

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Perubahan secara terus menerus ini menuntut perbaikan sistem pendidikan nasional untuk mewujudkan masyarakat yang mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Untuk itu upaya peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh yang mencakup pengembangan dimensi manusia Indonesia seutuhnya, yakni aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, pengetahuan, keterampilan, seni, olah raga, dan perilaku. Pengembangan aspek-aspek tersebut bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup (*life skill*) yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk bertahan hidup, menyesuaikan diri, dan berhasil di masa datang. Dengan demikian peserta didik memiliki ketangguhan, kemandirian, dan jati diri yang dikembangkan melalui pembelajaran dan atau pelatihan yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan.

Salah satu instrumen yang berperan dalam pendidikan adalah kurikulum.

Menurut Dakir (2004: 3) bahwa kurikulum:

Merupakan suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancangan secara sistematis atas dasar norma-norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dari penjelasan di atas jelaslah bahwa kurikulum itu merupakan program pendidikan bukan program pengajaran, yaitu program yang direncanakan, diprogramkan dan dirancang yang berisi berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar baik yang berasal dari waktu yang lalu, sekarang maupun yang akan datang. Dalam kurikulum terintegrasi filsafat, nilai-nilai, pengetahuan, dan perbuatan pendidikan. Kurikulum disusun oleh para ahli kurikulum, ahli bidang ilmu, pendidik, pejabat pendidikan, pengusaha serta unsur-unsur masyarakat lainnya. Rancangan ini dimaksudkan untuk memberi pedoman kepada para pelaksana pendidikan, dalam proses bimbingan perkembangan siswa, mencapai tujuan yang dicita-citakan oleh siswa, keluarga maupun masyarakat.

Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat sentral dalam seluruh kegiatan pendidikan, menentukan proses pelaksanaan dan hasil pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam perkembangan hidup manusia, maka penyusunan kurikulum tidak dapat disusun secara sembarangan. Dalam menyusun sebuah kurikulum dibutuhkan landasan-landasan yang kuat yang didasarkan pada hasil-hasil pemikiran dan penelitian yang mendalam. Landasan-landasan tersebut menurut Dakir (2004: 58) diantaranya adalah landasan psikologis, landasan sosiologis atau keadaan bangsa Indonesia sendiri, landasan perkembangan IPTEKS di dunia, dan landasan filsafat bangsa sendiri yaitu filsafat Pancasila. Begitu juga dalam mengevaluasi kurikulum dibutuhkan kecakapan yang sama sebagaimana kita menyusun kurikulum. Untuk dapat merencanakan dan mengembangkan kurikulum dengan baik harus didasarkan pada evaluasi

kurikulum yang telah terlaksana, agar dalam mengimplementasikan kurikulum tersebut tidak terjadi lagi kesalahan atau kekeliruan yang sama.

Implementasi kurikulum menurut Sanjaya (2008: 207) pada dasarnya merupakan proses mengajar yang dilakukan guru dan proses belajar yang dilakukan siswa di dalam ataupun di luar kelas. Inilah yang dinamakan dengan proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar, terjadi interaksi antara guru dan siswa yang memiliki tujuan. Interaksi yang bertujuan ini disebabkan oleh guru yang memaknainya dengan menciptakan lingkungan yang bernilai edukatif demi kepentingan anak didik dalam belajar. Guru ingin memberikan layanan yang terbaik bagi anak didik, dengan menyediakan lingkungan yang menyenangkan dan menggairahkan. Guru berusaha menjadi pembimbing yang baik, arif, dan bijaksana, sehingga tercipta hubungan dua arah yang harmonis antara guru dan anak didik. Ketika kegiatan belajar mengajar itu berproses, guru harus dengan ikhlas dalam bersikap dan berbuat, serta mau memahami anak didiknya dengan segala konsekuensinya. Perilaku guru ini akan tercermin melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Berbagai model yang digunakan dalam pembelajaran selayaknya membawa peserta didik mencapai tujuan sesuai yang diharapkan. Demikian pula terjadi pada pembelajaran bahasa termasuk bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang dianggap penting untuk tujuan pengaksesan informasi, penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan pembinaan hubungan dengan bangsa-bangsa lain. Menurut Depdiknas dalam Kepmendiknas No. 22 Tahun 2006:

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa tersebut. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.

Sejalan dengan penjelasan di atas, berdasarkan Kepmendiknas No. 23 Tahun 2006, tentang Standar Kelulusan, secara umum tujuan pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia adalah bahwa siswa atau peserta didik harus mampu “menunjukkan keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Inggris”.

Ditambahkan pula dalam Kepmendiknas No. 22 Tahun 2006, tentang Standar Isi, bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia adalah diarahkan agar peserta didik:

1. Memiliki kemampuan mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah,
2. Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global,
3. Mengembangkan pemahaman peserta didik tentang keterkaitan antara bahasa dengan budaya.

Dari penjelasan Kepmendiknas tersebut di atas, tujuan pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia secara umum juga sejalan dengan yang diungkapkan oleh Alwasilah (2000: 28), yang mengatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia adalah:

1. Mempersiapkan pelaku dan pelibat komunikasi abad ke-21 sebagai abad kesejagatan dan persaingan. Penguasaan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris adalah strategi kebudayaan agar mereka dapat bersaing dengan bangsa lain.
2. Menyiapkan warga negara yang profesional dan memiliki kesadaran kritis. Manusia kritis mampu berbahasa dengan cermat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kedudukan bahasa Inggris dalam konteks global adalah sebagai bahasa pergaulan antar bangsa baik dalam politik, sosial, ekonomi maupun kebudayaan. Pada era globalisasi yang kita rasakan saat ini, di mana dunia terasa semakin sempit, frekwensi hubungan dan tingkat persaingan antar bangsa semakin tinggi, arus informasi semakin deras dan mudah diakses, peranan bahasa Inggris terasa semakin dibutuhkan. Pada hakekatnya globalisasi adalah persaingan antar manusia untuk menguasai dunia. Untuk memenangkan persaingan ini, manusia Indonesia harus menguasai alat, satu diantaranya adalah penguasaan bahasa Inggris. Dengan demikian penguasaan bahasa Inggris merupakan kunci untuk memasuki dan memenangkan persaingan global, di samping itu juga dengan menguasai bahasa Inggris maka orang akan dengan mudah masuk dan mengakses dunia informasi dan teknologi.

Mengingat penguasaan bahasa Inggris begitu penting dan memiliki kedudukan yang sangat strategis di dalam era globalisasi ini, khususnya dalam upaya memenangkan persaingan global, bahasa Inggris harus diajarkan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Perguruan Tinggi (PT). Dengan pengenalan bahasa Inggris dimulai dari Sekolah Dasar (SD) maka siswa akan mengenal dan menguasai bahasa tersebut lebih awal. Oleh karena itu, mereka akan mempunyai pengetahuan dasar yang lebih baik sebelum melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Dengan demikian secara umum pengajaran bahasa Inggris

menjadi mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah maupun di Perguruan Tinggi (PT).

Pengajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar (SD) sedikit berbeda dengan pengajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah maupun di Perguruan Tinggi (PT). Pengajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar (SD) bukan merupakan mata pelajaran wajib tetapi masuk dalam mata pelajaran muatan lokal (Mulok).

Sasaran ataupun tujuan pembelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal (Mulok) tertuang dalam Kepmendiknas No. 22 Tahun 2006, tentang Standar Isi, seperti yang telah dijelaskan di atas. Sementara itu kenyataan yang terjadi di lapangan bahwa kompetensi yang telah ditetapkan dalam Kepmendiknas No. 22 Tahun 2006, tentang Standar Isi belum bisa dicapai secara optimal. Penguasaan bahasa Inggris mereka (peserta didik mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi, khususnya siswa Sekolah Menengah dan Perguruan Tinggi) masih lemah, masih jauh dari yang diharapkan padahal mereka sudah mempelajari bahasa Inggris secara formal di sekolah-sekolah selama beberapa tahun. Kenyataan ini tentunya disebabkan oleh banyaknya masalah yang timbul sehingga menghambat proses pengajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah ataupun di Perguruan Tinggi.

Ada beberapa masalah yang menghambat pengajaran bahasa Inggris pada lembaga-lembaga pendidikan formal (sekolah/universitas) yang teridentifikasi di antaranya yaitu bahwa pembelajaran bahasa Inggris pada umumnya masih bersifat konvensional, artinya para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Biasanya guru melaksanakan pengajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah dan secara umum melulu berisi tentang

penguasaan gramatikal, sehingga keterampilan siswa untuk bisa berkomunikasi dengan bahasa Inggris sangat kurang, padahal pada hakikatnya pembelajaran bahasa adalah belajar berkomunikasi, dan tujuan utama dari pembelajaran bahasa Inggris sendiri diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Inggris baik secara lisan maupun tulisan.

Masalah lainnya yaitu kurangnya motivasi dari siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas, siswa cenderung kurang aktif sehingga menyebabkan pembelajaran bersifat *teacher-centered*. Ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru untuk menciptakan metode pembelajaran yang menarik yang melibatkan peran serta siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Banyak usaha yang dilakukan untuk membuat para siswa mampu berbahasa Inggris dengan baik. Salah satunya adalah konsep cara belajar siswa aktif yang sudah lama diperkenalkan, tapi kenyataannya tanpa guru, siswa tidak memiliki minat yang tinggi untuk belajar menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi. Hal ini terlihat pada kegiatan pembelajaran, di mana ada siswa yang tidak mampu bertanya, menjawab, ataupun mengungkapkan keinginannya dalam bahasa Inggris.

Permasalahan yang ada yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris diperlukan hubungan yang saling mendorong antara guru, siswa, metode, dan media agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Oleh karena itu guru sebagai tenaga pengajar yang profesional harus mempunyai kemampuan untuk dapat menciptakan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien menuju tercapainya hasil belajar yang maksimal. Guru sebagai tenaga pengajar harus mempunyai wawasan tentang pemilihan metode

pembelajaran dan dapat memilih metode dan media yang sesuai dengan materi, situasi dan kondisi sehingga lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Ada banyak metode pembelajaran menarik yang bisa digunakan oleh para guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk siswa Sekolah Dasar, metode pembelajaran yang digunakan haruslah sesuai dengan tahap perkembangan siswa itu sendiri. Seperti diketahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain, oleh karena itu pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar seharusnya memperhatikan hal tersebut. Permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan tentunya permainan tersebut adalah permainan yang bersifat edukatif.

Permainan edukatif sangatlah penting bagi pendidikan anak usia Sekolah Dasar (SD). Dengan permainan edukatif, hakikatnya anak sedang dibentuk dan dikembangkan segi fisik-motorik, sosial-emosional, dan kecerdasan berpikirnya. Oleh karena itu, para guru sebaiknya menjadikan permainan edukatif sebagai proses yang dapat meningkatkan minat, pengetahuan, dan pengalaman anak untuk mempelajari sesuatu. Begitu juga dalam pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar (SD), pendekatan dengan menggunakan permainan sangat baik untuk digunakan. Beberapa metode pembelajaran dengan memadukan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, dianggap dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa yang meliputi empat keterampilan berbahasa yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Dari keempat keterampilan berbahasa Inggris tersebut, saat ini keterampilan berbicara menjadi sorotan utama. Kurangnya kesempatan bagi anak untuk

berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris baik di sekolah maupun di rumah disinyalir menjadi salah satu penyebabnya. Sejalan dengan hal tersebut, Paul (2007: 76) mengatakan:

The children can listen to English at home, read English at home and even write English at home, but most of them have few opportunities to speak English at home. If we want children to learn to speak English, each of them must have many opportunities to speak during our lessons. They need to practice, practice and practice.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara, siswa harus diberikan kesempatan untuk berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris seluas-luasnya. Oleh karena itu metode pembelajaran yang digunakan haruslah melibatkan peran aktif siswa terutama dalam berbicara, artinya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris pada proses pembelajaran. Untuk siswa Sekolah Dasar (SD), keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan sangat menarik jika metode pembelajaran menggunakan permainan karena sesuai dengan tahap perkembangan siswa, sehingga siswa merasa tertarik dan proses pembelajaran tidak terasa membosankan.

Memasukkan unsur permainan pada proses pembelajaran selain untuk menarik ketertarikan siswa dalam belajar, juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak itu sendiri. Karena pada dasarnya bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak. Misalnya, untuk memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan-perasaan tertekan. Sebenarnya, masih banyak manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan bermain. Dengan mengetahui manfaat bermain menurut Mayke (dalam Ismail, 2006: 120),

diharapkan bisa memunculkan gagasan seseorang tentang cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak, seperti: mengembangkan konsep diri, komunikasi, kreativitas, aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, keterampilan olah raga, dan menari. Sehingga kegiatan bermain bisa digunakan sebagai sebuah metode atau cara mendidik yang menyenangkan.

Jika permainan ditinjau sebagai sebuah kegiatan yang mendidik, permainan harus dapat diarahkan untuk dapat menghasilkan suatu perubahan sikap, misalnya: perubahan daya pikir, cipta, bahasa, keterampilan, dan jasmani anak-anak dapat berkembang secara maksimal (Ismail, 2006: 121). Dari penjelasan di atas, tidak berlebihan jika permainan dalam proses pembelajaran sangat sesuai untuk diterapkan pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Dengan permainan, siswa dituntut untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran adalah *model pembelajaran permainan role-playing berbasis pengalaman*. Model pembelajaran bermain peran (*role-playing*) ini, menurut Uno (2008: 25) pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran (*role-playing*) dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Sedangkan pendekatan berbasis pengalaman dalam pembelajaran adalah suatu pendekatan di mana proses belajar mengajar mengaktifkan pembelajar untuk membangun

pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung. Oleh karena itu, pendekatan ini akan bermakna tatkala pembelajar berperan serta dalam melakukan kegiatan. Setelah itu, mereka memandang kritis kegiatan tersebut. Kemudian, mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan atau tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, pendekatan berdasarkan pengalaman menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran, termasuk kemampuan berbicara bahasa Inggris (tersedia online pada <http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/CahyaniIsah.doc>).

Penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman pada pembelajaran bahasa Inggris diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Model pembelajaran ini memberi para siswa serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru yang dituangkan dalam bentuk lisan dengan menggunakan bahasa Inggris. Dengan demikian siswa memiliki kesempatan untuk berlatih berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris lebih banyak.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai cara meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris dengan mengambil judul penelitian “Efektivitas Pembelajaran Permainan *Role-playing* Berbasis Pengalaman untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

”Bagaimana efektivitas model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dibandingkan dengan metode yang selama ini digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas V Sekolah Dasar?”

C. Pertanyaan Penelitian

Selanjutnya rumusan masalah tersebut dijabarkan dalam beberapa bentuk pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari segi penguasaan kosakata (*vocabulary*)?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari segi *pronunciation*?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan

keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari segi *interactive communication*?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh data empirik tentang perbandingan efektivitas antara model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dengan pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru (metode *drill*) dalam meningkatkan keterampilan siswa berbicara bahasa Inggris.

2. Tujuan Khusus Penelitian

Secara khusus tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memperoleh data empirik tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari segi penguasaan kosakata (*vocabulary*).
- b. Untuk memperoleh data empirik tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari segi *pronunciation*.

- c. Untuk memperoleh data empirik tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari segi *interactive communication*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memperkaya teori pembelajaran berbasis pengalaman pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar (SD) yakni:

- a. Landasan dan konsep model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman pada mata pelajaran bahasa Inggris.
- b. Prinsip-prinsip model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi para guru bahasa Inggris sebagai pencerahan dalam mengajar sebab selama ini model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman masih jarang digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris.
- b. Bagi para pengembang kurikulum, sebagai salah satu bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman untuk

meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar (SD).

F. Definisi Operasional

Berdasarkan rumusan masalah, pertanyaan dan variabel penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, beberapa istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik, di mana siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa kekhawatiran mendapat sanksi dengan menggunakan bahasa Inggris dan dengan memadukan unsur permainan ke dalamnya untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan menyenangkan. Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat, di mana efektivitas pembelajaran diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setiap indikator yang ditetapkan satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang sama. Untuk melihat efektivitas dari model pembelajaran tersebut, skor yang diperoleh dari kelompok kontrol dan eksperimen dibandingkan rata-rata pencapaiannya terhadap skor Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Metode

pembelajaran ini dapat dikatakan efektif bila rata-rata skor yang diperolehnya telah mencapai atau melebihi KKM.

2. Keterampilan berbicara bahasa Inggris diartikan sebagai kemampuan mengungkapkan instruksi dan informasi yang sangat sederhana secara lisan dengan menggunakan bahasa Inggris untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah, baik kemampuan dalam menggunakan kosakata (*vocabulary*) yang akurat dan sesuai dalam berbicara, kemampuan untuk menghasilkan ucapan-ucapan dengan tekanan dan intonasi yang dapat dimengerti (*pronunciation*), juga kemampuan untuk berinteraksi dengan teman bicara (*interactive communication*).

G. Asumsi

Asumsi dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dilihat dari segi penguasaan kosa kata (*vocabulary*), *pronunciation*, dan *interactive communication*.

H. Hipotesis

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nol
 - a. Tidak terdapat perbedaan efektivitas antara model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dengan pembelajaran yang selama ini

digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari segi penguasaan kosakata (*vocabulary*).

- b. Tidak terdapat perbedaan efektivitas antara model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dengan pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari segi *pronunciation*.
- c. Tidak terdapat perbedaan efektivitas antara model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dengan pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari segi *interactive communication*.

2. Hipotesis Kerja

- a. Terdapat perbedaan efektivitas antara model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dengan pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari segi penguasaan kosakata (*vocabulary*).
- b. Terdapat perbedaan efektivitas antara model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dengan pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari segi *pronunciation*.
- c. Terdapat perbedaan efektivitas antara model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dengan pembelajaran yang selama ini

digunakan oleh guru (metode *drill*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dari segi *interactive communication*.

I. Variabel Penelitian

Ada dua variabel yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Independen atau variabel bebas yakni variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman.
2. Variabel Dependen atau variabel terikat yakni variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Variabel independen dapat disimbolkan dengan X dan variabel dependen disimbolkan dengan Y, sehingga dapat digambarkan sebagai berikut:

1. X : Pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman.
2. Y₁ : Keterampilan berbicara bahasa Inggris dilihat dari segi penguasaan kosakata (*vocabulary*).
3. Y₂ : Keterampilan berbicara bahasa Inggris dilihat dari segi *pronunciation*.
4. Y₃ : Keterampilan berbicara bahasa Inggris dilihat dari segi *interactive communication*.