan, strategi ini mungkin akan memberi hasil yang berbeda. Selain itu, rubrik penilaian dari penelitian ini menggunakan empat aspek bahasa saja yaitu: *fluency* (kelancaran), *grammatical accuracy* (akurasi ketatabahasaan), *pronunciation* (pengucapan), dan *vocabulary* (kosakata), sementara aspek lain dapat diikutsertakan misalnya intonasi.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, beberapa saran ditujukan kepada guru-guru bahasa Inggris dan peneliti lainnya. Kepada guru bahasa Inggris didorong untuk menerapkan strategi belajar bermain peran dengan stik boneka untuk jenis teks lainnya seperti: *descriptive, report, procedure, recount, dan narrative*. Bagi peneliti mendatang disarankan untuk menerapkan strategi ini untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam teks

monolog. Peneliti mendatang juga dapat menerapkan strategi bermain peran dengan stik boneka untuk kemampuan bahasa lainnya selain berbicara seperti membaca, mendengar dan menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, W. *Role-Play Using Eurotalk in Modeling Stage Strategy to Improve Speaking Skill of the Tenth Graders of MAN Pacet*. Unpublished thesis. Malang: Graduate Program, State University of Malang. 2011.
- Blatner, A. 2009. *Role Playing in Education*. (<http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlplayedu.html>). Retrieved September 20, 2012.
- Brown, H. D. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy (Second Edition)*. New York: Pearson Education. 2001.
- Brown, H. D. *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Pearson Education. 2004.
- BSNP, 2006. (<http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/SMP-MTs.pdf>), (Online), Retrieved April 14, 2011.
- Bygate, M. *Speaking* (C.N. Candlin & H.G. Widdowson, Eds.). New York: Oxford University Press. 1987.
- Harmer, J. *The Practice of English Language Teaching (3rd edition)*. New York: Pearson Education. 2007.
- Huang, I. Y. 2008. Role Play for ESL/EFL Children in the English Classroom. *The Internet TESL Journal*, (Online), 14 (2). (<http://iteslj.org/Techniques/Huang-RolePlay.html>). Retrieved September 20, 2012.
- Kayi, H. 2006. Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a Second Language. *The Internet TESL Journal*, (Online), 12 (11), (http://iteslj.org/Articles/Kayi-Teaching_Speaking.html), Retrieved September 20, 2012.
- Khudriyah. *The Implementation of Role Play to Improve the EFL Speaking Ability of the Fourth Semester Students of STIT Al Urwatul Wutsqo Jombang*. Unpublished thesis. Malang: Graduate Program, State University of Malang. 2010.
- Koshy, V. *Action Research for Improving Practice: A Practical Guide*. London: Paul Chapman. 2005.
- Livingstone, C. *Role Play in Language Learning*. Harlow: Longman. 1983.
- Mills, G. E. *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher (3rd Edition)*. Upper Saddle River: Pearson Education. 2007.
- Rachmajanti, S. *Shadow Puppets for Multicultural Story Telling* (in Best Practices in the Teaching of English (Cahyono, Bambang Yudi & Cahyani, Hilda, Eds). Pages 301-314. Malang: State University of Malang Press. 2011.
- Richards, J. C. *Teaching Listening and Speaking: From Theory to Practice*. Cambridge: Cambridge University Press. 2008.
- Richards, J. C. & Renandya, W. A. *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge: Cambridge University Press. 2002.
- Richards, Jack C. & Rodgers, Theodore S. *Approaches and Methods in Language Teaching (Second Edition)*. Cambridge: Cambridge University Press. 2001.
- Shumin, K. *Factors to Consider: Developing Adult EFL Students' Speaking Abilities* (in Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice (Richards, Jack C. & Renandya, Willy A, Eds). Cambridge: Cambridge University Press. 2002.

Syafii, M. L. *Improving the Speaking Ability of the Eleventh Graders of Madrasah Aliyah "Al Islam" Kapas Sukomoro Nganjuk through the Role-Playing Technique*. Unpublished thesis. Malang: Graduate Program, State University of Malang. 2011.

Tompkins, P. K. 1998. Role Playing/ Simulation. *The Internet TESL Journal*, (Online), 4 (8). (<http://iteslj.org/Techniques/Tompkins-RolePlaying.html>). Retrieved September 20, 2012.

Ula, A. H. 2008. Effects of Creative, Educational Drama Activities on Developing Oral Skills in Primary School Children. *American Journal of Applied Sciences*, (Online), 5 (7): 876-880. Retrieved September 20, 2012.