

PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN  
PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS  
DITINJAU DARI BAKAT VERBAL SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2  
BANGLI.

Oleh

I Wayan Sudiana

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran bermain peran dan bakat verbal terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bangli. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan *Post-Test Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bangli tahun pelajaran 2010/2011 yang berjumlah 5 kelas. Dengan memperhatikan kesetaraan kemampuan kelas, diambil secara random 2 kelas sebagai kelompok eksperimen dan 2 kelas sebagai kelompok kontrol. Data kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes kinerja sedangkan bakat verbal siswa dikumpulkan melalui tes bakat verbal. Hipotesis diuji dengan analisis varians dua jalur dan dilanjutkan dengan uji Tukey.

Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ( $F_{Ahitung} = 11,925$ ;  $p < 0,05$ ) dan ( $\bar{X}_{A1} = 74,886 > \bar{X}_{A2} = 72,000$ ) (2) Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan bakat verbal terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMA Negeri 2 Bangli ( $F_{AB} = 22,128$ ;  $p < 0,05$ ); (3) Pada siswa yang memiliki bakat verbal tinggi, terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ( $Q_{hitung} = 8,157$ ;  $p < 0,05$ ) dan ( $\bar{X}_{A1B1} = 79,046 > \bar{X}_{A2B1} = 72,227$ ); (4) Pada siswa yang memiliki bakat verbal rendah, terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran ( $Q_{hitung} = 1,251$ ;  $p < 0,05$ ) dan ( $\bar{X}_{A2B2} = 71,773 > \bar{X}_{A1B2} = 70,727$ ).

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris ditinjau dari bakat verbal siswa. Dengan demikian dapat disarankan kepada para guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran bermain peran dengan mempertimbangkan bakat verbal siswa.

**Kata Kunci:** model pembelajaran bermain peran, bakat verbal, kemampuan berbicara Bahasa Inggris.

THE EFFECT OF THE IMPLEMENTATION OF ROLEPLAY TEACHING METHOD ON THE ENGLISH SPEAKING ABILITY VIEWED FROM VERBAL APTITUDE OF THE ELEVENTH GRADER OF SMA NEGERI 2 BANGLI.

ABSTRACT

The aims of this research is to find out the effect of roleplay teaching method and verbal aptitude on the English speaking ability of the eleventh grader of SMA Negeri 2 Bangli. This study is an experimental research with Post-Test Only Control Group Design. The populations of this study are 5 classes of eleventh grader of SMA Negeri 2 Bangli in the school year of 2010/2011. By taking the equality of the class into consideration, then 2 classes as experiment group and 2 classes as control group were selected randomly. The data on students' English speaking ability were collected with a performance test and the data of verbal aptitude were collected with verbal aptitude test. The hypothesis were tested with two-ways analysis of variance and followed by Tukey test.

The results of analysis showed that: (1) there were differences of the English speaking ability between the students who learned through roleplay teaching method and that of the students who learned through conventional method ( $F_{\text{observed}} = 11,925$ ;  $p < 0,05$ ) and ( $\bar{X}_{A1} = 74,886 > \bar{X}_{A2} = 72,000$ ). (2) There was an interaction effect of the teaching method and verbal aptitude on the English speaking ability of the students of SMA Negeri 2 Bangli ( $F_{AB} = 22,128$ ;  $p < 0,05$ ). (3) For the students with higher verbal aptitude, there were differences of the English speaking ability between the students who learned through roleplay teaching method and that of the students who learned through conventional method ( $Q_{\text{observed}} = 8,157$ ;  $p < 0,05$ ) and ( $\bar{X}_{A1B1} = 79,046 > \bar{X}_{A2B1} = 72,227$ ). (4) For the students with lower verbal aptitude, there were differences of the English speaking ability between the students who learned through conventional method and that of the students who learned through roleplay teaching method ( $Q_{\text{observed}} = 1,251$ ;  $p < 0,05$ ) and ( $\bar{X}_{A2B2} = 71,773 > \bar{X}_{A1B2} = 70,727$ ).

From the result of the analysis above, it can be concluded that the implementation of roleplay teaching method has an effect on the English speaking ability viewed from students' verbal aptitude. Hence, it is advised that teachers can use roleplay teaching method by considering students' verbal aptitude.

**Keywords:** roleplay teaching method, verbal aptitude, english speaking ability

## I. PENDAHULUAN

Penguasaan Bahasa Inggris merupakan syarat utama bagi aset sumber daya manusia Indonesia agar mereka mampu menjalin hubungan komunikasi di dunia internasional. Pembekalan penguasaan Bahasa Inggris ini penting terutama bagi siswa sekolah menengah baik kejuruan maupun umum yang akan memasuki dunia kerja atau melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi, misalnya masuk perguruan tinggi.

Kenyataannya, kemampuan berbahasa Inggris siswa sewaktu mengenyam pendidikan di tingkat sekolah menengah baik umum maupun kejuruan, bahkan di tingkat perguruan tinggi pun belum optimal dan cenderung terjadi penurunan kualitas dari tahun ke tahun.

Beberapa hal yang menjadi penyebab mengapa siswa belum mampu menguasai Bahasa Inggris dengan baik antara lain dari faktor guru, siswa dan lingkungan. Dari sisi guru, metode belajar yang diterapkan di dalam kelas belum sepenuhnya mendukung untuk tercapainya tujuan belajar yang sudah ditetapkan. Selain metode belajar, dari sisi siswa, bakat juga menjadi salah satu penyebab mengapa siswa kurang berminat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris, utamanya keterampilan berbicara.

Brown (1994) dalam Burns & Joyce (1997) menyatakan bahwa berbicara merupakan proses konstruksi makna interaktif yang mencakup menghasilkan dan menerima informasi serta memprosesnya. Bentuk dan maknanya tergantung dari konteks dimana berlangsungnya, termasuk siapa yang berbicara, pengalaman kolektifnya, lingkungan fisik, dan tujuan dari berbicara itu. Berbicara sering

sifatnya spontan, terbuka dan berkembang. Namun demikian, berbicara tidak selalu sifatnya tidak terduga.

Sebagai salah satu keterampilan berbahasa, berbicara menginginkan peserta didik untuk mengetahui tidak hanya bagaimana caranya menghasilkan bagian-bagian bahasa tertentu seperti *grammar*, *pronunciation*, atau *vocabulary* (*linguistic competence*), tetapi juga mereka memahami kapan, bagaimana, dan dengan cara apa menghasilkan bahasa (*sociolinguistic competence*)

Keterampilan berbicara Bahasa Inggris selama ini juga kurang mendapatkan perhatian. Guru-guru tidak menekankan kompetensi kemampuan berbicara karena hal ini tidak menjadi tuntutan Standar Kompetensi Lulusan dari Ujian Nasional. Oleh karena itu guru-guru memberikan kapasitas dan prioritas yang lebih pada keterampilan yang lain yaitu membaca dan mendengarkan yang diujikan secara nasional.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris utamanya kemampuan berbicara, model yang digunakan adalah model yang dapat mendukung peningkatan kemampuan berbicara siswa. Menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*) merupakan sebuah tantangan dimana guru haruslah mampu melakukan orkestrasi terhadap segala kemampuan yang ada menjadi sebuah kekuatan pembelajaran total. Rasa senang dalam pembelajaran karena adanya totalitas dalam inderawi kita untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Dalam konteks inilah model pembelajaran bermain peran menemukan arti pentingnya di dalam pembelajaran kemampuan berbicara. Karena bila diimplementasikan secara tepat dan kreatif, permainan akan menjadi sarana yang efektif untuk membangkitkan kegairahan siswa untuk belajar.

Menurut Mulyasa (2004) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut: (a) Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain. (b) Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. (c) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat

terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi. (d) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Model pembelajaran bermain peran ini memiliki kelebihan dan juga kelemahan. Kelebihan dari model pembelajaran bermain peran ini adalah siswa dimungkinkan untuk berperan lebih aktif dan merangsang berpikir kritis dalam kegiatan belajar. Selain itu, siswa juga mendapat kesempatan untuk memahami permasalahan-permasalahan realitas hidup dalam kehidupan nyata, menemukan pengetahuan baru, dan memungkinkan terjadinya interaksi sosial.

Disamping kekuatan yang dimiliki, model pembelajaran bermain peran juga memiliki kelemahan. Dalam kegiatan belajar dengan model ini, siswa harus melibatkan diri secara aktif sedangkan guru sebagai pengamat harus membantu siswa dengan memberikan bimbingan untuk mengarahkan agar pemerannya berjalan lancar. Guru dalam hal ini perlu mempersiapkan tema bermain peran lebih awal sehingga siswa bisa menentukan siapa berperan sebagai apa agar mereka lebih siap untuk tampil dalam bermain peran.

Berdasarkan kelebihan model pembelajaran bermain peran dapat diprediksi memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Namun upaya untuk itu tidaklah cukup hanya dengan memperhatikan faktor eksternal seperti metode pembelajaran saja tetapi faktor-faktor internal dari siswa harus juga diketahui dan diteliti karena hal ini akan membantu guru dalam memilih metode pembelajaran untuk mengelola proses belajar mengajar yang lebih efektif.

Faktor-faktor internal siswa yang bisa mempengaruhi kemampuan berbicara bahasa Inggris adalah motivasi, minat, intelegensi, bakat dan lain-lain. Salah satu faktor internal siswa yang dibahas dalam penelitian ini adalah pengaruh bakat verbal terhadap kemampuan berbicara siswa. Bakat verbal merupakan kemampuan dasar yang dapat berkembang apa bila mendapat rangsangan dari lingkungan, terutama dalam bidang bahasa. Plucker dan Levy (dalam Parinithi, 2009) menguraikan bahwa anak-anak yang memiliki bakat akademis cenderung kecepatan belajarnya lebih tinggi dari anak-anak lainnya yang tidak atau kurang memiliki bakat akademis.

Thurstone dalam Klinis (2008) menyatakan bahwa bakat verbal adalah pemahaman akan hubungan kata, kosakata, dan penguasaan komunikasi.

Sinolungan (2001) dalam Klinis (2008) menyatakan bahwa bakat verbal adalah kemampuan berkomunikasi yang diawali dengan pembentukan ide melalui kata-kata, serta mengarahkan fokus permasalahan pada penguasaan bahasa atau kata-kata, yang akan menentukan jelas tidaknya pengertian mengenai ide yang disampaikan.

Mednick & Mednick (dalam Sinolungan, 2001: Klinis, 2008) menambahkan bahwa bakat verbal adalah kemampuan melihat hubungan antar ide yang berbeda satu sama lain dan kemampuan untuk mengkombinasikan ide-ide tersebut ke dalam asosiasi baru. Anak-anak yang mempunyai kemampuan tersebut mampu membuat pola-pola baru berdasarkan prakarsanya sendiri menurut ide-ide yang terbentuk dalam kognitif mereka.

Dapat disimpulkan bahwa bakat verbal adalah kemampuan membentuk ide-ide atau gagasan baru, serta mengkombinasikan ide-ide tersebut kedalam sesuatu yang baru berdasarkan informasi atau unsur-unsur yang sudah ada, yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berpikir divergen yang terungkap secara verbal.

Nampaknya cukup beralasan untuk mengetahui dan mempertimbangkan kaitan antara bakat verbal dengan kemampuan berbicara bahasa Inggris karena tinggi rendahnya bakat verbal siswa akan memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris. Bakat verbal juga memiliki peranan dalam mengungkapkan dan menunjukkan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat berdasarkan rangsangan yang diperoleh dari lingkungan.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah yang ingin dicari jawabannya adalah sebagai berikut: 1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional? 2) Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran bermain peran dengan bakat verbal terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris? 3) Pada siswa yang bakat verbalnya tinggi, apakah terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional? 4) Pada siswa yang bakat verbalnya rendah, apakah terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional?

Manfaat penelitian ini adalah (1) bagi guru-guru Bahasa Inggris, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif yang dapat memberdayakan siswa dan sekaligus diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran keterampilan berbicara (*speaking*) serta dapat menjadi inspirasi dalam upaya mengembangkan model pembelajaran inovatif khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbicara, dan (2) bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk aktif berbicara maupun bertanya serta berani untuk tampil di depan kelas dan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pijakan dalam rangka mengubah pola berpikir dalam belajar dari kebiasaan menunggu menjadi aktif, kreatif, dan

mandiri dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara dan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan rancangan *posttest only control group design*. Kelompok eksperimen diberikan model pembelajaran bermain peran sedangkan kelompok kontrol diberikan model pembelajaran konvensional. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI tahun pelajaran 2010/2011, penentuan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dengan memperhatikan kesetaraan kelas diperoleh 160 orang (empat kelas) yang masing-masing kelompok terdiri dari 80 orang. Data penelitian dikumpulkan menggunakan dua instrumen, yaitu tes kemampuan berbicara Bahasa Inggris dan tes bakat verbal. Data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan analisis varians (ANOVA) dua jalur melalui uji F dilanjutkan dengan uji Tukey.

## III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

*Hipotesis pertama*, berdasarkan hasil analisis varians dua jalur tampak bahwa nilai  $F_{\text{hitung}} = 11,925 > F_{\text{tabel}} = 3,960$  pada ( $\alpha = 0,05$ ). Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa antara yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dan model pembelajaran konvensional di SMA Negeri 2 Bangli ditolak. Jadi, ada perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa antara yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dan model pembelajaran konvensional di SMA Negeri 2 Bangli. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa

kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran dengan skor rata-rata skor 74,886, sedangkan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional memiliki skor rata-rata sebesar 72,000. Ternyata skor rata-rata kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa SMA Negeri 2 Bangli. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran lebih tinggi daripada model pembelajaran konvensional pada siswa SMA Negeri 2 Bangli. Hasil perhitungan analisis varians dua jalur juga menunjukkan bahwa kelompok siswa yang memiliki bakat verbal tinggi memiliki kemampuan berbicara Bahasa Inggris berbeda dengan kelompok siswa yang memiliki bakat verbal rendah secara signifikan pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil tersebut ditunjukkan oleh nilai  $F_{\text{hitung}} = 27,540 > F_{\text{tabel}} = 3,960$  pada  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh telah sesuai dengan teori yang ada dan didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya. Dengan demikian hasil penelitian yang diperoleh melengkapi penemuan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

*Hipotesis kedua*, berdasarkan hasil analisis varians dua jalur tampak bahwa nilai  $F_{\text{ABhitung}} = 22,128$  dan  $F_{\text{tabel}} = 3,960$  pada  $\alpha = 0,05$ . Oleh karena itu  $F_{\text{ABhitung}}$  signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa ada interaksi antara model pembelajaran dan bakat verbal terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris

pada siswa SMA Negeri 2 Bangli. Hasil uji hipotesis ini mengindikasikan adanya interaksi antara model pembelajaran dengan bakat verbal dalam pengaruhnya terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMA Negeri 2 Bangli. Pada siswa memiliki bakat verbal tinggi skor rata-rata kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran lebih tinggi daripada kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Sedangkan pada siswa memiliki bakat verbal rendah, rata-rata kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional lebih tinggi daripada kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran.

*Hipotesis ketiga*, hasil perhitungan uji Tukey pada kelompok siswa yang memiliki bakat verbal tinggi yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan skor rata-rata 79,046 dan simpangan baku sebesar 3,632 dan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan skor rata-rata sebesar 72,227 dan simpangan baku sebesar 3,598 ditemukan  $Q_{hitung} = 8,157$  ternyata lebih besar daripada  $Q_{tabel} = 3,960$  dengan derajat kebebasan = 4/22 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Dengan hasil tersebut, maka  $H_0$  yang berbunyi “tidak ada perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dan model pembelajaran konvensional pada siswa memiliki bakat verbal tinggi” ditolak dengan perkataan lain “pada siswa memiliki bakat verbal tinggi, kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional” diterima.

*Hipotesis keempat*, hasil perhitungan uji Tukey pada kelompok siswa yang memiliki bakat verbal rendah yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan skor rata-rata 70,727 dan simpangan baku sebesar 2,453 dan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan skor rata-rata sebesar 71,773 dan simpangan baku sebesar 5,415 ditemukan  $Q_{hitung} = 1,251$  ternyata lebih kecil daripada  $Q_{tabel} = 3,960$  dengan derajat kebebasan = 4/22 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , sehingga kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional lebih tinggi daripada model pembelajaran bermain peran pada kelompok siswa yang sama-sama memiliki bakat verbal rendah. Dengan demikian dugaan yang menyatakan bahwa pada siswa yang memiliki bakat verbal rendah, terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran telah terbukti secara empirik dalam penelitian ini.

#### IV. PENUTUP

Berdasarkan analisis dan pembahasan seperti yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, dapat ditemukan beberapa hal sebagai berikut. (1) Terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa SMA Negeri 2 Bangli dimana kemampuan rata-rata berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran lebih tinggi daripada model pembelajaran konvensional. (2) Terdapat pengaruh interaksi antara jenis model pembelajaran dan bakat verbal terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris pada siswa SMA Negeri 2 Bangli.

(3) Pada siswa yang memiliki bakat verbal tinggi, terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Pada siswa yang memiliki bakat verbal tinggi, kemampuan rata-rata berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran lebih besar daripada model pembelajaran konvensional. (4) Pada siswa yang memiliki bakat verbal rendah, terdapat perbedaan kemampuan berbicara Bahasa Inggris antara siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran bermain peran. Pada siswa yang memiliki bakat verbal rendah, kemampuan rata-rata berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional lebih besar daripada model pembelajaran bermain peran. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris ditinjau dari bakat verbal.

Beberapa saran yang dikemukakan terkait dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Dalam rangka peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa, maka kepada guru-guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 2 Bangli disarankan agar menggunakan model pembelajaran bermain peran sebagai salah satu alternatif dalam keterampilan berbicara Bahasa Inggris, khususnya bagi siswa yang memiliki bakat verbal tinggi. Selain bakat verbal, disarankan juga penggunaan model pembelajaran ini sebagai salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan bakat verbal siswa sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan pula kemampuan berbicara Bahasa Inggris mereka. (2) Kepada pemegang kebijakan di Lembaga Pendidikan

Tenaga Kependidikan (LPTK), yang mengemban misi sebagai lembaga pencetak para calon guru disarankan untuk menjadikan model pembelajaran bermain peran sebagai salah satu model pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, para calon guru ini menjadi telah terlatih untuk menggunakan model pembelajaran ini. Jadi, ketika mereka telah menjadi guru maka mereka telah terbiasa mengaplikasikan model pembelajaran bermain peran. (3) Kepada para peneliti yang berminat untuk melakukan verifikasi terhadap hasil penelitian ini, atau berminat untuk melakukan penelitian lanjut dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa, disarankan agar melakukan penelitian dengan melibatkan model pembelajaran yang lain selain model pembelajaran bermain peran, serta melibatkan atribut psikologis selain bakat verbal siswa. (4) Pembaca yang juga ingin meneliti pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris harus mempersiapkan diri untuk menghadapi kemungkinan akan adanya hambatan-hambatan. Hambatan tersebut berupa banyaknya biaya dan waktu yang diperlukan; adanya anggapan guru yang menyatakan bahwa cara-cara dalam model pembelajaran bermain peran sangat sulit; dan reaksi siswa yang terlihat agak kebingungan ketika memulai berbicara Bahasa Inggris. Namun, hal itu hendaknya tidak membuat kita merasa berkecil hati. Pada akhir eksperimen ini, peneliti justru menemukan kenyataan berupa adanya pernyataan guru yang mengatakan bahwa penggunaan model pembelajaran Bahasa Inggris dalam pembelajaran berbicara Bahasa Inggris ternyata tidak terlalu sulit, dan para siswa juga terlihat sangat aktif mengikuti pembelajaran berbicara Bahasa Inggris difasilitasi dengan model pembelajaran bermain peran. (5) Kepada para pemegang kebijakan di bidang pendidikan

disarankan agar sebelum diminta untuk menerapkan model pembelajaran bermain peran, maka para guru harus perlu dilatih terlebih dahulu tentang cara-cara menerapkan model pembelajaran ini, misalnya lewat loka karya ataupun workshop. (6) Kepada pemerintah (dalam hal ini Depdiknas) diharapkan agar terus berupaya mendorong penggunaan model pembelajaran bermain peran sebagai salah satu inovasi di bidang pendidikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1991. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Siddik, Ed. 1988. *Model Pembelajaran Berbicara dengan CBSA*. Jakarta: PT Rosda Jayaputra.
- Brown, H.D. 2001. *Principles of Language Learning and Teaching*. San Francisco: Addison Wesley. Brown, H.D. 2001. *Principles of Language Learning and Teaching*. San Francisco: Addison Wesley.
- Burhan, dkk. 2000. *Statistik Terapan untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Burns, A. & Joyce, H. (1997). *Focus on speaking*. Sydney: National Center for English Language Teaching and Research.
- Campbell, Donald T. dan Julain C. Stanley. 1966. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Chicago: Rand McNally College Publishing Company.
- Candiasa, I Made. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteaman dan Bigsteps*. Singaraja. Unit Penerbitan Undiksha
- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Dantes, Nyoman. 1986. *Analisis Varians*. Singaraja: FKIP Unud.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris*. Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Hamzah B. Uno, Herminanto Sofyan, dan I Made Candiasa, 2001. *Pengembangan Alat Ukur untuk Penelitian*. Jakarta: Delima Pers.

- Hughes, Arthur. 2003. *Testing for Languages Teachers*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Klinis. 2008. *Kreativitas Verbal: Artikel Psikologi Klinis Perkembangan Sosial*. (<http://klinis.wordpress.com/>)
- Koyan, I Wayan. 2007. *Statistika Terapan: Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Bahan Ajar. Singaraja: Undiksha
- Marhaeni, A.A. Istri N. 2007. *Asesmen Otentik Dalam rangka KTSP: Suatu Upaya Pemberdayaan Guru dan Siswa*. Makalah. Disampaikan pada Pelatihan KTSP bagi Guru SMP/MTs di Kabupaten Tabanan, September 2007
- Mulyasa, E. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Newton, Paul and Helen Bristoll. \_\_\_\_\_. *Psychometric Success*. (<http://www.psychometric-success.com>)
- Parinithi, Gusti Ayu Ratih. 2009. *Pengaruh Asesmen Portofolio Terhadap Kemampuan Menulis Ditinjau Dari Bakat Verbal Pada Siswa Kelas X*. Tesis. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Popham, W. James. 1995. *Classroom Assessment: What Teacher Need to Know*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon, A Simmon & Schuster Company.
- Shaftel, F. R., & Shaftel, G. 1967. *Role-playing for social values: Decision making in Social studies*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Sudjana, N. dan Ibrahim 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta