

PENGGUNAAN METODE ROLE-PLAY DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA

Studi Pre-Eksperimental Pada Siswa Kelas X di SMA Laboratorium UPI

Wida Mulyanti
Universitas Perjuangan Tasikmalaya
widamulyanti@gmail.com

ABSTRACT

One of the problems commonly found in teaching speaking to EFL learners is that students are often reluctant to speak. One method that can be used is role-play since it provides workplace based oral presentations. This study aims to find out whether or not the use of role-play can develop students' speaking skill. The study is entitled "The Use of Role-Play in Developing Students' Speaking Skill". The study uses pre-experimental design. Population of the study were 6 classes, consists of 170 students. The sample taken was 30 participants. The data were obtained through a pre-test and a post-test. The data were then analyzed statistically using dependent t-test procedures. The statistical computation showed that the coefficient is 13,420. It means that there is a significance increase after the role play is used to teach speaking.

Keywords: role-play method, speaking skill

ABSTRAK

Salah satu masalah yang sering ditemukan dalam pengajaran berbicara kepada peserta didik EFL adalah bahwa siswa sering enggan untuk berbicara. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah role play karena memberikan presentasi oral berbasis tempat kerja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan role-play dapat mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental. Populasi penelitian adalah 6 kelas, terdiri dari 170 siswa. Sampel yang diambil adalah 30 peserta. Data diperoleh melalui pre-test dan post-test. Data kemudian dianalisis secara statistik dengan menggunakan prosedur uji t-dependent. Perhitungan statistik menunjukkan bahwa koefisiennya adalah 13.420. Artinya ada kenaikan signifikan setelah bermain peran (*role play*) digunakan untuk mengajar keterampilan berbicara.

Kata kunci: metode role-play, keterampilan berbicara

1. Kata Pengantar

1.1 Konteks

Dalam beberapa tahun terakhir, penekanan pengajaran bahasa Inggris di kelas EFL tidak hanya pada kompetensi bahasa peserta didik tetapi juga pada pengembangan kemampuan komunikatif mereka. Sebaliknya,

percakapan bahasa Inggris menjadi prioritas dalam pengajaran bahasa Inggris. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya sekolah yang memilih mata pelajaran Percakapan Bahasa Inggris yaitu *English Conversation* (EC) untuk ditambahkan sebagai subjek konten lokal mereka. Ini berarti bahwa EC dianggap sebagai subjek yang sesuai

dengan kebutuhan siswa. EC fokus pada pengajaran keterampilan berbicara kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka agar mereka siap menghadapi komunikasi bahasa Inggris dalam kehidupan nyata.

Tidak mudah untuk mengajar EC, karena banyak siswa Indonesia yang cenderung malu dan takut untuk berbicara di depan banyak orang. Harmer (2007: 345) menyatakan bahwa mayoritas siswa enggan berbicara karena mereka pemalu dan cenderung untuk tidak mengekspresikan diri di depan orang lain. Mereka juga takut 'kehilangan muka' jika mereka berbicara dengan buruk. Hal ini menjadi penyebab utama mengapa siswa begitu sulit untuk mendapatkan nilai bagus dalam keterampilan berbicara. Dalam rangka meningkatkan kepercayaan diri siswa, guru harus menemukan metode yang baik dan bahan.

Ada begitu banyak metode yang bisa diterapkan untuk mendapatkan kepercayaan diri siswa. Salah satunya adalah metode *role-play*. Menurut Harmer (2002: 275), bermain peran sangat menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa, memungkinkan siswa untuk bisa lebih berterus terang dalam mengemukakan pendapat dan

menunjukkan suatu perilaku, dan juga memungkinkan siswa untuk menggunakan bahasa yang lebih luas dibanding dengan yang mungkin bisa dilakukan dalam kegiatan-kegiatan berbasis-tugas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *role play* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan menunjukkan kepada peserta didik EFL bahwa mereka memang mampu mengekspresikan diri mereka dalam situasi yang komunikatif. Untuk mengetahui apakah hipotesis ini dapat diterima atau tidak, maka penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis apakah penggunaan metode bermain peran (*role play*) dapat mengembangkan keterampilan berbicara siswa.

1.2 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah nilai keterampilan berbicara siswa lebih baik setelah menggunakan metode *role-play* dalam pengajarannya. Peningkatan ataupun penurunan nilai ini dapat dilihat dengan membandingkan kemampuan siswa, skor sebelum dan setelah siswa belajar keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *role play*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan:

Apakah penggunaan metode bermain peran (*role-play*) memberikan dampak yang lebih baik pada keterampilan berbicara siswa?

1.4 Definisi istilah

Untuk menghindari salah tafsir, beberapa istilah diklarifikasi:

1. *Berbicara* adalah keterampilan yang perlu dikembangkan, dipelajari secara independen dari kurikulum tata bahasa dan kemudian menggunakan pengetahuan linguistik, seperti pengetahuan tindak tutur, pengetahuan wacana, dan pengetahuan tentang tata bahasa, kosakata, dan fonologi (Harmer, 2007: 4). Brown (2001: 140) menyatakan bahwa berbicara adalah cara menegosiasikan makna yang dimaksudkan dan menyesuaikannya untuk menghasilkan efek yang diinginkan pada pendengar.

2. *Role-play* adalah metode yang dirancang untuk membuat simulasi kehidupan nyata seolah-olah mereka melakukannya di dunia nyata, baik sebagai diri mereka sendiri atau mengambil peran

karakter yang berbeda dari diri mereka sendiri atau dengan pikiran dan perasaan diluar diri mereka (Harmer, 2002: 274). Menurut Ladousse (2004: 7) *role play* adalah teknik komunikatif yang mendorong motivasi, meningkatkan interaksi, dan mengembangkan kelancaran berbahasa. Brown (2001: 183) mengemukakan bahwa permainan peran dapat dilakukan sendiri, berpasangan, atau berkelompok, dengan setiap orang diberi peran untuk mencapai suatu tujuan.

1.5 Ruang Lingkup penelitian

Fokus penelitian ini adalah pada penggunaan metode bermain peran (*role play*) dalam mengajar keterampilan berbicara untuk SMA siswa kelas X. Penelitian ini dilakukan di salah satu SMA Laboratorium Percotohan UPI Bandung dengan memilih satu kelas yang terdiri dari 30 siswa sebagai sampel.

1.6 Cakupan Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memperluas pengetahuan guru dalam memilih metode yang cocok dalam mengajar bahasa Inggris, terutama

mengajar keterampilan berbicara. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis terhadap pengembangan proses belajar mengajar EFL. Penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi peneliti dalam melakukan penelitian terkait.

2. Tinjauan Literatur Berbicara

Richard (1992) mendefinisikan permainan peran sebagai kegiatan dimana siswa mengambil peran dari peserta yang berbeda dalam situasi tertentu dan kemudian melakukan apa yang biasanya terjadi dalam situasi seperti itu. Menurut Chaney (1998: 13), berbicara adalah proses membangun dan berbagi makna melalui penggunaan simbol verbal dan non verbal dalam berbagai konteks. Sedangkan dalam *Oxford Advanced Dictionary* (Hornby, 2010: 13) definisi berbicara adalah untuk mengekspresikan atau mengkomunikasikan pendapat, perasaan, gagasan, dan lain-lain, atau berbicara dan melibatkan aktivitas pembicara sebagai kegiatan fisiologis (artikulator), psikologis dan tahap fisik (akustik). Dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah mengekspresikan gagasan, pendapat, atau perasaan kepada orang lain agar

bisa menginformasikan atau membujuk. Hal ini dapat dipelajari dengan menggunakan beberapa metodologi pembelajaran.

Mengajar Berbicara melalui Role Play

Pengajaran keterampilan berbicara sekarang ini dianggap remeh dan guru bahasa Inggris terus menerus mengajar keterampilan berbicara dengan menggunakan metode seperti pengulangan latihan atau penghafalan dialog. Namun, dunia sekarang menuntut agar tujuan pengajaran keterampilan berbicara harus meningkatkan kemampuan komunikatif siswa agar siswa dapat mengekspresikan diri dan belajar mengikuti peraturan sosial dan budaya yang sesuai dalam setiap situasi komunikatif.

Telah dinyatakan oleh Harmer (2007: 243) bahwa berbicara dengan lancar dalam bahasa Inggris tidak hanya mengucapkan fonem secara benar, menggunakan tekanan yang sesuai dan pola yang tepat, dan khususnya dalam pidato yang terhubung, tetapi juga kita harus mampu (1) berbicara dalam bahasa Inggris berbagai genre dan situasi yang berbeda, (2) menggunakan berbagai strategi percakapan dan strategi mengoreksi percakapan, dan

(3) bertahan dalam pertukaran fungsional khas. Ketiga hal ini tampaknya dapat dikuasai dengan melakukan metode bermain peran (*role-play*) dalam pengajaran keterampilan berbicara karena memberikan presentasi lisan berdasarkan tempat kerja.

Bermain Peran (Role-Play)

Bermain peran adalah metode untuk melakukan berbagai cara berperilaku atau berpura-pura menjadi orang lain yang berurusan dengan situasi baru (Procter, 1996: 123). Menurut Cohen & Manion (1994: 252), *role-play* didefinisikan sebagai keterlibatan dalam situasi sosial yang direplikasi yang diproyeksikan untuk menyoroti konteks peran atau aturan yang mengesampingkan episode sosial kehidupan nyata. Dari definisi ini, dapat didefinisikan bermain peran itu adalah tindakan untuk menjadi diri sendiri atau menjadi orang lain dalam situasi tertentu, berimprovisasi terhadap dialog dan penciptaan dunia nyata dalam skenario. Ini bisa menjadi metode yang sangat bagus untuk mendorong kemampuan berpikir dan

kreativitas siswa. Bermain peran menempatkan siswa dalam suasana yang tidak mengancam sehingga siswa dapat menikmati proses belajar mengajar.

Prosedur dalam Menggunakan Metode Role-Play

Procter (1996 :12) menjelaskan bahwa ada beberapa jenis *role play*. Yang penting adalah peran yang sesuai dengan kebutuhan nyata kehidupan siswa. Dalam kategori ini, melibatkan peran seperti guru yang berhubungan dengan siswa, atau dokter gigi yang berurusan dengan pasien. Jenis peran kedua adalah siswa bermain dalam berbagai situasi yang mungkin atau tidak mungkin mereka miliki pengalaman langsung. Contoh yang termasuk dalam kategori ini adalah penumpang yang meminta informasi atau pelanggan yang mengeluh. Tipe ketiga adalah tipe yang hanya sedikit siswa yang akan mengalami sendiri, tapi mudah untuk dilakukan karena para guru memiliki pengalaman tidak langsung yang begitu luas dari mereka. Jurnalis televisi adalah contoh bagus dari jenis ini dan ini sangat berguna karena peran diambil dari kehidupan nyata. Tipe terakhir adalah peran fantasi, yaitu

fiktif, imajiner, dan bahkan mungkin *absurd*.

Jenis dari Role-Play

Menurut Byrne (1995: 122-123), role-play bisa dikelompokkan menjadi dua bentuk, *role play scripted* dan *unscripted*. Secara rinci, jenis kegiatan role-play tadi digambarkan sebagai berikut:

- **Scripted Role Play**

Jenis ini melibatkan interpretasi baik dialog buku teks atau membaca teks dalam bentuk pidato. Fungsi utama teks adalah untuk menyampaikan makna bahasa dengan cara yang mudah diingat. Berikut adalah contoh *role-play scripted* dialog dan membaca teks dan bagaimana prosesnya:

Angela : Good morning. I want to send a letter to Singapore.

Clerk : Yes, do you want to send it by air mail or ordinary mail?

Angela : I think I'll send it air mail. I want it to get there quickly. How much does it cost?

Clerk : To Singapore? That will be 30 pence, please.

Angela : (give the clerk 50 pence) Here you are.

Clerk : Here's your stamp, and here's 20 pence change.

Angela : Thank you. Where is the post box?

Clerk : You want the air mail box. It's over there, by the door.

(Adapted from living English book 2 : A.G. Abdalla et al)

Doff (1988: 233-234) menjelaskan bahwa untuk menunjukkan aktivitas bermain peran berdasarkan dialog, prosedur

yang diberikan adalah sebagai berikut:

Pertama, guru memandu permainan peran dengan menuliskan petunjuk berikut: (di mana? / udara mail / berapa? / kotak pos? / terima kasih). Bicara saat Anda menulis untuk menunjukkan apa yang diminta.

1. Jika perlu, melalui petunjuk satu per satu, dan mintalah siswa untuk melakukannya, berikan kalimat atau pertanyaan untuk masing-masing.
2. Panggil dua siswa ke depan: satu memainkan peran sebagai Angela dan Yang lainnya adalah petugas kantor pos. Mereka harus berimprovisasi. Percakapan menggunakan petunjuk untuk membantu mereka. Tunjukkan bahwa percakapan harus serupa dengan yang ada di buku teks, tapi tidak persis sama; percakapan bisa lebih pendek dari presentasi dialog. Ini hanya harus mencakup poin utama yang ditunjukkan oleh perintahnya.
3. Panggil beberapa pasang murid lainnya sesuai gilirannya, dan mintalah mereka untuk membuat percakapan lainnya berdasarkan petunjuk tadi.

Cara mengorganisir dialog ini bisa dilakukan dengan memanggil sepasang siswa yang akan berimprovisasi dengan percakapan tersebut di depan kelas secara bergantian. Guru juga bisa meminta siswa mempraktikkan percakapan secara pribadi dengan mitra mereka sebelum mereka mempraktekannya di depan kelas.

- **Unscripted Role-Play**

Berbeda dengan scripted role - play, situasi bermain peran tanpa catatan tidak tergantung pada buku teks. Hal ini dikenal sebagai permainan peran bebas atau improvisasi. Para siswa itu sendiri harus memutuskan bahasa apa yang akan digunakan dan bagaimana percakapan harus berkembang. Untuk melakukan kegiatan ini, persiapan yang baik dari guru dan siswa sangat diperlukan. Berikut adalah contoh dan prosedur bermain peran tanpa naskah yang diadaptasi dari Adrian:

Seorang siswa telah kehilangan sebuah tas.
Dia ada di kantor polisi.
Murid lainnya adalah petugas polisi, dan meminta rinciannya.

Untuk mengemukakan gagasan ini:

1) Guru bisa mempersiapkan seluruh kelas, dengan:

- a. Membahas apa yang mungkin dikatakan oleh para pembicara (misalnya petugas polisi akan bertanya kepada siswa bagaimana dia kehilangan tasnya).
- b. Menulis prompt di papan tulis untuk memandu permainan peran, dan tombol apa saja kosa kata.

2) Guru bisa membagi kelas menjadi pasangan, dan:

- a. Biarkan mereka mendiskusikan bersama apa yang mereka katakan.
- b. Biarkan mereka semua mencoba peran bermain

secara pribadi, sebelum memanggil satu atau dua pasang untuk bertindak di depan kelas.

(Doff, 1988)

House (1997) menjelaskan bahwa ada beberapa prosedur dalam menggunakan *role play*:

- a. Siswa membaca dan membiasakan diri dengan dialog (contoh).
- b. Bagilah kelas berpasangan, A dan B, beri peran A dan B dari dialog.
- c. Biarkan siswa memainkan peran mereka.
- d. Berjalan di sekitar mengoreksi dan memeriksa.
- e. Siswa bertukar peran dan mengulangi.

Mereka yang selesai pertama dapat diminta untuk membuat permainan peran mereka sendiri dengan menggunakan kata-kata yang berbeda untuk mengisi kesenjangan.

Prosedur ini bukan aturan tetap, agak fleksibel. Guru dapat membuat atau mengembangkan prosedur yang sesuai dengan kelasnya sendiri. *Role-play* adalah kegiatan belajar yang sangat fleksibel yang memiliki ruang lingkup luas untuk variasi dan imajinasi.

Sesuai dengan Ladousse (2004), permainan peran menggunakan teknik komunikatif yang berbeda dan mengembangkan kefasihan dalam bahasa, mendorong

interaksi di kelas dan meningkatkan motivasi.

Role-play

mendorong pembelajaran kelompok dan berbagi tanggung jawab antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dalam situasi apa pun, dan membantu peserta didik untuk berinteraksi. Sedangkan untuk peserta didik yang pemalu, permainan peran membantu dengan memberikan masker, dimana peserta didik yang mempunyai kesulitan dalam membuat percakapan tentang dirinya sendiri dapat terbebaskan. Selain itu, *role play* sangat menyenangkan dan kebanyakan peserta didik akan setuju bahwa kenikmatan dalam proses belajar akan mengarahkan pada pembelajaran yang lebih baik. Beberapa alasan untuk menggunakan *role play* dalam mengajar keterampilan berbicara dikutip dari Ladousse (2004) sebagai berikut:

- a. Berbagai pengalaman yang sangat beragam dapat dibawa ke kelas dan kami dapat melatih siswa kami dalam kemampuan berbicara dalam situasi apa pun melalui permainan peran.
- b. Bermain peran menempatkan siswa dalam situasi di mana mereka diminta untuk menggunakan dan mengembangkan bentuk bahasa fasik yang sangat diperlukan dalam meminyaki karya hubungan sosial, namun seringkali diabaikan oleh silabus pengajaran bahasa kita.
- c. Beberapa orang belajar bahasa Inggris untuk mempersiapkan

peran tertentu dalam kehidupan mereka. Sangat membantu siswa-siswa ini untuk mencoba dan bereksperimen dengan bahasa yang mereka butuhkan di lingkungan yang ramah dan aman ruang kelas.

- d. Peran bermain membantu banyak siswa pemalu dengan memberi mereka topeng.
- e. Mungkin alasan yang paling penting untuk menggunakan permainan peran adalah menyenangkan.

Kesimpulannya, *role play* adalah metode yang mendorong siswa untuk berbicara atau berinteraksi dengan orang lain, mengembangkan kelancaran siswa dalam menggunakan bahasa target, dan meningkatkan motivasi siswa.

3. Metode

3.1 Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental. Desain pre-eksperimental adalah bentuk desain penelitian yang paling sederhana. Ada tiga jenis desain pre-eksperimental: pada desain studi kasus e-shot, desain pretest-posttest satu kelompok, dan perbandingan kelompok statis. Penelitian ini menggunakan rancangan pretest-posttest satu kelompok, yang berarti percobaan yang dilakukan dalam satu kelompok saja, tidak ada kelompok kontrol atau kelompok

pembandingan (Sugiyono, 2009). Sebuah kasus tunggal yang diamati pada dua titik waktu, satu sebelum *treatment* (pre-test) dan satu setelah *treatment* (post-test).

3.2 Pengumpulan data

3.2.1 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA. Ada 6 kelas yang terdiri dari 170 siswa. Penulis memilih satu kelas (30 siswa) sebagai sampel yang akan diamati dengan menggunakan *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* adalah sampel yang dipilih dari kelompok yang sudah ada sebelumnya (Sugiyono, 2009). Kelompok dipilih dan kemudian individu dalam kelompok tersebut digunakan untuk penelitian.

3.2.2 Instrumen dan bahan

Untuk mengetahui apakah penggunaan *role-play* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, tes lisan diberikan kepada siswa. Karena tes yang diujikan berbentuk lisan, skor terbagi menjadi lima kriteria, yaitu nilai pengucapan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman. Kemudian, masing-masing kriteria dinilai menjadi lima

skala nilai pemeringkatan, hal ini didasarkan pada skor pemeringkatan skala David P. Haris. Setelah itu, untuk mendapatkan mean, nilai dari semua kriteria adalah dijumlah lalu dibagi menjadi lima. *Pre-test* telah diberikan sebelum *treatment* diberikan. Kemudian *posttest* diberikan setelah *treatment* dilakukan di kelas (Haris, 1969: 84-85).

3.2.3 Variabel

Ada dua variabel dalam penelitian ini. *Role-play* adalah variabel dependen, sedangkan variabel independen adalah keterampilan berbicara siswa.

3.2.4 Prosedur

Untuk mengetahui hasil penelitian, data perlu dikumpulkan. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Salam

Hal pertama yang dilakukan guru adalah menyambut para siswa dan bertanya tentang kondisinya. Guru juga mengulas pelajaran mereka sebelumnya. Kemudian guru tersebut memberi tahu siswa apa yang akan mereka pelajari hari itu.

2. Pra-Uji

Pra-tes diberikan kepada siswa sebelum *treatment*. Pra-tes adalah dalam bentuk uji

lisan. Ujian terdiri dari 10 pertanyaan. Skornya diambil di lima kriteria, yang merupakan nilai pengucapan, tata bahasa, kosakata, kelancaran dan pemahaman. Kemudian, untuk mendapatkan *mean*, nilai dari semua kriteria adalah dijumlah dan dibagi menjadi lima.

3. Tahap Presentasi

Pada tahap presentasi, guru memberikan peran kepada siswa. Lalu, guru menjelaskan peran, situasi yang harus dilakukan siswa dalam bermain peran dan tujuan atau hasil yang harus mereka dapatkan. Guru juga tidak boleh lupa mengklarifikasi isyarat dan memberi contoh / model peran yang dimainkan siswa. Akhirnya, guru menetapkan batas waktu dan mendorong siswa untuk menjadi kreatif dan menggunakan sumber bahasa mereka sendiri.

4. Tahap praktek

Pada tahap ini, guru meminta siswa untuk memulai permainan peran sementara dan berkeliling kelas memeriksa dan memberikan bantuan sesuai kebutuhan siswa. Metode yang digunakan pada tahap ini adalah metode

eksperimen. Ini digunakan untuk membuat siswa dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa mereka sendiri berdasarkan isyarat yang telah diberikan oleh guru sebelumnya.

5. Tahap Produksi

Guru bertanya kepada siswa tentang hasil permainan peran mereka. Selanjutnya, guru memberi umpan balik tentang masalah tata bahasa atau pengucapan yang didengar. Metode yang digunakan pada tahap akhir ini adalah metode dialog. Ini digunakan untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa dan pemahaman mereka terkait dengan subjek.

6. Post-Test

Penulis memberikan post test kepada siswa. Tesnya sama dengan *pre-test*. Namun, *post-test* diberikan setelah perawatan dilakukan dengan cara mengajar berbicara menggunakan *role play*. Nilai tersebut diambil dalam lima kriteria, yaitu nilai pengucapan, tata bahasa, kosakata, kelancaran dan pemahaman. Kemudian, untuk mendapatkan *mean*, nilai dari

semua kriteria adalah jumlah dan dibagi menjadi lima.

7. Penutupan

Pada tahap akhir ini, guru menyimpulkan pelajaran pada hari itu. Guru juga harus mencari tahu tanggapan siswa sesuai dengan permainan peran yang telah mereka lakukan dan menutup pelajaran.

3.3 Analisis data

Setelah mendapatkan data dari *pre-test*, mereka dianalisis dan diproses dengan menggunakan perhitungan statistik rumus *t-test* dengan tingkat signifikansi 5 persen. Rumusnya adalah:

$$T_o = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

$$SE_{MD}$$

t_o : test observation

(uji pengamatan)

MD : *Mean of differences*;

skor rata-rata dari perbedaan yang diperoleh dari skor antara variabel pertama dan variabel kedua, yang dihitung dengan rumus:

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

D : Skor total antara variabel pertama (X variabel) dan variabel kedua Variabel Y). D diperoleh dengan formula; $D = X - Y$

N : Jumlah dari kasus

SD_D : Standar deviasi dari perbedaan antara skor variabel X dan Variabel Y, yang diperoleh dengan rumus:

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N-1}}$$

where $D = X - Y$, or the difference between each person's pretest and posttest score, and $N =$ the number of pairs of scores.

SE_{MD} : Standar error dari perbedaan *mean* yang diperoleh dengan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{S_D}{\sqrt{N}}$$

df : Gelar dari kebebasan dengan rumus: $N-1$

4 Temuan

Setelah melakukan penelitian, data (yang merupakan nilai *pre-test* dan *post-test*) diperoleh.

Skor Pra-Tes

Tabel 1

Tidak.	Pengucapan	Tatabahasa	Kosa kata	Kelancaran	Pemahaman	Total
1	60	65	60	60	60	305
2	65	60	70	70	65	330
3	85	80	80	85	75	405
4	60	65	60	65	65	315
5	80	75	80	75	70	380
6	75	80	70	75	75	375

7	80	75	75	75	80	385
8	65	60	65	60	65	315
9	70	65	70	70	70	345
10	90	85	90	90	90	445
11	70	70	70	70	75	355
12	65	65	70	70	70	340
13	65	60	65	65	60	315
14	80	85	85	80	90	420
15	75	75	70	75	75	370
16	60	60	65	65	65	315
17	70	75	65	80	65	355
18	70	70	75	75	70	360
19	80	80	85	80	75	400
20	70	70	75	70	80	365
21	75	80	80	75	80	390
22	65	60	70	65	70	330
23	60	60	65	60	65	310
24	65	65	70	65	70	335
25	85	80	90	85	85	425
26	75	70	80	70	75	370
27	65	70	70	65	75	345
28	75	75	75	80	70	375
29	75	75	75	75	70	370
30	60	65	60	65	65	315
						10760

Ini menunjukkan bahwa *mean* (\bar{x}) adalah:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{n} \\ &= \frac{10760}{30} \\ &= 358.67\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\ &= \frac{\sqrt{40292.7}}{(30-1)} \\ &= \sqrt{1389.403} \\ &= 37.27\end{aligned}$$

Standar deviasi adalah:

Skor tertinggi = 445

Tanya skor terendah = 305

Median (\tilde{x}) = 357.5

Skor Post Test

Meja 2

Tidak.	Pengucapan	Tatabahasa	Kosakata	Kelancaran	Pemahaman	Total
1	70	70	70	75	75	360
2	75	70	70	75	75	365
3	90	90	90	95	90	455

4	75	80	75	75	80	385
5	85	70	70	65	70	360
6	60	65	65	60	65	315
7	75	70	80	75	80	380
8	65	70	70	65	80	350
9	75	75	80	75	80	385
10	90	80	80	90	80	420
11	85	85	90	85	85	430
12	80	80	80	80	80	400
13	80	75	80	85	85	405
14	85	85	85	90	90	435
15	70	75	80	70	75	370
16	65	65	65	65	70	330
17	80	75	80	75	75	385
18	70	75	75	75	75	375
19	90	85	85	90	90	440
20	70	70	70	70	75	355
21	80	75	80	75	85	395
22	70	75	80	80	75	380
23	60	70	65	65	70	330
24	85	65	70	65	65	350
25	85	90	85	85	85	430
26	80	80	80	75	85	400
27	70	65	70	65	70	340
28	85	80	85	85	85	420
29	75	75	75	65	75	365
30	65	65	65	65	65	325
						11435

Setelah data dianalisis, menunjukkan bahwa :

Mean (\bar{x}) adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$= \frac{10760}{30}$$

$$= 358.67$$

Standar deviasi adalah:

$$\sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

$$= \frac{\sqrt{40292.7}}{(30 - 1)}$$

$$= \sqrt{1389.403}$$

$$= 37.27$$

$$\text{Median } (\tilde{x}) = 357.5$$

$$\text{Skor tertinggi} = 445$$

$$\text{Skor terendah} = 305$$

Perbandingan Uji Hasil

Tabel 3

Tidak.	Skor Pra Uji (X)	Skor Post-Test (Y)	D = (XY)	D ² = (XY) ²
1	30.5	360	-55	3025
2	33.0	365	-35	1225
3	40.5	455	-50	2500
4	31.5	385	-70	4900
5	38.0	360	20	400
6	37.5	315	60	3600
7	38.5	380	5	25
8	31.5	350	-35	1225
9	34.5	385	-40	1600
10	44.5	420	25	625
11	35.5	430	25	625
12	34.0	400	40	1600
13	31.5	405	-90	8100
14	42.0	435	-15	225
15	37.0	370	0	0
16	31.5	330	-15	225
17	35.5	385	-30	900
18	36.0	375	-15	225
19	40.0	440	-40	1600
20	36.5	355	10	100
21	39.0	395	-5	25
22	33.0	380	-50	2500
23	31.0	330	-20	400
24	33.5	350	-15	225
25	42.5	430	-5	25
26	37.0	400	-30	900
27	34.5	340	5	25
28	37.5	420	-45	2025
29	37.0	365	5	25
30	31.5	325	-10	100
N = 30	$\Sigma X = 107.60$	$\Sigma Y = 11435$	$\Sigma D = -430$	$\Sigma D^2 = 37100$

Setelah mendapatkan datanya, $\Sigma D = -430$, $\Sigma D^2 = 37100$. Kemudian, standar deviasi dari perbedaan (S_D) dihitung. Inilah rumusan untuk menghitung perbedaan standar deviasi distribusi antara skor:

$$S_D = \sqrt{\frac{\Sigma D^2 - \frac{(\Sigma D)^2}{N}}{N-1}}$$

where $D = X - Y$, or the difference between each person's pretest and posttest score, and $N =$ the number of pairs of scores.

$$\begin{aligned} S_D &= \sqrt{\frac{\Sigma D^2 - \frac{(\Sigma D)^2}{N}}{N-1}} \\ &= \sqrt{\frac{\Sigma 37100 - \frac{(\Sigma -430)^2}{30}}{30-1}} \\ &= \sqrt{\frac{\Sigma 37100 - \frac{\Sigma -184900}{30}}{29}} \\ &= \sqrt{\frac{\Sigma 37100 - \Sigma -6163.33}{29}} \\ &= \sqrt{\frac{\Sigma 30936.67}{29}} \\ &= \sqrt{\Sigma 1066.78} \\ &= 32.66 \end{aligned}$$

Mean of differences (MD) antara variabel X dan Y adalah:

$$\begin{aligned} MD &= \frac{\Sigma D}{N} \\ &= \frac{-430}{30} \\ &= -14.33 \end{aligned}$$

Setelah mendapatkan hasil $S_D = 32,66$, lalu standar error dari of differences (SE_{MD}) antara variabel X dan Y dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned} SE_{MD} &= \frac{S_D}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{32.66}{\sqrt{30-1}} \\ &= \underline{32.66} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 & \sqrt{29} \\
 & = \frac{32.66}{5.385} \\
 & = 6.18
 \end{aligned}$$

Yang terakhir dari perhitungan adalah menentukan hasil *t-observation* (t_o) dari tes dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 t_o & = \frac{MD}{SE_{MD}} \\
 & = \frac{-14.33}{6.18} \\
 & = -2.32
 \end{aligned}$$

Hasilnya -2,32 menunjukkan bahwa ada perbedaan derajat sebanyak -2,32. Hasil yang minus tidak menunjukkan nilai negatif. Kemudian, hasilnya akan ditemukan dengan mengetahui derajat kebebasan terlebih dahulu:

$$\begin{aligned}
 df & = N - 1 \\
 & = 30 - 1 \\
 & = 29
 \end{aligned}$$

Kemudian lihat tabel *t-value* pada tingkat signifikansi 0,05 *two tailed*. Hasil analisis data dengan menggunakan rumus di atas menunjukkan bahwa koefisiennya adalah 2,32. Hasilnya adalah $2.045 < 2.32$. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara variabel X dan Y. Artinya bahwa ada peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah metode bermain peran (*role play*) digunakan.

Interpretasi

Setelah menganalisis data pre-test dan post-test dengan menggunakan rumus t-test, Hasilnya menunjukkan bahwa koefisiennya adalah 2,32. Artinya ada peningkatan signifikan dalam mengajar keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai t observasi (t_o) adalah 2,32, derajat kebebasan (df) adalah 29 (diperoleh dari $N-1$) = $(30 - 1 = 29)$. Penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi 5%. Dalam tabel signifikan, dapat dilihat bahwa di df 29 dan pada tingkat signifikansi 5%, nilai derajat signifikansi adalah 2.045, hasilnya adalah $2.045 < 2.32$. Karena untuk mendapatkan skor hasil perhitungan, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak.

Jika hasil observasi t lebih tinggi dari t tabel ($t_o > t_t$), hipotesis nol (H_o) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya itu ada perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Jika hasil pengamatan t lebih rendah dari t tabel ($t_{ke} < t$), hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Artinya tidak ada perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y .

Berdasarkan hasil analisis data, terbukti bahwa skor siswa meningkat setelah pelaksanaan metode *role - play*. Ini berarti bahwa penggunaan metode bermain peran (*role-play*) dalam mengajar keterampilan berbicara cukup efektif. Hasil ini membuktikan bahwa mayoritas siswa menganggap metode bermain peran (*role play*) menyenangkan. Masalah yang banyak dihadapi oleh sebagian besar siswa adalah kurang percaya diri. Awalnya, para siswa merasa tidak nyaman dan tidak yakin. Hal ini menyebabkan keheningan awal. Tapi segera setelah mereka mulai membantu satu sama lain untuk memutuskan siapa yang harus berbicara rasa malu mereka hilang dan mereka mulai saling memberi ide. *Role-play* memberi perhatian lebih baik dalam belajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara sukarela.

5 Kesimpulan dan saran

Dari hasil penelitian, terbukti bahwa nilai keterampilan berbicara siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode *role-play* meningkat. Temuan telah menjawab pertanyaan penelitian bahwa penggunaan metode memainkan peran (*role-play*) dalam pengajaran berbicara dapat mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Bermain peran membantu siswa yang pemalu dengan memberikan topeng, dimana siswa dengan kesulitan dalam percakapan pribadi dapat terbebaskan. Sebagai tambahan, metode ini menyenangkan dan siswa akan setuju bahwa proses pembelajaran yang menyenangkan dan mengarahkan pada pembelajaran yang lebih baik.

Metode *role-play* memperluas kelas dengan menyertakan luar dunia. Metode ini menawarkan kesempatan menggunakan bahasa yang jauh lebih luas sehingga siswa bisa menjadi siapa saja dan dalam situasi apa pun yang mereka suka.

Penggunaan metode *role-play* membuat kelas lebih aktif dan hidup. Siswa jadi bersedia berpartisipasi tanpa ada pasaan dari guru. Penggunaan *role play* membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar dan lebih mudah dalam memahami pelajaran.

Penelitian ini diharapkan akan memperluas pengetahuan guru dalam memilih metode yang cocok dalam mengajar bahasa Inggris, terutama mengajar keterampilan berbicara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis terhadap pengembangan proses belajar mengajar

EFL. Penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi peneliti dalam melakukan penelitian terkait.

6. Referensi

- Brown, H. Douglas. (2001). *Teaching by Principle: An Interactive Approach to Language Pedagogy (second ed.)*. San Francisco: State University.
- Chaney, A. L. and Burke, T. L. (1998). *Teaching Oral Communication in Grades K-8*. Boston: Allyn & Bacon. p. 1
- Cohen, L., and Manion, L., (1994) (4th Edition), *Research Methods in Education*, London: Routledge.
- Doff, Adrian. (1988). *Teach English: A Training Course for Teachers Trainer's Handbooks*. Cambridge: Cambridge University Press Inc. The British Council. p. 233 – 234.
- Haris, D. P. (1969). *Testing English as a Second Language*. New York: Mc. Graw Hill Book Company. p. 84-85
- Harmer, Jeremy. (2002). *The Practice of English Language Teaching*. Edinburgh Gate: Pearson Education Limited.
- Harmer, Jeremy. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Edinburgh Gate: Pearson Education Limited.
- House, Susan. (1997). *An Introduction to Teaching English to Children*. Richmond Publishing. p. 23.
- Hornby, A.S. (ed.). (2010). *Oxford advanced learner's dictionary* (8th ed.). Oxford: Oxford University Press. p.13.
- Ladousse, G. P. (2004). *Role Play*. Oxford: Oxford University Press.
- Nunan, D. (2009). *Task-Based Language Teaching: A comprehensively revised edition of Designing Tasks for the Communication Classroom* (4th ed.). Cambridge: Cambridge University press.
- Procter, Paul. (1996). *Cambridge International Dictionary of English*. New York: Cambridge University Press, p. 123.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

APPENDIX

Table 1
The Pre-Test Scores

o	P ronu nciat ion	G ram mar	V ocab ulary	F luen cy	C ompre hensio n	To tal
	60	65	60	60	60	305
	65	60	70	70	65	330
	85	80	80	85	75	405
	60	65	60	65	65	315
	80	75	80	85	70	380
	75	80	70	75	75	375
	80	75	75	75	80	385
	65	60	65	60	65	315
	70	65	70	70	70	345
0	90	85	90	90	90	445
8	70	75	75	75	75	375
9	90	85	85	90	90	440
0	70	70	70	70	75	355
1	80	75	80	85	85	395
2	70	75	80	80	75	380
3	60	70	65	65	70	330
4	85	65	70	65	65	350
5	85	90	85	85	85	430
6	80	80	80	85	85	400
7	70	65	70	65	70	340
8	85	80	85	85	85	420
9	75	75	75	75	75	365
0	65	65	65	65	65	325
						11435

The Comparison of the Test Result

Table 3

o	Sco re of Pre- Test (X)	Sco re of Post- Test (Y)	D = (X-Y)	D ² = (X-Y) ²
	305	360	-55	3025
	330	365	-35	1225
	405	455	-50	2500
	315	385	-70	4900
	380	360	20	400
	375	315	60	3600
	385	380	5	25
	315	350	-35	1225
	345	385	-40	1600
0	445	420	25	625
1	355	430	25	625
2	340	400	40	1600
3	315	405	-90	8100
4	420	435	-15	225
5	370	370	0	0
6	315	330	-15	225
7	355	385	-30	900
8	360	375	-15	225
9	400	440	-40	1600
0	365	355	10	100
1	390	395	-5	25
2	330	380	-50	625
3	310	330	-20	400
4	335	350	-15	225
5	425	430	-5	25
6	370	400	-30	900
7	345	340	5	25
8	375	420	-45	2025
	370	365	5	25

9				
0	315	325	-10	100
=3 0	ΣX = 10760	ΣY = 11435	ΣD = -430	ΣD^2 = 37100