



PENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA BERBICARA BAHASA INGGRIS MATERI OFFERS AND SUGGESTIONS MELALUI METODE ROLE PLAYING KELAS XI IPA SMA NEGERI 1 LUBUKLINGGAU TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Eva Gusseventini

Sma Negeri 1 Lubuklinggau

E-mail: evagusseven@gmail.com

Article History:

Received: 01-09-2022

Revised: 17-09-2022

Accepted: 05-10-2022

Keywords:

Keterampilan, Role Play, Offers and Suggestions

Abstract: Salah satu kendala guru dalam mengajar pelajaran Bahasa Inggris adalah siswa lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi baik di sekolah maupun di rumah daripada menggunakan bahasa Inggris. Di lain sisi, pembelajaran bahasa Inggris di kelas lebih menjelaskan pada ketrampilan membaca. Sementara itu, ketrampilan lain, utamanya ketrampilan berbicara (speaking) tidak banyak mendapat perhatian. Permasalahannya adalah bagaimana cara menanamkan dan mengajarkan ketrampilan berbicara yang menarik di kelas. Salah satu alternatif pemecahannya adalah penerapan pembelajaran role play dengan materi offers and suggestion. Tujuannya adalah mengkaji salah satu model pembelajaran yang efektif dalam upaya untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris yang berlangsung. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah belajar Bahasa Inggris terutama untuk meningkatkan pemahaman dengan metode role play pada materi offers and suggestions . Tindakan dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 2 kali pertemuan tiap siklus. Setiap siklus terdiri dari : Tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, refleksi dan kembali ke tahap perencanaan.

© 2022 SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah

PENDAHULUAN

Setiap insan membutuhkan pendidikan sebagai kebutuhan manusia sepanjang hayat dan selalu berubah mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan bisa di peroleh di dalam keluarga dan di sekolah. Iklim instruktif kedua tersebut akan memberikan perkembangan positif kepada anak. Seperti yang tertuang di dalam UUD 1945, alasan sekolah umum adalah untuk mengajarkan kehidupan berbangsa.

Inggris adalah ilmu bahasa untuk mempersiapkan penalaran dasar, dan inovatif yang kuat. Perspektif ini dapat diciptakan melalui pembelajaran bahasa Inggris, karena bahasa Inggris memiliki konstruksi yang kokoh dan jelas serta keterkaitan antara hipotesis dengan tujuan melatih untuk menjadi lebih berbakat, berpikir dan mengungkapkan baik secara lisan dan bentuk tulisan nyata. Banyak siswa yang tidak senang dan tidak semangat untuk mempelajari Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris adalah pelajaran yang dianggap sangat sulit dan menjemukan. Menurunnya semangat belajar dapat juga disebabkan tidak memilih model pembelajaran yang sesuai yang digunakan oleh guru. Kebiasaan yang sering terjadi dalam kegiatan belajar Bahasa Inggris antara lain siswa tidak dinamis, tidak berpartisipasi aktif, dan kurang inisiatif.

Peserta didik tidak mau bertanya, gagasan maupun pendapat sering tidak muncul. Peserta didik tidak merespon terhadap materi yang disampaikan oleh guru, bahkan guru secara sadar atau tidak sadar hanya menerapkan pembelajaran yang hanya fokus pada guru, pendidik hanya menyampaikan informasi dengan satu cara, dan siswa sebagai penerima manfaat, pencatat dan pembaruan sebagaimana adanya.

Guru bahasa Inggris sudah menerapkan metode diskusi kelompok yang tujuannya agar setiap siswa mau menyampaikan pendapat hasil belajarnya. Namun kenyataannya dalam diskusi kelompok tersebut, yang dapat menguasai materi hanya satu dua orang saja, yang lain sebagai pendengar dan pencatat dan apabila ditanya guru tentang hasil diskusinya, siswa tersebut belum bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Kelompok tersebut belum dapat menyatukan persepsi sikap siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa, sebagian siswa sudah bersikap perhatian terhadap pelajaran Bahasa Inggris serta mendapatkan skor tinggi, tetapi lebih banyak siswa tidak menunjukkan perhatian terhadap pelajaran Bahasa Inggris serta mendapat nilai Bahasa Inggris sangat rendah.

Hal seperti ini akan menjadi permasalahan guru, sehingga guru harus mempunyai model pembelajaran yang menarik untuk memecahkan masalah tersebut. Model yang dipilih penulis untuk memecahkan masalah tersebut adalah model Role Playing dimana metode penyuluhan berbentuk permainan gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan. Beberapa keunggulan menggunakan metode role play adalah mampu menumbuhkan semangat serta rasa kebersamaan melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam role play siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, role play seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktifitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul "Peningkatan Kemampuan Siswa Berbicara Bahasa Inggris Materi Offers And Suggestions Melalui Metode Role Playing Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2021/2022".

LANDASAN TEORI

1. Pengertian Bahasa Inggris

Rita Mae Brwon adalah seorang aktifis dan penulis asal Amerika mengatakan bahwasanya; *“Language is the road map of a culture. It tells you where its people come from and where they are going”*. Arti: *“Bahasa adalah peta jalan dari suatu budaya. Bahasa memberi tahu Anda dari mana orang-orang datang dan ke mana mereka pergi”*. Dari pernyataan Rita Mae Brwon di atas, kita dapat menyimpulkan bahwasanya bahasa adalah suatu identitas suatu masyarakat.

Maka dari itu, kita harus mengetahui bahasa asing seperti bahasa Inggris yang mana bahasa Inggris adalah bahasa asing yang dipatenkan menjadi bahasa Internasional sehingga kita dapat berkomunikasi dengan siapapun di belahan bumi ini. Dari bahasa yang diutarakan suatu masyarakat, kita dapat mengetahui asal mereka dari mana.

2. Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran lebih menekankan kepada semua peristiwa yang dapat berpengaruh secara langsung kepada efektivitas belajar siswa, dengan kata lain pembelajaran adalah upaya guru agar terjadi peristiwa belajar yang dilakukan oleh siswa.

Peristiwa guru mengajar dan siswa belajar sebagai peristiwa proses pembelajaran senantiasa dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain :

1. Kompetensi dasar, meliputi bukan hanya domain kognitif saja melainkan juga domain efektif, dan psikomotorik, yang ingin dicapai adalah hasil belajar, yaitu perubahan pada diri anak, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bersikap menjadi dapat bernilai atau dapat membedakan dari tidak dapat melakukan menjadi dapat mempraktikkan dan dapat mengerjakannya.
2. Materi/bahan ajar, yaitu terstruktur dalam kajian rumpun mata pelajaran, baik meliputi ruang lingkup sekuensial maupun tingkat kesulitannya.
3. Sumber belajar, untuk menjadikan peristiwa pembelajaran yang kontekstual artinya yang relevan, terpilih dan tepat guna sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar yang ditetapkan.
4. Media dan fasilitas belajar, termasuk ruang kelas dan penciptaan lingkungan kondusif yang menjadikan peristiwa belajar menjadi dinamis dan menyenangkan. Disini perlunya dipertimbangkan jumlah siswa, alokasi waktu dan tersedianya alat peraga dan pemilihan metode yang akan dipergunakan.
5. Siswa yang belajar, perlu diperhatikan kemampuan, usia perkembangan, latar belakang, motivasi dan kebutuhan siswa.
6. Guru yang mengelola pembelajaran, yaitu dilihat dari kompetensinya dalam teknik mengajar kebiasaannya, pandangan hidup, latar belakang pendidikan, dan kerjasama dengan teman sejawat sesama guru.

3. Metode Pembelajaran Bahasa Inggris *Role Playing*

Secara sederhana kata *role play* berarti bermain peran. Pembelajaran *role play* merupakan model pengelompokan/tim kecil, yaitu antara tiga sampai lima orang. Sedangkan menurut yang lain berpendapat bahwa model *role play* merupakan suatu pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pembelajaran speaking

(berbicara) dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata dimasyarakat sehingga dengan bermain peran antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar.

1. Pengertian *Role Playing*

Role play adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role play* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luarkelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *role play* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa Inggris.

2. Langkah – langkah penerapan

- a. Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dua harisebelum KBM
- c. Membentuk kelompok siswa yang anggotanya 3 sampai 5orang
- d. Memberikan penjelasan kompetensi yang ingin dicapai
- e. Menugaskan siswa melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- f. Masing-masing siswa dudukdikelompoknya,sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
- g. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikankertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j. Evaluasi dan penutup

3. Kelebihan dan kekurangannya

- 1). Kelebihan :
 - a). Siswa lebih aktif dan termotivasi karena mereka dapatmempraktekkan bahasa Inggris secara langsung didepan kelas
 - b). Memupuk kepercayaan pada diri sendiri
 - c). Media dan teknik ini dapat diterapkan pada pelajaran lainnya seperti : Bahasa Arab dan bahasa Indonesia
- 2). Kekurangan :
 - a). Jumlah siswa terlalu banyak yang mengakibatkan perhatianguru terhadap proses pembelajaran relative kecil.
 - b). Kurangnya buku sumbe sebagai media pembelajaran
 - c). Terbatasnya pengetahuan siswa akan system teknologi daninformasi yang dapat mendukung proses pembelajaran
 - d). Kurangnya pemahaman guru mengenai penerapan role play.

4. Keterampilan Berbicara

Berbicara pada awalnya merupakan perbuatan menirukan apa yang didengar, kemudian diucapkan kembali. Pada tahap selanjutnya ucapan itu ditulis dalam huruf setelah seseorang terampil membahasakan huruf-huruf tersebut melalui kegiatan membaca. Ketika menulis, kita terbiasa menggunakan simbol grafis atau ejaan yang

berhubungan dengan suara ketika kita berbicara. Berpendapat bahwa berbicara dan menulis adalah kemampuan menghasilkan sedangkan menyimak dan membaca adalah kemampuan menerima.

1. Pengertian

Berbicara adalah salah satu ketrampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Kurikulum bahasa Inggris dirumuskan sebagai *Communicative Competence*. mengemukakan bahwa bahasa adalah komunikasi. Implikasi dari model pembelajaran bahasa adalah untuk berpartisipasi dalam masyarakat pengguna bahasa. Berarti siswa dituntut harus mampu berbicara bahasa Inggris dengan penggunaan bahasa tersebut.

5. Materi *Offers and Sugestions*

Offer

1. What is offer?

Offer is an expression of the desire by people in front of the other people to do something or not to do something.

Offer means to give something physical or abstract to someone which can be taken as a gift or a trade.

Offer can be given in terms of food, money, solution, friendship or a bargain. it can be taken or refused.

2. What is the purpose of offer?

a. to present, introduce or propose a help or a assist for consideration.

b. to propose a help. It can be accepted or refused.

c, to facilatate interpersonal communication between people

3. How to express offer?

When making offers , we often use the following expressions :

May I...?

Can I...?

Shall I...?

Would You ...?

How about I ...?

4. Examples of making offers

May I give you a hand ?

Can I help you ?

Shall I bring you some tea ?

Would you like another piece of cake ?

How about I help you with this ?

Can I clean the car for you ?

Shall I help you with your homework ?

I will you the washing , If You like

5. Responding to Offers ACCEPTING AN OFFER:

- Yes,please. I really appreciate it.

- Thank you. That's very kind of you.

- Yes,.please. That would be lovely.

- Sure. Thank you.

- Oh, thanks. That would be very nice.
- Thank you. I appreciate your help.
- Yes, please. That would be very kind of you.
- I'd love to

Suggestions

1. What is suggestion?

Suggestion is about say or write our ideas about what people should do.

Suggest means to give a suggestion that is to introduce or propose an idea or a plan for someone's consideration.

2. What is the purpose of suggestion?

a. Suggest means to present a suggestion that is to introduce or propose an idea or a plan for consideration. It can be accepted or refused.

b. Suggestions are abstract and can be in form of solution, advice, plan, and idea.

c. To facilitate interpersonal communication between different people

3. How to express suggestion?

When making suggestions, we often use the following expressions :

Lets...

Why don't we ?

We could...

What about ...?

How About...?

I suggest that You might want to change ...

I think...

I don't think...

2. Asking for Suggestion

Do you have any suggestions for me?

Would you mind giving me your suggestion?

Can you tell me what I should do?

What should I do?

3. Giving Suggestion

You should + V1

You had better + V1

You ought to + V1

I suggest you to + V1

How about + Ving

Let's + V1

Why don't you + V1

Couldn't you + V1

What about + Ving

- a. Giving suggestion with "let's" Let's comes from the word let us, which means: "I have a suggestion for us" (saya punya suatu saran untuk kita)

Example:

I'm bored. Suggestion:

Let's go to a movie

Let's not go to beach.

Let's stay home instead

- b. Giving suggestion with "could" "Could" can be used to give suggestion to others

Example What should we do tomorrow? Suggestion: We could go on a picnic.

We could go to Yulia's party. "Could" can be used to give offer or possibility to others

Example:

I'm having trouble in math class

Suggestion: You could talk to your teacher. You could ask Anna to help you with your math lessons.

- c. Giving suggestion with "why don't"

"Why don't" is the most important phrase in English to provide suggestion friendly.

Example :

Why don't we go to a movie?

(In the context of that sentence, "Why do not we go = Let's go")

Why don't you come around eight?

(In the context of that sentence means: I suggest you to come around eight)

4. Responding to Suggestion:

- a. Accepting Suggestion ·

Sure · Ok. Yes, let's. ·

Yes, I'd like to. ·

Yes, I'd love to. ·

What a good idea! ·

Why not?

Yes, with pleasure. ·

That sounds like a good idea. ·

That's a good/nice/wonderful idea

- b. Refusing Suggestion

No, let's not.

No, I'd rather not.

I don't feel like it.

I dislike your suggestion.

What an awful / bad idea!

I don't think it's a good idea. Sorry

Sorry. That's boring. Let's do something else.

It's a bad idea.

No, let's not. Let's ...

I'm afraid, we/ I can't.

No, I don't think so.

METODE PENELITIAN

1. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

a. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA NEGERI 1 LUBUKLINGGAU Jadwal pelaksanaan pembelajaran untuk mata pelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

Siklus I : April 2021

Siklus II : April 2021

2. Karakteristik Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X SMA NEGERI 1 LUBUKLINGGAU pada semester Genap tahun pelajaran 2021/2022 , mata pelajaran Bahasa Inggris, materi *offers and suggestions*.

3. Kriteria keberhasilan Pembelajaran *Offers and Suggestions*

Untuk mengetahui hasil penelitian tindakan ini peneliti menetapkan kriteria keberhasilan pembelajaran *Offers and Suggestions*:

a. Rata-rata nilai tes hasil belajar bahasa inggris materi *Offers and Suggestions* di atas nilai KKM 75.

b. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM 80% dari seluruh jumlah siswa.

4. Rencana Tindakan Pelaksanaan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dipaparkan kegiatan penelitian dari siklus ke siklus sebagai berikut:

1. Siklus 1

Pada Siklus 1 penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada proses pembelajaran Bahasa Inggris Aspek berbicara di Kelas XI IPA SMAN 1 Lubuklinggau dengan empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan observasi

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun hal-hal yang diperlukan untuk melakukan proses penelitian tindakan kelas sebagai berikut

- 1) Menganalisis kompetensi dasar yang akan dipilih untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas pada di Kelas XI IPA SMAN 1 Lubuklinggau dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*
- 2) Membuat RPP tentang materi berbicara sebagai pedoman peneliti melaksanakan PTK
- 3) Membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengukur keaktifan siswa dan pemahaman siswa.
- 4) Menyiapkan siswa kelas XI IPA SMAN 1 Lubuklinggau.

b. Pelaksanaan

Pada siklus 1 ini kegiatan penelitian tindakan kelas melalui kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris aspek berbicara dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan kegiatan sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Pada kegiatan awal pembelajaran, guru memotivasi siswa dengan apersepsi yang dikaitkan dengan materi berbicara agar siswa siap belajar dengan

semangat.

- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- c) Guru menjelaskan aturan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* agar siswa dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran
- d) Guru menyiapkan teks sebagai media pembelajaran

2) Kegiatan Inti

- a) Membuat *setting Role Playing* agar tampak sebagaimana mestinya. Misalnya, menjelaskan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan. Di sini, peneliti melakukan persiapan- persiapan yang berkaitan dengan *setting Role Playing* dan atributnya.
- b) Menjelaskan tujuan dan aturan permainan.
- c) Memberikan ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam *Role Playing*, membimbing cara pengucapannya beberapa kali dan sekaligus menjelaskan penggunaannya. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa merasa percaya diri menggunakan ungkapan-ungkapan itu dalam *Role Playing*.
- d) Memilih musik yang sesuai sebagai *background* suara agar suasana tampak rileks sehingga dapat mengurangi ketegangan siswa.

3) Kegiatan Penutup

Guru menutup pembelajaran dengan menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa

- c. Pengamatan
- d. Observasi dan evaluasi

Hasil observasi/pengamatan terhadap motivasi siswa selamapembelajaran bahasa Inggris aspek berbicara dengan model pembelajaran *Role Playing*.

2. Siklus 2

Pada Siklus 2 penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada proses pembelajaran Bahasa Inggris Aspek berbicara di Kelas XI IPA SMAN 1 Lubuklinggau dengan empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan observasi .

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun hal-hal yang diperlukan untuk melakukan proses penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kompetensi dasar yang akan dipilih untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas di Kelas XI IPA SMAN 1 Lubuklinggau dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*
- 2) Membuat RPP tentang materi berbicara sebagai pedoman peneliti melaksanakan PTK
- 3) Membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengukur keaktifan siswa dan pemahaman siswa.
- 4) Menyiapkan siswa kelas XI IPA SMAN 1 Lubuklinggau.

b. Pelaksanaan

Pada siklus 2 ini kegiatan penelitian tindakan kelas melalui kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris aspek berbicara dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Pada kegiatan awal pembelajaran, guru memotivasi siswa dengan apersepsi yang dikaitkan dengan materi berbicara agar siswa siap belajar dengan semangat.
 - b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - c) Guru menjelaskan aturan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* agar siswa dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran
 - d) Guru menyiapkan teks sebagai media pembelajaran
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Membuat *setting Role Playing* agar tampak sebagaimana mestinya. Misalnya, menjelaskan kepada siswa peran apa yang akan dimainkan. Di sini, peneliti melakukan persiapan- persiapan yang berkaitan dengan *setting Role Playing* dan atributnya.
 - b) Menjelaskan tujuan dan aturan permainan.
 - c) Memberikan ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam *Role Playing*, membimbing cara pengucapannya beberapa kali dan sekaligus menjelaskan penggunaannya. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa merasa percaya diri menggunakan ungkapan-ungkapan itu dalam *Role Playing*.
 - d) Memilih musik yang sesuai sebagai *background* suara agar suasana tampak rileks sehingga dapat mengurangi ketegangan siswa.
- 3) Kegiatan Penutup

Guru menutup pembelajaran dengan menyimpulkan materi pembelajaran bersama siswa

 - c. Observasi dan evaluasi

Hasil observasi/pengamatan terhadap motivasi siswa selama pembelajaran bahasa Inggris aspek berbicara dengan model pembelajaran *Role Playing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas XI IPA SMA NEGERI 1 LUBUKLINGGAU, pada mata pelajaran bahasa Inggris materi offers and suggestions semester genap tahun pelajaran 2021/2022 dengan metode pembelajaran role playing. Pembelajaran menggunakan metode role playing merupakan cara dalam menyediakan pengalaman belajar siswa yang lebih menyenangkan dengan membagi menjadi kelompok-kelompok. Pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan partisipasi siswa dan belajar dalam semua subjek.

Dalam bab ini akan disajikan data-data hasil penelitian terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa tentang materi offers and suggestions melalui pembelajaran dengan metode role playing pada siswa kelas XI IPA SMA NEGERI 1 LUBUKLINGGAU. Hasil penelitian diuraikan dalam bentuk tahapan yang terdiri dari siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar.

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan mengikuti kurikulum yang digunakan sekolah yakni K13, dan menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran bahasa inggris kelas XI IPA SMA NEGERI 1 LUBUKLINGAU, materi yang digunakan yaitu offers and suggestions. Kemudian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus I yaitu dengan menggunakan metode Role Play. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran peneliti menyiapkan jadwal dan juga pembagian kelompok. Rencana pelaksanaan pembelajaran juga dilengkapi dengan dialog antar siswa menggunakan bahasa inggris sebagai penilaian dari hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah mengembangkan perencanaan maka peneliti siap melaksanakan penelitian dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Penelitian siklus I dilaksanakan pada hari tanggal April 2021 di kelas XI IPA SMA NEGERI 1 LUBUKLINGAU.

Tabel 3.1 Penilaian Siswa

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Total Skor	Nilai
		A	B	C	D	E		
1	Acha Stevani Khairunnisa	2	3	2	1	2	10	66.8
2	Adit Alfiansyah	2	2	1	2	2	9	60
3	Agam Raja Mula Wijaya	1	2	2	3	3	11	73.3
4	Alfhares Delgiewo Akutra	1	2	2	3	2	10	66.8
5	Angelica	2	3	1	2	1	9	60
6	Arini Josiviyanti Aprilia	1	3	2	2	2	10	66.8
7	Bagus Sanjaya	2	2	3	2	2	11	73.3
8	Caroline Ciselia	2	3	2	1	2	10	66.8
9	Dimas Rajaya	3	2	1	2	2	10	66.8
10	Eka Reira Febia	2	2	2	2	2	10	66.8
11	Faraditta Febrina Sari	2	2	3	1	2	10	66.8
12	Ihza Madinah Firdaus	1	1	3	2	2	9	60
13	Ika Vivin Rengganis	1	3	2	2	2	10	66.8
14	Ilyas Perkasa Simanjutak	2	1	3	1	3	10	66.8
15	Kayyisah Adha Muharani	2	3	2	1	2	10	66.8
16	Lahizha Dirusyarrifah	2	3	2	1	3	11	73.3
17	Leeryan Shareef	3	2	1	2	2	10	66.8
18	M.Rizaldo Joas Saputra	1	3	3	2	1	10	66.8
19	Masayu Nazwa Amanda	2	2	2	2	2	10	66.8
20	Meilan Angraini	1	1	3	3	2	10	66.8
21	Meyzura Nafila Azka	2	3	3	1	1	10	66.8
22	Muhammad Azega Khairan	2	3	1	2	2	10	66.8

23	Muhammad Nocholas Zaqy	2	2	2	2	2	10	66.8
24	Nabila Diah Pertiwi	3	2	1	2	2	10	66.8
25	Naysila Hendra Putri	2	3	2	1	2	10	66.8
26	Qisam Mukhtarul Ummam	2	1	2	3	2	10	66.8
27	Rachelia Annisa Tomasa	2	3	2	1	2	10	66.8
28	Ragil Kurniawan	2	3	1	2	2	10	66.8
29	Rasya Ratu Juanna	2	3	1	3	2	11	73.3
30	Revi Dwi Deswana	2	2	2	2	2	10	66.8
31	Rysna Saleha	2	1	3	2	1	9	60
32	Sazkia Aisyah Maharani L.	2	3	2	1	2	10	66.8
33	Syafiqatul 'Alimah Syafitri	2	2	2	2	2	10	66.8
34	Tasya Irtiyaah	2	2	2	2	2	10	66.8
35	Zahara Ramadhani Safitri	2	1	3	2	1	9	60
RATA-RATA NILAI SISWA							60	

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai siswa tertinggi adalah 73.3, sedang nilai terendah adalah 60. Dengan rata-rata nilai adalah 60. Berdasarkan nilai tersebut maka dapat dikatakan baik dengan rentang nilai siswa 61-80 dan nilai 60 dikatakan cukup baik. Berdasarkan nilai ketuntasan KKM yaitu 75 maka dapat dikatakan bahwa nilai siswa tidak memenuhi KKM .

c. Observasi

Pada siklus 1 ini dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar mulai meningkat dengan menggunakan metode Role Play dapat dilihat dari data yang di peroleh bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 35 orang yang memiliki hasil nilai hampir standar KKM adalah sebagian besar siswa.

2. Siklus 2

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan mengikuti kurikulum yang digunakan sekolah yakni K13, dan menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran bahasa inggris kelas XI IPA SMA NEGERI 1 LUBUKLINGAU, materi yang digunakan yaitu offers and suggestions. Kemudian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus 2 yaitu dengan menggunakan metode Role Play. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran peneliti menyiapkan jadwal dan juga pembagian kelompok. Rencana pelaksanaan pembelajaran juga dilengkapi dengan dialog antar siswa menggunakan bahasa inggris sebagai penilaian dari hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah mengembangkan perencanaan maka peneliti siap melaksanakan penelitian dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Penelitian siklus 2 dilaksanakan pada hari tanggal April 2021 di kelas XI IPA SMA NEGERI 1 LUBUKLINGGAU.

Tabel 3.2 Penilaian Siswa

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Total Skor	Nilai
		A	B	C	D	E		
1	Acha Stevani Khairunnisa	3	3	3	2	2	13	86.6
2	Adit Alfiansyah	2	2	3	3	2	12	80
3	Agam Raja Mula Wijaya	3	2	2	3	3	13	86.6
4	Alfhares Delgieo Akutra	2	3	2	3	2	12	80
5	Angelica	2	3	3	2	2	12	80
6	Arini Josiviyanti Aprilia	3	3	2	3	2	13	86.6
7	Bagus Sanjaya	2	2	3	3	3	13	86.6
8	Caroline Ciselia	2	3	2	3	2	12	80
9	Dimas Rajaya	3	3	1	2	2	11	73.3
10	Eka Reira Febia	2	2	3	2	2	11	73.3
11	Faraditta Febrina Sari	2	3	3	2	2	12	80
12	Ihza Madinah Firdaus	3	3	3	2	2	13	86.6
13	Ika Vivin Rengganis	1	3	2	3	3	12	80
14	Ilyas Perkasa Simanjutak	2	1	3	2	3	11	73.3
15	Kayyisah Adha Muharani	2	3	2	3	2	12	80
16	Lahizha Dirusyarrifah	2	3	2	3	3	13	86.6
17	Leeryan Shareef	3	2	3	2	2	12	80
18	M.Rizaldo Joas Saputra	1	3	3	2	3	12	80
19	Masayu Nazwa Amanda	3	3	2	2	2	12	80
20	Meilan Angraini	2	1	3	3	2	11	73.3
21	Meyzura Nafila Azka	2	3	3	2	2	12	80
22	Muhammad Azega Khairan	2	3	3	2	2	12	80
23	Muhammad Nocholas Zaqy	3	2	3	2	2	12	80
24	Nabila Diah Pertiwi	3	2	3	2	2	12	80
25	Naysila Hendra Putri	2	3	2	3	2	12	80
26	Qisam Mukhtarul Ummam	2	3	2	3	2	12	80
27	Rachelia Annisa Tomasa	2	3	2	3	2	12	80
28	Ragil Kurniawan	2	3	3	2	2	12	80
29	Rasya Ratu Juanna	2	3	3	3	2	13	86.6
30	Revi Dwi Deswana	2	2	3	2	3	12	80
31	Rysna Saleha	2	2	3	2	3	12	80

32	Sazkia Aisyah Maharani L.	2	3	2	3	2	12	80
33	Syafiqatul 'Alimah Syafitri	2	2	3	3	2	12	80
34	Tasya Irtiyaah	2	3	3	2	2	12	80
35	Zahara Ramadhani Safitri	2	1	3	2	3	11	73.3
RATA-RATA NILAI SISWA								80

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai siswa dengan nilai tertinggi yaitu 86.6 dan nilai terendah yaitu 73.3 dengan rata-rata nilai 80 maka sebagian besar siswa telah memenuhi standar KKM walaupun ada beberapa siswa yang nilainya kurang namun hampir mendekati nilai KKM. Dengan rentang nilai 61-80 maka dikatakan baik dan rentang nilai 81-100 maka sangat baik.

c. Observasi

Pada siklus 2 ini dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar meningkat dengan baik dengan menggunakan metode Role Play dapat dilihat dari data yang di peroleh nilai yang melebihi standar KKM adalah sebagian besar siswa, dengan nilai rata-rata sebesar 80.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian tindakan kelas di atas menunjukkan bahwa pada siklus 1 keterampilan berbicara bahasa inggris materi offers and suggestions siswa meningkat dengan nilai rata-rata siswa 60 walaupun nilai siswa sebagian besar kurang dari standar nilai KKM yaitu 75, namun keefektifan belajar keterampilan berbicara bahasa inggris meningkat karena metode role play yang digunakan ini merupakan metode belajar yang menyenangkan. Pada siklus 2 peningkatan terjadi dibuktikan dengan nilai siswa dengan rata-rata nilai 80 melebihi standar KKM yaitu 75. Dengan ini maka dapat disimpulkan bahwa belajar dengan metode role play guna meningkatkan keterampilan berbicara bahasa inggris materi offers and suggestions dapat dikatakan berhasil.

SARAN

Penelitian ini merupakan salah satu alternatif pembelajaran bahasa inggris khususnya pada materi offer and suggetions di kelas XI IPA. Setelah penelitian di laksanakan, saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, dapat memberikan variasi-variasi pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan alat peraga. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup sehingga dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi siswa, disarankan aktif mengikuti pembelajaran dan selalu giat belajar dalam kondisi apapun dengan keterbatasan sarana dan prasaran.
3. Bagi pembaca, dapat menambah wawasan tentang berbagai metode pembelajaran yang sekiranya efektif atau menarik untuk diterapkan.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Sarwoko. 2016. English on Target for SMA/MA Grade X. Jakarta: Erlangga.
- [2] Sari K.D. 2017. BUPENA Buku Penilaian Autentik. Jakarta: Erlangga.
- [3] Kemendikbud. Bahasa Inggris Kelas XI Edisi Revisi 2017 Jakarta: Intan Pariwara
- [4] <https://www.youtube.com/watch?v=DPQnIpVVHOU>
- [5] <https://core.ac.uk/download/275910049.pdf>
- [6] Adelina, M. (2017). Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Pendahuluan Tinjauan Pustaka. Sap, 1(3), 344–353. <https://doi.org/10.1016/j.jhealeco.2004.12.002>.
- [7] Anggara W. Putra. Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas V SDN Wonosari 4. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 9 Tahun ke-5. 2016
- [8] Djamarah, Syaiful & Zain, A. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- [9] Arsyad, Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- [10] Djumingin, Sulastriningsih. 2011. Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra. Makassar: Badan Penerbit UNM
- [11] _____. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Angkasa.
- [12] <https://wirahadie.com/materi-bahasa-inggris-kelas-11-bab-1/amp/>
- [13] https://repositori.kemdikbud.go.id/19915/1/Kelas%20XI_Bahasa%20Inggris_KD%203.1%20%284%29.pdf
- [14] <https://www.neliti.com/id/publications/267860/peningkatan-keterampilan-berbicara-bahasa-inggris-dengan-teknik-role-play-pada-s>