

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini berusaha untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar dilihat dari segi penguasaan kosakata (*vocabulary*), *pronunciation*, dan *interactive communication*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh butir-butir simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa di lihat dari segi penguasaan kosakata (*vocabulary*) setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman jika dibandingkan dengan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang mendapatkan perlakuan dengan metode *drill*. Ini disebabkan karena dalam model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman, siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk berlatih berbicara di dalam kelas dengan proses belajar yang sangat menyenangkan. Model pembelajaran ini juga menghadirkan suatu pengalaman hidup yang pernah siswa alami di kehidupan nyata ke dalam kelas dengan memadukan unsur permainan ke dalam proses belajar mengajarnya, sehingga siswa akan lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari. Kosakata (*vocabulary*) yang digunakan dalam *role-playing* akan lebih mudah diingat karena dalam *role-*

playing siswa tidak hanya mengucapkannya akan tetapi juga melakukan apa yang diucapkannya secara langsung dengan cara yang menyenangkan.

2. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa di lihat dari segi *pronunciation* setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman jika dibandingkan dengan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang mendapatkan perlakuan dengan metode *drill*. Ini disebabkan karena dalam model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman, siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk berlatih berbicara di dalam kelas dan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Belajar bahasa Inggris pada dasarnya bertujuan agar bisa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris, sehingga apa yang dikatakan bisa dimengerti oleh orang yang diajak berbicara. Karena bahasa Inggris merupakan bahasa asing, maka pengucapannya, baik intonasi, penekanan maupun ejaannya harus sesuai dengan penutur aslinya, dan ini membutuhkan banyak latihan agar pengucapannya sesuai dengan penutur aslinya. Dalam hal ini, *role-playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara bahasa Inggris dari segi *pronunciation*, karena dalam *role-playing* siswa tidak hanya berbicara untuk diri sendiri akan tetapi berkomunikasi dengan orang yang diajak berbicara sehingga pengucapannya harus benar supaya informasi yang ingin disampaikan oleh pembicara bisa tersampaikan pada orang yang diajak berbicara.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa di lihat dari segi *interactive communication* setelah siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman jika dibandingkan dengan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa yang mendapatkan perlakuan dengan metode *drill*. Ini disebabkan karena dalam model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman, siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk berlatih berbicara di dalam kelas dan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Belajar bahasa Inggris pada dasarnya bertujuan agar bisa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris. Oleh karena itu, pembicara dituntut tidak hanya bisa bertanya akan tetapi juga harus bisa menjawab pertanyaan lawan bicara, sehingga adanya interaksi di antara keduanya. Kemampuan untuk bisa berinteraksi dengan orang lain menggunakan bahasa Inggris kurang efektif jika dilakukan hanya dengan berlatih sendiri tetapi memerlukan lawan bicara untuk saling berinteraksi. Dalam *role-playing*, siswa dihadapkan pada situasi di mana siswa harus saling berinteraksi dengan siswa lain yang menjadi partisipan dalam *role-playing*, sehingga *role-playing* bisa berjalan lancar. Inilah yang menjadikan *role-playing* menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris dilihat dari segi *interactive communication*.

Model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman memiliki beberapa keunggulan di antaranya yaitu: siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk berlatih dalam berbicara bahasa Inggris di dalam kelas; siswa lebih cepat

mengingat kosakata yang diajarkan karena kegiatan *role-playing* didasarkan pada pengalaman siswa dalam kehidupan nyata; siswa memiliki kebebasan untuk mengemukakan apa yang dirasakan dan dipikirkan saat itu tanpa harus bertanggung jawab atas perkataannya; dan meningkatkan keterampilan siswa dalam bersosialisasi.

Selain memiliki keunggulan, *role-playing* juga memiliki kelemahan, yaitu: siswa tidak bisa melakukan *role-playing* tanpa pemanasan terlebih dahulu sehingga memerlukan waktu yang cukup banyak dalam proses pembelajaran; pada awal kegiatan *role-playing*, kebanyakan siswa belum berani melakukannya; dan untuk kelas dengan siswa yang lebih banyak membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk dapat memberikan kesempatan kepada semua siswa melakukan kegiatan *role-playing*.

B. Saran

Hasil penelitian memberikan gambaran kepada semua pihak, baik sekolah, guru, siswa, maupun tenaga kependidikan dan pengembang kurikulum tentang manfaat model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar. Namun demikian dalam pelaksanaannya tidaklah mudah, masih terdapat kendala-kendala yang dihadapi di antaranya kurangnya kesempatan siswa untuk berlatih berbicara bahasa Inggris pada proses pembelajaran. Untuk itu ada beberapa saran yang kiranya bermanfaat bagi semua pihak, di antaranya:

1. Bagi Penelitian Lebih Lanjut (Peneliti)

- a) Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman atau setidaknya dapat dijadikan sebagai studi pendahuluan untuk memahami penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- b) Menindaklanjuti hasil penelitian ini dengan mengkaji lebih jauh lagi penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan melibatkan variabel lain atau variabel yang lebih spesifik.
- c) Menindaklanjuti hasil penelitian ini dengan mengkaji lebih jauh lagi penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan skop yang lebih luas dalam konteks lain dan dengan siswa/populasi yang lebih besar.

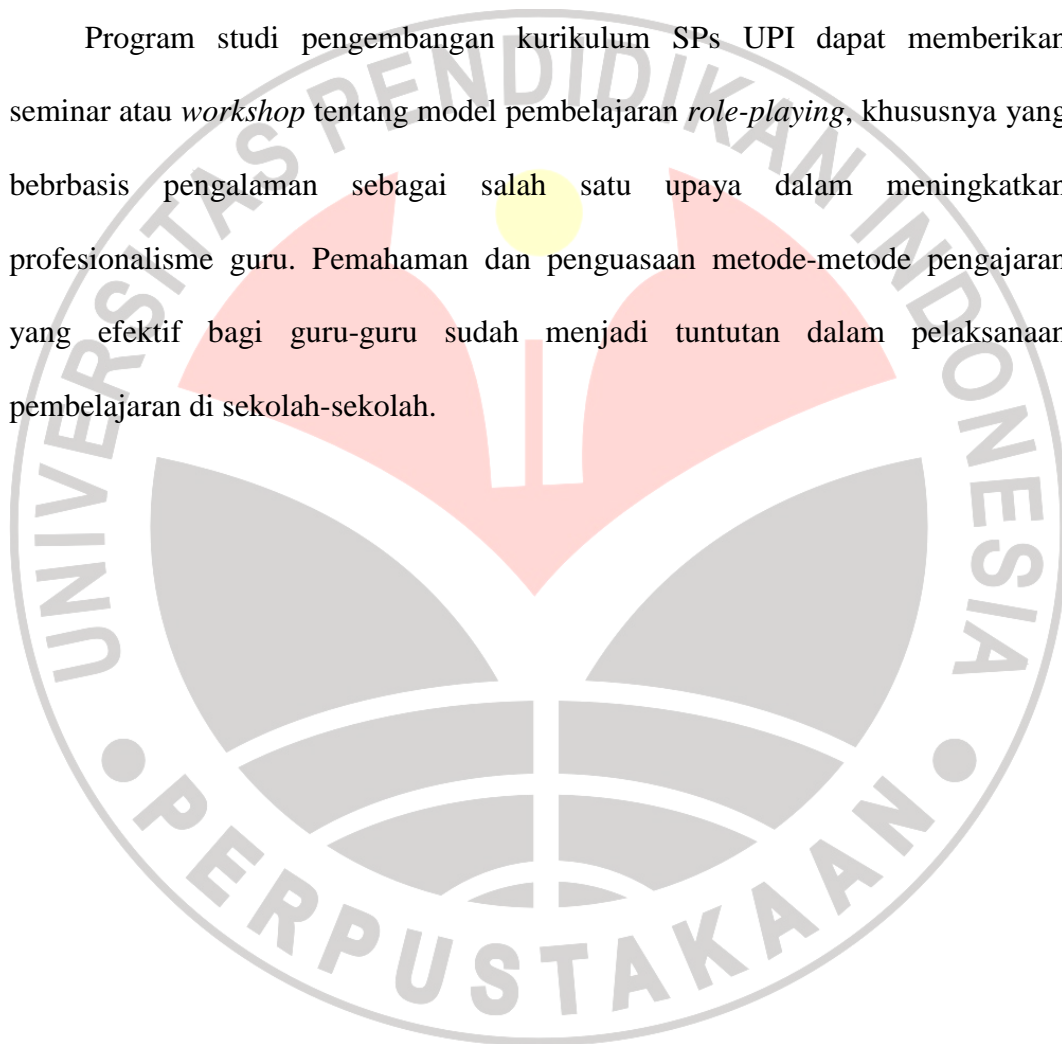
2. Bagi Pihak Sekolah dan Guru

- a) Penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman untuk menjelaskan materi pelajaran dapat dipergunakan sebagai tambahan variasi mengajar bagi guru.
- b) Penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam menyusun dan merancang suatu metode pengajaran.

- c) Penggunaan model pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk menggunakan metode-metode pengajaran lain yang efektif.

3. Bagi Program Studi Pengembangan Kurikulum SPS UPI

Program studi pengembangan kurikulum SPS UPI dapat memberikan seminar atau *workshop* tentang model pembelajaran *role-playing*, khususnya yang berbasis pengalaman sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan profesionalisme guru. Pemahaman dan penguasaan metode-metode pengajaran yang efektif bagi guru-guru sudah menjadi tuntutan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah-sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A.C. (2000). *Perspektif Pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia Dalam Konteks Persaingan Global*. Bandung: CV Andira.
- Ali, Mohamad. (1982). *Penelitian Kependidikan, Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Ali, Mohamad. (1992). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Brown, H.D. (2004). *Language Assesment, Principles and Classroom Practice*. New York: Longman.
- Budiningsih, C.A. (2005). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyani, I (2009). *Peran Experiential Learning dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajar BIPA*. Tersedia online pada <http://www.ialf.edu.kipbipa/papers/CahyaniIsah.doc>). Tanggal 23 April 2010)
- Cameron, L. (2003). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cohen, A.D. (1998). *Strategies in Learning and Using A Second Language*. New York: Longman.
- Dakir. (2004). *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kurikulum 2004 SMA Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Model Pembelajaran, Bahan Ajar, dan Penilaian Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdiknas.

- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standar Isi*. Jakarta: Kepmendiknas No. 22 Tahun 2006.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standar Kompetensi Kelulusan*. Jakarta: Kepmendiknas No. 22 Tahun 2006.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewey, J. (1996). *Democracy and Education*. New York: A Free Press Paperback Macmillan Publishing Co., Inc.
- Hajar, S (1996). *Permainan Bahasa Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Tersedia online di <http://cari.pdf.com/pdf.php?q=permainan+bahasa>. Tanggal 15 Februari 2010.
- Harmer, Jeremy. (2001). *The Practice of English Language Teaching*. New York: Longman.
- Hasan, H.S. (2008). *Evaluasi Pengembangan KTSP: Suatu Kajian Konseptual, dalam seminar Internasional yang diselenggarakan oleh SPs UPI dan Hipkin*.
- Hasan, H.S. (2008). *Evaluasi Kurikulum*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Hamalik, Oemar. (2008). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Hamalik, Oemar. (1988). *Pendekatan Strategi Belajar Mengajar CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesdo).
- Hamalik, Oemar. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hastjarjo, D. (2008). *Ringkasan buku Cook & Campbell. (1979). Quasi-Experimentation: Design & Analysis Issues for Field Settings. Houghton Mifflin Co.* Tersedia online di <http://dickyh.staff.ugm.ac.id/>. Tanggal 20 April 2010.
- Iskandarwasid dan Sunendar, D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Ismail, A. (2006). *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jonckheere, B.A. (2006). *Experiential Learning Through "Reality" English*. Tersedia online di <http://www.catesol.org/06Jonckheere>). Tanggal 7 Maret 2010.

- Kelly, C. (1997). *David Kolb, The Theory of Experiential Learning and ESL*. Tersedia online di <http://iteslj.org/Articles/Kelly-Experiential/>. Tanggal 9 Maret 2010.
- Kusumargono, R.S. (2008). *Efektivitas Pembelajaran Permainan Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*. Tesis pada Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung: Tidak diterbitkan.
- Laisou, F. (2008). *Efektivitas Pembelajaran Menulis Dengan menggunakan Model The Experiential Approach*. Tesis pada Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung: Tidak diterbitkan.
- Leontiev, A. *Psychology and Language Learning Process*. Pergammon. London.
- Mudairin. (2003). *Role Play: Suatu Alternatif Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SLTP Islam Mambaul Ulum Gresik*. (Tersedia online di <http://pakguruonline.pendidikan.net>). Tanggal 5 Februari 2010.
- Nunan, David. (1992). *Research Methode in Language Learning*. New York: Cambride University Press.
- Nunan, David. (1989). *Designing Task for The Communication Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Paul, David. (2007). *Teaching English to Children in Asia*. Hong Kong: Pearson Longman Asia ELT.
- Pidarta, M. (2007). *Landasan Kependidikan, Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rusman. (2009). *Manajemen Kurikulum, Seri Manajemen Sekolah Bermutu*. Edisi Pertama. Jakarta : Rajawali Pers.
- Richards, J.C dan Rodgers, T.S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching. Second edition*. Cambridge: Cambridge University press.
- Santrock, J.W. (1995). *Perkembangan Masa Hidup (terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiono (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.

- Sugiono (1992). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, N dan Ibrahim. (1988). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N dan Ibrahim. (1989). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sukmadinata, N.S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sukmadinata, N.S. (2004). *Penelitian Dalam Pendidikan, Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: SPS UPI.
- Sukmadinata, N.S. (2008). *Pengembangan Kurikulum, Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sukmadinata, N.S. (2004). *Penelitian Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Kesuma Karya.
- Surakhmad, Winarno. (1992). *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito.
- Surakhmad, Winarno. (1990). *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*. Edisi VII. Bandung: Tarsito.
- Soedijarto. (2008). *Landasan dan Arah Pendidikan Nasional Kita*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Suwarno, A. (2009). *Peningkatan Kemampuan Membuat Kalimat Bahasa Inggris*. Tersedia online di <http://infodiknas.com/index.php?load=newsdetail&NewsID=4255>. Tanggal 10 januari 2010.
- Tarigan, H.G. (1981). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. (1987). *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thornbury, Scott (2005). *How to Teach Speaking*. England: Longman
- Uno, H.B. (2008). *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, H, Munthe, B dan Aryani, S.A. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan madani.