

Meningkatkan *English Speaking Skills* Melalui Metode *Role Play* Pada Mahasiswa DIII Keperawatan Curup Poltekkes Kemenkes Bengkulu

Farida Esmianti

Prodi DIII Kebidanan Curup Poltekkes Kemenkes Bengkulu, faridaesmianti15@gmail.com

Yenni Puspita

Prodi DIII Kebidanan Curup Poltekkes Kemenkes Bengkulu, itazubir91@gmail.com

Indah Fitri Andini

Prodi DIII Kebidanan Curup Poltekkes Kemenkes Bengkulu, indahfitriandini7986@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa Keperawatan Tingkat 1 di Curup, Rejang Lebong melalui metode *role play*. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Keperawatan Kampus B Curup, Rejang Lebong, Bengkulu, khususnya pada mahasiswa keperawatan tahun pertama. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Hasil dari setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang terkumpul menunjukkan bahwa pada akhir siklus I, persentase rata-rata kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa adalah 66,2%. Pada akhir siklus II, rata-rata tersebut meningkat menjadi 82,7%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role play* merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris pada mahasiswa.

Kata kunci : *Role Play*, Keterampilan Berbicara, Mahasiswa Perguruan Tinggi

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan di sekitarnya melalui berbagai cara seperti melihat, mendengar, berkomunikasi, merasakan, dan lain sebagainya. Interaksi dengan lingkungan dapat berlangsung secara satu arah (melalui media seperti televisi, radio, dan lain-lain), interaktif, atau dalam kelompok. Komunikasi umumnya dilakukan untuk menyampaikan dan menerima informasi. Bahasa menjadi penting agar informasi dapat disampaikan secara akurat dan jelas dalam proses komunikasi. Tanpa pemahaman terhadap bahasa yang digunakan, baik pendengar maupun pembicara akan kesulitan memahami maksud dari kata-kata yang diucapkan.

Penggunaan bahasa adalah aspek krusial yang perlu diperhatikan saat berkomunikasi.

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi dan memiliki berbagai variasi yang berbeda di setiap daerah. Perbedaan ini sering menimbulkan masalah ketika dua individu dari daerah berbeda berinteraksi, disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap bahasa yang mereka gunakan. Bahasa Indonesia lahir sebagai solusi dari masalah ini, berperan sebagai bahasa nasional bagi bangsa Indonesia, sementara bahasa Inggris menjadi bahasa internasional untuk memudahkan komunikasi antar masyarakat dari berbagai daerah dan negara.

Kemampuan berbahasa Inggris menjadi penting untuk dikuasai, mengingat bahasa Inggris adalah bahasa internasional. Tanpa kemampuan berbahasa Inggris di negara yang tidak menggunakan bahasa Indonesia, seseorang bisa kehilangan arah dan tujuan

karena tidak dapat berkomunikasi dengan penduduk lokal. Pada saat bersamaan, kemampuan untuk berbicara dengan kata-kata yang tepat sangat diperlukan agar informasi yang diterima akurat. Keterampilan berbicara juga berpengaruh pada pengembangan komunikasi, karena tanpa kemampuan ini, akan ada kesulitan dalam memahami interaksi yang terjadi.

Keterampilan berbicara bisa dilihat dari sisi kebahasaan dan non-kebahasaan; penggunaan yang tepat dari keduanya akan membantu pendengar dan pembicara dalam memahami komunikasi yang berlangsung. Banyak masalah komunikasi yang bisa muncul dari perspektif baik pembicara maupun pendengar. Untuk mengurangi masalah yang mungkin timbul, penting adanya aspek yang mendukung kelancaran komunikasi, yang dikenal dengan keterampilan berbicara. Pembicara harus memperhatikan hal-hal seperti volume suara, intonasi, gestur dan ekspresi wajah, susunan kata, dan sebagainya.

Jika pembicara dapat menguasai aspek-aspek tersebut, komunikasi dapat berjalan sesuai harapan, asalkan juga diimbangi dengan kemampuan mendengar dari lawan bicara. Keterampilan berbicara memiliki kaitan erat dengan cara berkomunikasi dengan orang asing yang tidak memahami bahasa Indonesia. Ketika belajar bahasa asing, sangat wajar jika sering terjadi kesalahan dalam pengucapan, penulisan, atau penafsiran sekaligus. Proses untuk melakukannya dengan benar dan tepat tanpa kesalahan memerlukan waktu yang cukup lama. Tak ada seorang pun di dunia ini yang mampu menggunakan dan memahami berbagai bahasa hanya dengan mendengarkan atau membacanya sekali, bahkan bayi yang baru lahir pun tidak bisa langsung berbicara. Begitu juga dengan keterampilan berbicara bahasa Inggris yang memerlukan proses pembelajaran yang panjang.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, penting untuk memiliki guru

pendamping yang telah mahir menggunakan bahasa tersebut agar siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan. Untuk membantu mahasiswa memahami kosakata bahasa Inggris, sebaiknya diawali dengan kata-kata yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari mereka, ditunjukkan dalam bentuk nyata, dan dilatih secara berulang. Ada kalanya siswa merasa bahwa belajar bahasa asing merupakan beban, sehingga mereka enggan ikut serta dalam kelas bahasa asing karena kesulitan dalam memahami pelajaran. Dalam hal ini, pengajar sebaiknya menciptakan motivasi siswa untuk belajar bahasa asing dengan cara lain, seperti mengadakan permainan atau aktivitas yang menyenangkan untuk menarik perhatian mereka.

Salah satu metode pembelajaran yang mengutamakan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode bermain peran. Role playing adalah metode yang dikembangkan untuk mendorong siswa aktif berpartisipasi. Tujuan dari metode ini adalah agar siswa merasa lebih senang dan termotivasi untuk belajar, lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, serta meningkatkan hasil belajar mereka. Bermain peran juga berfungsi untuk menjelaskan tentang peran, sikap, perilaku, dan nilai dengan maksud untuk memahami perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain.

Siswa berperan dengan teman-temannya sesuai tema atau materi yang sedang dipelajari, sementara siswa lain mengamati dan memberikan penilaian. Pembelajaran yang menerapkan metode bermain peran meningkatkan kesadaran akan keterkaitan antara apa yang mereka lakukan dengan masalah nyata dalam masyarakat. Metode ini dapat memenuhi salah satu asumsi kegunaannya, yaitu sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan interaksi antarsiswa. Kegiatan bermain peran sebagai

bagian dari kelompok sangat mendukung hal ini.

Pada pertemuan awal dengan dosen mata kuliah Bahasa Inggris Tk 1, terungkap bahwa kemampuan berbicara mahasiswa Level 1 masih rendah. Informasi ini diperoleh dari pengumpulan data yang dirata-ratakan bersama dosen mata kuliah Bahasa Inggris level 1 yang menunjukkan rata-rata nilai kemampuan berbicara yaitu 66%. Hal ini mencerminkan adanya kekurangan pada aspek kemampuan berbicara, baik dalam penggunaan bahasa maupun non-bahasa, dalam pengucapan kalimat bahasa Inggris dengan baik dan benar. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menerapkan pembelajaran keterampilan berbicara melalui metode "Role Playing".

1. Apakah mahasiswa sering merasa bosan saat mengikuti kegiatan belajar mengajar?
2. Apakah pembelajaran terasa kurang menarik sehingga menyebabkan mahasiswa kurang termotivasi untuk belajar?

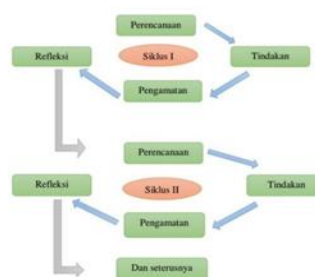
Dalam penelitian ini, masalah yang ingin dikaji dan dicari solusinya adalah: Bagaimana cara meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa dengan menggunakan metode role play pada mata kuliah keperawatan Tk 1 di Politeknik Kesehatan Kemenkes Bengkulu kampus B Bengkulu Curup?

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang difokuskan pada pengembangan dan penerapan praktik di dalam kelas. Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas melibatkan pemantauan proses pembelajaran melalui tindakan yang dirancang secara sengaja dan dilakukan secara kolektif di dalam kelas.

1. Kerangka Kerja Tindakan/Rangka Kerja Penelitian

Rangka kerja tindakan atau desain siklus penelitian mengikuti model yang ditetapkan oleh Kurt Lewin. Jalil mencatat bahwa Kurt Lewin menguraikan empat fase utama penelitian tindakan dalam setiap siklus: perencanaan, tindakan dan observasi (bertindak dan mengamati), dan refleksi.



Gambar 3: Desain Kurt Lewin

2. Tahapan Intervensi

Tindakan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini dibagi menjadi dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: a) Perencanaan, b) Pelaksanaan tindakan, c) Monitoring, dan d) Evaluasi. Persiapan yang diperlukan pada tahap ini meliputi:

a. Perencanaan

Setelah rumusan masalah penelitian ditetapkan, peneliti menjabarkan berbagai strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa TK Keperawatan 1 Curup melalui metode pembelajaran role play.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya, yaitu selama dua siklus, terdiri dari 2 pertemuan di setiap siklus.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini, dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan untuk menilai seberapa baik tindakan tersebut selaras dengan rencana yang telah ditetapkan dan untuk memantau perubahan yang diantisipasi selama tindakan berlangsung, khususnya peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa.

d. Refleksi

Setelah observasi selesai, langkah selanjutnya adalah berpikir kritis terhadap tindakan yang telah dilakukan.

Adapun peserta dalam penelitian ini adalah siswa dari TK 1 Keperawatan Curup, yang dipilih sebagai sampel penelitian. Individu yang terlibat dalam penelitian ini termasuk instruktur bahasa Inggris yang bertindak sebagai pengamat. Peneliti berperan sebagai direktur dalam mengorganisasikan, melaksanakan tindakan, dan menyiapkan laporan penelitian akhir. Sebagai koordinator rencana tindakan, peneliti awalnya melakukan observasi terkait dengan proses tersebut pembelajaran Bahasa Inggris di kelas Keperawatan Curup.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai peserta utama dalam tindakan yang dilakukan, yang bertujuan untuk memenuhi tujuan yang ditetapkan. Evaluasi keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa ditentukan oleh kriteria untuk mencapai tujuan pendidikan, dengan persyaratan minimum untuk skor rata-rata siswa ditetapkan sebesar $\geq 68\%$.

Sumber informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data observasi terhadap guru dan siswa selama sesi pembelajaran Bahasa Inggris yang difokuskan pada berbicara melalui metode bermain peran, didokumentasikan melalui catatan lapangan untuk memverifikasi bahwa tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana dan catatan yang ditetapkan.
2. Data penelitian yang berkaitan dengan keterampilan.
3. Kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa dinilai melalui partisipasi mereka dalam latihan bermain peran.

Penelitian ini berfokus pada dua elemen utama: kemampuan berbicara dan teknik bermain peran. Adapun penjelasan Berbicara dalam Bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

1. Konseptual Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara mengacu pada kemampuan untuk mengartikulasikan kata-kata dalam Bahasa Inggris untuk mengungkapkan pendapat, pikiran, dan ide kepada pendengar atau lawan bicara dengan menguasai berbagai komponen: A) Komponen linguistik seperti; (1) Pemahaman, (2) Kelancaran, (3) Leksikon, (4) Artikulasi, dan (5) Sintaksis. B) Komponen non-linguistik. meliputi; (1) Intonasi, (2) Gerakan dan ekspresi wajah, serta (3) Keberanian. Unsur-unsur ini akan dijadikan acuan dalam merancang instrumen.

2. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan nilai yang diperoleh dari proses berbicara dalam pengajaran Bahasa Inggris dengan melihat aspek-aspek berikut: A) Unsur kebahasaan, meliputi; (1) Pemahaman, (2) Kelancaran, (3) Kosakata, (4) Pelafalan, dan (5) Tata Bahasa. B) Unsur non-kebahasaan, meliputi; (1) Intonasi, (2) Gerakan dan ekspresi wajah, serta (3) Keberanian.

3. Kisi-kisi Alat Ukur Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan aspek yang dapat menilai keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa yang diberikan di akhir tiap siklus. Aspek ini mencakup unsur kebahasaan dan non kebahasaan. Kisi-kisi tersebut adalah: 1. Kebahasaan (pemahaman, kelancaran, kosakata, pelafalan, dan tata bahasa) 2. Non Kebahasaan (intonasi, gerakan, dan keberanian).

Bermain peran adalah metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik dengan menjadikan siswa sebagai fokus utama dalam proses belajar. Adapun metode bermain peran adalah nilai yang diperoleh dari lembar observasi mengenai aksi guru

dan murid dalam pelaksanaan teknik bermain peran, dengan nilai 1 untuk ya dan 0 untuk tidak.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini mencakup komponen yang mengevaluasi kemampuan berbicara bahasa Inggris melalui metode bermain peran siswa yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Komponen-komponen ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari kegiatan yang dilakukan.

Nilai 1 diberikan jika jawabannya "Ya." Nilai 0 diberikan jika jawabannya Tidak

$$\text{Presentase penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: 1) Lembar observasi yang mendokumentasikan tindakan subjek atau partisipan yang terlibat dalam penelitian, 2) Tes yang menilai keterampilan berbicara, 3) Dokumentasi selama proses berlangsung.

Teknik Analisis Data dalam penelitian ini menggunakan:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dengan menggunakan metode bermain peran. Setelah mengumpulkan data, skor keterampilan berbicara yang dicapai siswa dijumlahkan. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai: } \frac{\text{Jumlah skor yang Di Peroleh Siswa} \times 100}{\text{Jumlah Maksimal Skore}}$$

Setelah mendapatkan nilai akhir, jumlahkan seluruh nilai siswa dan cari rata-ratanya dengan rumus:

Untuk mencari presentase dari hasil keterampilan berbicara siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Pencapaian Skor} = \text{Nilai rata-rata} \times 100\%$$

Teknik pemeriksaan keterpercayaan dan keabsahan data dilakukan menggunakan triangulasi dalam menyimpulkan data dengan hasil pengamatan tiga pihak yaitu: peneliti, pengamat dan dosen pembimbing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil observasi pengaruh/hasil tindakan intervensi

Sesuai dengan jadwal yang telah dibuat, penelitian ini dilaksanakan di TK 1 Keperawatan Curup Kapus B Poltekkes Kemenkes Bengkulu pada mata kuliah Bahasa Inggris dengan metode permainan peran. Penyajian kegiatan penelitian terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, pengamatan, dan refleksi hasil tindakan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Dalam menjalankan penelitian, peneliti secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran dan berperan sebagai dosen, sementara dosen pengampu mata kuliah Bahasa Inggris di TK 1 Keperawatan berfungsi sebagai pengamat.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Tahap Perencanaan Penelitian

Pada saat melaksanakan penelitian, peneliti terlibat langsung dalam proses kegiatan belajar. Anggota tim peneliti lainnya bertugas mendokumentasikan dan memantau menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

b. Pelaksanaan Kegiatan Tindakan

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Pada siklus I bertempat pada hari Kamis, 20 Mei 2023 dan hari Jumat, 21 Mei 2023. Kegiatan penelitian pada hari Kamis berlangsung dari pukul 13. 00 sampai 14. 10, sedangkan pada hari Jumat dari pukul 09. 30 sampai 10. 40 dengan rincian sebagai berikut:

Pertemuan 1

Mata Pelajaran Bahasa Inggris
Aspek Keterampilan Berbicara
Tema Basket dan Voli
Tingkat/Semester TK 1/1 (satu)
Durasi 2 x 35 Menit
Tanggal Pelaksanaan 20 Mei 2023

Tahap Awal

Pada pukul 12. 45, setelah istirahat, sholat zuhur, dan makan siang, siswa kelas 1 kembali ke tempat belajar masing-masing. Kelas Keperawatan TK 1 mulai merapikan setelah sholat berjamaah. Biasanya, sebelum pelajaran ditindaklanjuti, siswa laki-laki bermain futsal, sementara siswa perempuan mengobrol di dalam kelas. Pada pukul 13. 00, siswa TK 1 mulai memasuki kelas. Dosen melakukan absensi dan memastikan kesiapan siswa sebelum pengajaran dimulai.

Tahap Inti

Dosen memberikan penjelasan mengenai Bola Voli dan Bola Basket kepada para siswa dan mengajukan pertanyaan terkait kedua olahraga tersebut. Setelah menjelaskan isi materi, kelas dibagi menjadi empat kelompok. Dosen menyiapkan kertas undian yang diambil oleh masing-masing siswa untuk mencegah ketegangan saat ada siswa yang tidak ingin berada dalam satu kelompok dengan temannya.

Tahap Akhir

Setelah semua kelompok menyelesaikan presentasi, siswa terdorong untuk saling bertanya mengenai kegiatan bermain peran yang baru saja berlangsung. Dosen menanyakan

tentang inti dari dialog yang baru saja dilakukan siswa, di mana sebagian siswa menjawab sementara yang lain tetap diam. Dosen menjelaskan dengan jelas pemahaman mengenai kegiatan bermain peran yang diadakan untuk mengoreksi kesalahpahaman. Bersama siswa, dosen menarik kesimpulan dari pembelajaran hari itu. Ketika waktu menunjukkan pukul 14. 08, dosen menutup sesi pembelajaran dengan doa dan ucapan salam penutup.

Pertemuan 2

Mata Kuliah Bahasa Inggris
Aspek Keterampilan Berbicara
Tema Bola Voli dan Bola Basket
Kelas/Semester TK 1/1 (satu)
Durasi 2 x 35 Menit
Tanggal Pelaksanaan 20 Mei 2023

Tahap Awal

Pada pukul 09. 30, setelah istirahat pertama, siswa kembali ke kelas. Seperti biasa, sebelum pembelajaran dimulai, dosen melakukan absensi dan mengecek kesiapannya. Setelah semua siswa duduk rapi dan mulai memperhatikan dosen, dosen membuka pelajaran dengan bertanya, "Siswa, kemarin kita sudah mencoba bermain peran. Apa topik yang kita bahas kemarin? " Serentak siswa menjawab, "latihan olahraga. " Dosen menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran hari ini mirip dengan hari kemarin, yaitu siswa akan kembali bermain peran tetapi dengan tema yang berbeda.

Tahap Inti

Dosen mulai memberikan penjelasan mengenai seni musik dan tari kepada mahasiswa, sementara mahasiswa dan dosen saling mengajukan pertanyaan mengenai topik tersebut. Setelah penjelasan materi selesai, kelas dibagi menjadi empat kelompok yang baru.

Tahap Akhir

Seperti biasanya, setelah semua kelompok menyelesaikan presentasi, dosen dan mahasiswa saling berdiskusi mengenai aktivitas permainan peran yang telah dilakukan. Dosen bertanya tentang tema utama dari dialog yang telah diperagakan oleh mahasiswa; beberapa mahasiswa memberikan jawaban, sedangkan yang lainnya tetap diam. Dosen kemudian memperjelas pemahaman terkait aktivitas permainan peran yang telah dilaksanakan untuk menghindari kesalahpahaman. Dosen dan mahasiswa bersama-sama merangkum hasil pembelajaran pada hari tersebut. Karena waktu sudah menunjukkan pukul 10.40, dosen pun mengakhiri pelajaran dan para mahasiswa langsung bersiap untuk makan siang dan melaksanakan sholat dhuhur.

c. Observasi

Saat pelaksanaan penelitian, peneliti mendapat bantuan dari kolaborator untuk mengamati dan mencatat apakah tindakan yang diambil sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis hasil baik selama proses maupun di akhir pembelajaran untuk menilai keterampilan berbicara yang diasah melalui permainan peran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat dan peneliti, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran yang terjadi pada pertemuan pertama dan kedua di siklus I masih belum berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

d. Refleksi

Dari hasil asesmen, ditemukan bahwa petunjuk peneliti tentang cara menyelesaikan naskah dialog dan proses bermain peran kurang jelas bagi siswa. Akibatnya, selama sesi bermain peran, banyak elemen yang tidak sesuai dengan standar yang diharapkan untuk kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Ketika siswa tidak cukup memperhatikan teman sebayanya

selama latihan bermain peran, hal itu mengakibatkan lingkungan kelas yang kurang produktif yang menghambat pelaksanaan kegiatan bermain peran kelompok.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Tahap Perencanaan Penelitian

Setelah analisis dari Siklus I dan tantangan yang diidentifikasi, langkah-langkah selanjutnya disusun menjadi skenario pembelajaran untuk Siklus II. Kerangka pembelajaran yang dibuat untuk Siklus II menyerupai Siklus I, karena berfungsi sebagai kelanjutan; namun, ada beberapa modifikasi mengenai tindakan yang akan dilakukan oleh siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 20 Mei 2023 dan Selasa, 21 Mei 2023. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada hari Senin pukul 13.00-14.10.

Pertemuan 1

Kelas Bahasa Inggris

Komponen Keterampilan Berbicara

Tema Bola Voli dan Bola Basket

Kelas/Semester TK 1/1 (satu)

Waktu 2 x 35 Menit

Tgl Pelaksanaan 21 Mei 2023

Tahap Awal

Tepat pukul 07.50 setelah kegiatan senam selesai dilaksanakan, siswa kembali ke kelas masing-masing untuk sekedar beristirahat menyeka keringat yang keluar dari tubuh. Dosen memasuki kelas tepat pukul 08.00, seperti biasa sebelum pembelajaran dimulai. Dosen mengecek kehadiran dan kesiapan siswa. Setelah semua mahasiswa duduk dengan rapi dan mulai memfokuskan pandangan kepada dosen, dosen memulai pelajaran dengan bertanya “Mahasiswa, siapa yang bisa voli atau basket atau memainkan lagu Indonesia Raya?”.
c. Observasi

Berdasarkan temuan dari para pengamat dan peneliti, dapat disimpulkan bahwa sesi bermain peran yang diadakan selama pertemuan 1 dan 2 siklus II memenuhi hasil yang diharapkan. Hal ini terbukti dari cara siswa menampilkan diri dalam kelompoknya. Mereka tidak lagi tampak malu-malu dan menunjukkan peningkatan kepercayaan diri saat berbicara di depan kelas; penyampaian vokal dan ekspresi wajah mereka sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, dan pemahaman serta keterampilan berbicara lainnya juga telah berkembang. Siswa yang tidak berpartisipasi dalam bermain peran berbicara lebih sedikit daripada yang mereka lakukan pada siklus sebelumnya.

d. Refleksi

Pada siklus II, peneliti telah memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pada siklus pertama, banyak siswa yang tidak memahami dengan baik apa yang mereka ucapkan, serta gerakan dan ekspresi wajah mereka, dan sejumlah siswa juga kesulitan mendengar suara yang dihasilkan. Namun, pada siklus II, hampir semua siswa mulai menunjukkan aspek keterampilan berbicara yang lebih baik. Terlihat adanya perkembangan dalam kemampuan berbicara siswa saat melakukan permainan peran dengan menggunakan bahasa Inggris, dan siswa yang tidak terlibat dalam peran tidak lagi bersuara seperti yang terjadi di siklus I. Berikut adalah beberapa poin yang dapat diamati pada siklus II, baik untuk dosen maupun mahasiswa, yang akan dijelaskan di bawah ini:

Hasil Temuan Siklus II

Hasil Temuan 1

1. Penyampaian tata cara pengisian naskah dialog menjadi lebih jelas, sehingga mahasiswa tidak merasa bingung dalam menentukan urutan pemeran.

2. Dosen menjelaskan dengan lebih detail bahwa dalam permainan peran terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, seperti pemahaman, kelancaran berbicara, kosakata, pelafalan, tata bahasa, volume suara, gerakan, dan ekspresi wajah, serta keberanian mahasiswa harus lebih ditonjolkan.

3. Dosen dan mahasiswa berlatih menjelaskan naskah dialog dengan jelas mengenai situasi yang akan dihadapi oleh masing-masing aktor saat giliran mereka berakting, sehingga ketika melakukan aktivitas bermain peran, mahasiswa tidak terlihat bingung lagi dalam mengekspresikan diri melalui gerakan dan ekspresi wajah yang sesuai dengan dialog yang mereka bawa.

4. Mahasiswa tidak menciptakan kebisingan di kelas karena dosen dan mahasiswa telah sepakat sebelumnya mengenai cara memulai pembelajaran. Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil yang dicapai selama proses pembelajaran menunjukkan keberhasilan, yang terlihat dari penilaian mahasiswa yang mencapai rata-rata nilai 85,32 pada akhir siklus II. Oleh karena itu, pembelajaran pada siklus II dianggap berhasil.

B. Pemeriksaan Keabsahan Data

Setelah jumlah data yang diperlukan diperoleh dan dianalisis, langkah selanjutnya adalah memverifikasi keabsahan data tersebut. Teknik untuk memeriksa keabsahan data pada siklus I dan II adalah sebagai berikut.

1. Data Proses

Seperti yang telah dijelaskan dalam metodologi, data diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat, yaitu dosen Bahasa Inggris di TK 1 Keperawatan, serta kolega, dan dibandingkan serta diuji dengan dokumentasi. Data yang terkumpul saat pengamatan dilakukan selama pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada keterampilan

berbicara mahasiswa yang diujikan menggunakan metode permainan peran.

2. Data Hasil

Pemeriksaan keabsahan data diperoleh dari hasil observasi peneliti dan pengamat selama proses pembelajaran pada setiap siklus. Hasil observasi diambil dari tes berbicara yang berbentuk instrumen keterampilan berbicara, instrumen tindakan kelas dengan metode permainan peran yang mencakup indikator aktivitas dosen dan mahasiswa. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik triangulasi dengan persetujuan dari dosen ahli terhadap instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data, instrumen pemantauan tindakan, dan naskah dialog mahasiswa.

C. Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian melibatkan 17 responden mahasiswa keperawatan TK 1 di Curup Kampus B Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan, Bengkulu. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk memeriksa keberhasilan penelitian berdasarkan standar yang ditetapkan, yaitu peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa yang mencapai nilai rata-rata $\geq 68\%$. Kategori capaian standar keberhasilan dapat dihitung sebagai berikut:

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara diadakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan.

1. Siklus 1

Hasil yang didapat dari siklus pertama menunjukkan bahwa mahasiswa masih memiliki kekurangan dalam keterampilan berbicara Bahasa Inggris dan belum memenuhi target yang ditentukan oleh peneliti. Masih banyak mahasiswa yang merasa malu, kurang percaya diri, dan ragu untuk berpartisipasi dalam permainan peran menggunakan Bahasa Inggris.

Dari upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas I pada pertemuan pertama siklus I, siswa mendapatkan skor rata-rata persentase sebesar 65. 5% dan persentase evaluasi aktivitas guru dan siswa mencapai 66. 2%. Pada pertemuan kedua, siswa memperoleh skor rata-rata persentase sebesar 67% dan persentase evaluasi aktivitas guru dan siswa mencapai 80%. Untuk memahami hasil analisis data dari siklus I dengan lebih baik, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Data Hasil Analisis Siklus I

N o	Jenis Data	Pert emuan I	Perte muan II	R ata- Rata
1	Rata Mahasiswa	65 ,5	67	66,2
2	Aktivitas Dosen dan mahasiswa	80%	80	80

Dari hasil perolehan skor keterampilan berbicara melalui metode role play, diperoleh skor rata-rata mahasiswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 pada siklus I sebesar 66,2%. Sementara itu, hasil instrumen monitoring tindakan yang diperoleh dari siklus I dari aspek dosen dan mahasiswa sebesar 80%. Berdasarkan refleksi dan analisis data pada siklus I ternyata keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa dengan menggunakan metode role play belum mencapai target yang ditetapkan yaitu mencapai skor rata-rata $\geq 68\%$. Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti melaksanakan siklus II sebagai tindak lanjut tindakan.

2. Siklus II

Pada tahap ini, peneliti telah lebih siap untuk menjalankan penelitian mengenai keterampilan

berbicara bahasa Inggris dengan cara menggunakan metode peran, sehingga aktivitas pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Ini berdampak positif terhadap kesiapan mahasiswa dalam menjalankan berbagai kegiatan belajar bahasa Inggris. Secara keseluruhan, mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif, yang memungkinkan pengembangan potensi mereka secara maksimal.

Dokumen ini telah diperiksa dan disetujui oleh seorang ahli bahasa Inggris melalui formulir persetujuan. Data yang diperoleh terkait upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa TK 1 pada siklus I pertemuan pertama menunjukkan bahwa siswa meraih skor rata-rata sebesar 80%, sedangkan penilaian untuk aktivitas dosen dan siswa mencapai 80%. Pada pertemuan kedua, siswa mendapatkan skor rata-rata sebesar 85,32% dan persentase penilaian untuk aktivitas dosen dan siswa mencapai 95%. Berdasarkan data tersebut, hasil penelitian telah melebihi target standar keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti, sehingga peneliti dan pengamat dapat menarik kesimpulan bahwa penelitian hingga siklus II sudah memadai dan peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus selanjutnya.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Siklus II

No	Jenis Data	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata - Rata
1	Rata Mahasiswa %	80%	85.32%	82.7
2	ktivitas Dosen Dan Mahasiswa	95%	95%	95%

Dari skor keterampilan berbicara yang diperoleh melalui metode permainan di Kampus

B Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bengkulu dengan menggunakan pendekatan Role Play, mahasiswa Keperawatan TK 1 Curup di Kampus B Rejang Lebong Bengkulu mencapai rata-rata skor akhir 82,7% di akhir siklus. Di sisi lain, data dari pengawasan tindakan pada siklus II menunjukkan nilai 95% dari aspek dosen dan mahasiswa. Setelah merenungkan dan menganalisis data dari siklus II, terbukti bahwa kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa dengan metode role play telah mencapai bahkan melampaui tujuan yang telah ditetapkan, yaitu nilai rata-rata 82,7% untuk kemampuan berbicara bahasa Inggris. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini dinyatakan sukses.

Data yang didapat dari proses pembelajaran kemampuan berbicara bahasa Inggris di TK 1 Keperawatan melalui metode role play menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berbicara siswa. Melalui intervensi yang dilakukan peneliti di siklus I dan siklus II, penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan persentase dalam kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa di TK 1 Keperawatan Kampus B Curup Rejang Lebong, di mana nilai rata-rata akhir pada siklus I adalah 66,2 dan pada siklus II meningkat menjadi 82,7.

Berikut adalah tabel yang menyajikan data hasil analisis dan observasi tes kemampuan berbicara dari instrumen tindakan antara siklus.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Data Keterampilan Berbicara dan Monitoring Aktivitas Dosen dan Mahasiswa

No	Jenis Data	Siklus 1	Siklus 2
1	Pertemuan 1(P1)	65,5%	80%
2	Pertemuan 2(P2)	67%	85.2%
3	Rata -Rata kelas	66.2%	82.7%&
4	Pemantauan Tindakan Aktivitas Dosen dan mahasiswa.	80%	95%

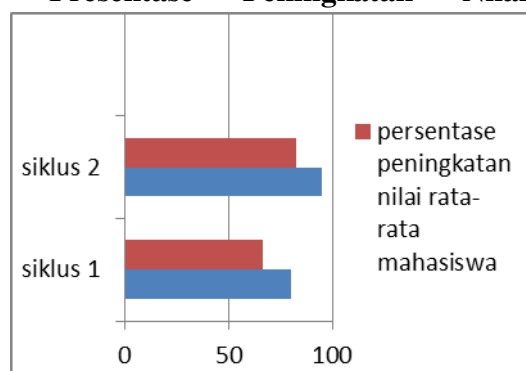
Dosen Hasil yang dicapai membuktikan bahwa metode role play yang digunakan peneliti untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa sudah cukup dan baik.

Dari analisis yang dilakukan, setiap siklus menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berbicara siswa melalui metode bermain peran. Pada akhir siklus I, skor rata-rata siswa hanya mencapai 66,2%, disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap instruksi dari guru dan belum adanya persiapan dari guru terhadap kemungkinan yang tidak terduga selama pembelajaran. Sementara itu, pada akhir siklus II, rata-rata skor siswa naik menjadi 82,7%, karena guru menyusun rencana pembelajaran dengan lebih rinci dan efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih baik.

Selain itu, kerjasama antara guru dan siswa membuat suasana pembelajaran tetap kondusif. Kegiatan guru dan siswa juga menunjukkan peningkatan pesat, dari 70% menjadi 95%. Untuk memahami lebih lanjut tentang hasil analisis keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa serta aktivitas dosen dan mahasiswa di siklus I dan II, dapat dilihat pada grafik berikut.:

Grafik. 41

Presentase Peningkatan Nilai (%)



Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peneliti dan rekan-rekannya berhasil mengidentifikasi serta menganalisis permasalahan yang muncul pada setiap siklus, sehingga menemukan solusi dan menghasilkan hasil yang memuaskan. Beberapa faktor berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa dalam bahasa Inggris.

Penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran berbicara membuat mahasiswa lebih mampu untuk mengekspresikan diri mereka saat berbicara. Metode ini mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa, karena mereka dapat mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan situasi di kehidupan sehari-hari. Selama proses pembelajaran, mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, karena mereka berperan sebagai pelaku utama. Penerapan metode role play terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif serta meningkatkan keterampilan berbicara.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Kampus B Keperawatan Rejang Lebong mengenai peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa TK 1 Keperawatan dengan pendekatan role play pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, dapat

disimpulkan bahwa mahasiswa mulai terbiasa dengan kegiatan role playing dalam bahasa Inggris. Dampak yang dirasakan mahasiswa termasuk peningkatan keberanian, rasa percaya diri, volume suara, kosakata, pemahaman, kelancaran, dan aspek lainnya, serta peningkatan kerjasama dengan rekan kelompok. Dosen juga dapat melakukan evaluasi diri dan mempersiapkan pembelajaran berikutnya agar kegiatan berlangsung sesuai harapan, setelah mengetahui kekurangan atau masalah yang muncul selama pengajaran.

Selain itu, penerapan metode *role play* dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat mendorong mahasiswa untuk aktif berpartisipasi dan memunculkan semangat belajar, karena mereka terlibat langsung sehingga merasakan proses pembelajaran dan mengembangkan potensi yang ada.

Mahasiswa lebih banyak berkolaborasi dalam kelompok, membangun rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris dan pemahaman mereka terhadap pelajaran. Pembelajaran menjadi lebih berarti dan informasi dapat diingat lebih lama, karena mahasiswa terlibat secara langsung dan berperan aktif melalui kegiatan role play. Ini terlihat dari data observasi yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa menggunakan metode role play. Hal ini terukur melalui nilai rata-rata keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang didapatkan pada pertemuan 1 siklus I sebesar 65,5%, dan pada pertemuan 2 siklus I sebesar 67%. Seiring berjalannya pembelajaran di setiap pertemuan, keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa meningkat, terlihat dari pertemuan 1 dan 2 siklus I. Pada siklus II, terlihat perbedaan dibanding siklus I, karena siswa sudah semakin terbiasa bekerja dalam kelompok. Hal ini terlihat dari hasil observasi peneliti dan pengamat pada setiap siklus.

Saran

Menurut peneliti, pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa dengan penerapan metode role play. Berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara bahasa Inggris yang dicapai siswa dengan menggunakan metode role play, telah menunjukkan kemajuan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhafidz. 2010. Metode Sosiodrama dan Metode Role Playing.
- Amina Kasanah, S., & Tika Damayani, A. (2019). Keefektifan Model *Role Playing* Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 519–526.
- Arifin. 2006. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Aktivitas Guru Dan Hasil Belajar Siswa, *Majalah Ilmiah Ukhuwah* 1 (4).
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Literasi.
- Desmita. 2012. Psikologi Perkembangan Siswa. Bandung: Rosda. Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Padmawati, K., Wayan Arini, N., Yudiana, K., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–201.
- Faberta, F., & Sari, K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model *Role Playing*. *Satya Widya*, 34(1), 62–76.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Febiyanti, D., Made, I., Wibawa, C., & Arini, N. W. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind

- Mapping Berpengaruh terhadap Keterampilan Berbicara. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 282–295.
- Hendri, M. (2017). Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunikatif. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(2), 196–210.
- Hurlock, Elizabeth B. 2002. *Developmental Psychology*, edisi kelima. Jakarta: Erlangga.
- Iskandar, Denny. 2015. *Speaking and Learning*. (1st ed., Vol. 1). Istana Grafika.
- Jalil, Jasman. 2014. *Easy Guide to Classroom Action Research*. Jakarta: LibraryAchievement.eneliti.
- Iman, S., Fatha, M., & Juliyana, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Permainan Role Playing Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Alim: Journal of Islamic Education*, 3(1), 105–118.
- Indah Sari. (2018). Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris. *Jurnal Manajemen Tools*, 9(1), 41–53
- Iib Marzuqi. (2019). *Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (1st ed., Vol. 1). Istana Grafika.
- Jalil, Jasman. 2014. *Easy Guide to Classroom Action Research*. Jakarta: LibraryAchievement.peneliti.
- Khoirul Huda. (2015). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode *Role Playing*. *Didaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 16(3), 17–22.
- Kuncoro, A. (2017). Korelasi Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Bahasa Inggris. *Jurnal SAP*, 1(3), 302–310.
- Nasir, A. (2021). Mengenal Keterampilan Berbicara Dasar. *KBM Indonesia*, 1(1) 22–30.
<https://www.researchgate.net/publication/356987364>
- Nining Hidayati. (2015). *Using Role Play to Improve Students' Speaking Ability (A Classroom Action Research with Eighth Grade Students of MTs.NU 05 Sunan Katong Kaliwungu in the Academic*. UIN Walisongo
- Ristiana Indriani, L., Elvin Gunawan, A., Nadzif, Z., Giusty Syafanti, A., Eva Gesti, K., Pratiwi, N., & Dewi Widoretno, H. (2023). Analisis Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Role Play Dalam Kelas Berbicara Bahasa Inggris. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 7(2), 283–298.