

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS DI SMAK SANTO PETRUS ENDE

Fransiskus Maria Separ
Program Studi Sastra Inggris, Universitas Flores
Corresponding author email: hanz.fms@gmail.com

Article History

Received : 11 November 2023
Revised : 19 November 2023
Published: 30 November 2023

ABSTRACT

Learning using the Role Playing learning method aims to improve the English learning outcomes of Class The research method used is classroom action research (PTK). Data collection techniques in this research used test techniques and observation techniques. Data analysis in this research uses test data analysis techniques and observation data analysis techniques. The research results show that there is an increase in English learning outcomes through the Role Playing learning method. This is indicated by the average learning outcomes and classical completeness of students in the first cycle of 61.89 with classical completeness of 17.24%; cycle II was 76.20 with classical completeness of 68.96%; and in cycle III it was 80.17 with classical completeness of 89.65%. Apart from learning outcomes, student activity also increased, where in cycle I the average activity of students who were actively involved was 24.13%, students who were passively involved was 34.48%, and students who were not involved was 41.37%. In cycle II the average activity of students who were actively involved was 65.51%, students who were passively involved was 27.58%, and students who were not involved were 6.89%. And in cycle III the average activity of students who were actively involved was 89.65%, students who were passively involved was 6.89%, and students who were not involved were 3.44%

Keywords: *Role Playing Learning Methods, Learning Outcomes, Learning Activities*



LATAR BELAKANG

Rendahnya hasil belajar bahasa Inggris, diduga disebabkan oleh ketidaksesuaian penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, masih ada guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Hal tersebut dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik tidak signifikan atau tidak tercapainya ketuntasan klasikal. Sehingga proses pembelajaran menjadi monoton. Hal tersebut dapat menyebabkan hasil belajar Peserta didik menjadi menurun. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memahami dan menerapkan beragam metode pembelajaran, sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang tepat pada pembelajaran bahasa Inggris yaitu model pembelajaran Role Playing.

Menurut Hadfield yang dikutip Asia (2015) *Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Sedangkan menurut Aqib (2013), langkah-langkah model pembelajaran Role Playing adalah: Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar, Guru membentuk kelompok Peserta didik yang anggotanya 5 orang, Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, Memanggil para Peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, Masing-masing Peserta didik duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memerhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan, Setelah selesai dipentaskan masing- masing peserta didik diberikan

kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, Guru memberikan kesimpulan secara umum, terakhir adalah Evaluasi dan Penutup.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. (1) Siswa sering mendapatkan hasil belajar bahasa Inggris yang kurang memuaskan; (2) Siswa sering mengalami kesulitan memahami kompetensi dasar bahasa Inggris baik kompetensi pengetahuan maupun keterampilan; dan (3) Guru secara intensif membimbing siswa memahami kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan bahasa Inggris namun tidak menerapkan metode pembelajaran yang variatif serta komunikatif.

Menurut Bloom yang dikutip Sudjana (2002) menyatakan bahwa hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2002).

Hasil belajar terwujud dalam perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada upaya peningkatan hasil belajar bahasa Inggris dan menitikberatkan pada kompetensi pengetahuan bahasa Inggris

Kompetensi Dasar (KD) 3.29 yaitu “Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri dalam konteks pekerjaan (wawancara pekerjaan)” dan Kompetensi Dasar (KD) keterampilan 4.29 yaitu “Menyusun teks interaksi transaksional lisan yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri dalam konteks pekerjaan (wawancara pekerjaan), dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks penggunaannya di dunia kerja.

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa Kelas XII SMAK Santo Petrus Ende Kelurahan Mautapaga?”

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang implementasi metode pembelajaran Role Playing guna meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas. Ciri utama dari penelitian tindakan kelas yakni adanya tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah penelitian partisipan dimana peneliti terlibat secara langsung dan penuh dalam penelitian mulai dari awal sampai akhir penelitian. Penelitian

tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto dkk.,2006).

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang diterapkan di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalitas guru dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat berbagai indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa.

Wiriaatmadja (dikutip Ismalinda 2011) menyatakan model-model penelitian tindakan kelas yaitu: (1) Model Lewin yang ditafsirkan oleh Kemmis, (2) Revisi Model Lewin menurut Elliot, (3) Model Spiral dari Kemmis dan Mc Taggart, (4) Model Ebbutt (Hopkins, 1993:52), dan (5) Model Mc Kernan (dengan modifikasi dari Hopkins, 1993).

Penelitian tindakan kelas dilakukan guru untuk memperoleh manfaat. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh guru dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, guru dapat meningkatkan kemampuan reflektifnya dan mampu memecahkan permasalahan pembelajaran yang muncul di kelasnya, serta dapat mengembangkan strategi pembelajaran dan kurikulum secara kreatif dan inovatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian tindakan kelas ini diambil dari tes awal, tindakan kelas pada siklus I, tindakan kelas pada siklus II dan tindakan kelas pada siklus III. Hasil tes awal berupa pengetahuan dan keterampilan berbicara bahasa Inggris dalam wawancara

pekerjaan sebelum dilakukan tindakan kelas siklus I melalui metode pembelajaran *Role Playing*. Hasil tes tindakan kelas siklus I, II dan III berupa pengetahuan dan keterampilan berbicara bahasa Inggris dalam wawancara pekerjaan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Sedangkan untuk hasil non-tes pada penelitian tindakan kelas ini adalah berupa hasil pengamatan, jurnal siswa, jurnal guru, hasil wawancara dan dokumentasi dalam bentuk foto.

Dari siklus pertama sampai siklus ketiga terdapat peningkatan hasil belajar bahasa Inggris yang sangat signifikan pada siswa Kelas XII SMAK Santo Petrus Ende Kelurahan Mautapaga.

Hasil penelitian tindakan kelas dengan implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa. Implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran perbaikan ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Dari siklus pertamasampai siklus ketiga terdapat peningkatan hasil belajar bahasa Inggris yang sangat signifikan pada siswa Kelas XII SMAK Santo Petrus Ende Kelurahan Mautapaga.

Rata-rata hasil belajar dan ketuntasan klasikal siswa pada siklus I sebesar 61,89 dengan ketuntasan klasikal sebesar 17,24%; siklus II sebesar 76,20 dengan ketuntasan klasikal sebesar 68,96%; dan pada siklus III sebesar 80,17 dengan ketuntasan klasikal sebesar 89,65%. Perkembangan tersebut terlihat dari ketercapaian indikator dalam rencana pembelajaran yang disusun dan menunjukkan keberhasilannya sebagaimana dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Tes Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Uraian	Nilai Rata-rata
1	Siklus I	61,89

2	Siklus II	76,20
3	Siklus III	80,17

Tabel 1 menunjukkan bahwa dengan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkat dari siklus I, II sampai III. Peningkatan tersebut dapat dikatakan bahwa tindakan pada siklus I dan II belum mampu meningkatkan hasil pembelajaran hingga memenuhi ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar seluruh siswa tercapai pada siklus III dengan nilai rata-rata sebesar 80,17.

Dari data yang terkumpul, nilai rata-rata hasil belajar dan ketuntasan klasikal siswa pada siklus I sebesar 61,89 dengan ketuntasan klasikal sebesar 17,24%; siklus II sebesar 76,20 dengan ketuntasan klasikal sebesar 68,96%; dan pada siklus III sebesar 80,17 dengan ketuntasan klasikal sebesar 89,65%. Selain hasil belajar, aktivitas dan minat siswa juga mengalami peningkatan berdasarkan hasil pengamatan pada tiap siklus. Pada siklus I siswa yang nampak aktif sebesar 24,13%, pasif sebesar 34,48% dan tidak terlibat 41,37%. Pada siklus II siswa nampak aktif sebesar 65,51%, pasif sebesar 27,58% dan tidak terlibat 6,89%. Sedangkan pada siklus III siswa yang nampak aktif 89,65%, pasif 6,89%, dan tidak terlibat hanya 3,44%.

Implementasi metode pembelajaran *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Asia (2015) yang menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan belajar siswa dan mempengaruhi sikap serta motivasi belajar siswa pada peserta didik Kelas XI.Ak1 SMK Negeri 1 Sekayu.

Selain itu, Islamiah (2013) juga menunjukkan bahwa penggunaan metode

pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar sejarah pada peserta didik IPS Kelas II SMA Negeri 1 Kota Bakti, Pidie. Dengan adanya peningkatan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa Kelas XII SMAK Santo Petrus Ende Kelurahan Mautapaga Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD) 3.29 dan Kompetensi Dasar Keterampilan (KD) 4.29 merupakan sesuatu kemajuan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal siswa serta meningkatnya keaktifan siswa dalam belajar membuktikan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa Kelas XII SMAK Santo Petrus Ende Kelurahan Mautapaga.

KESIMPULAN

Metode pembelajaran *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa Kelas XII SMAK Santo Petrus Ende Kelurahan Mautapaga baik Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD) 3.29 maupun Kompetensi Dasar Keterampilan KD 4.29. Peningkatan hasil belajar bahasa Inggris siswa baik Kompetensi Dasar Pengetahuan maupun Kompetensi Dasar Keterampilan dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari Siklus I sebesar 61,89 dengan ketuntasan klasikal sebesar 17,24%; Siklus II sebesar 76,20 dengan ketuntasan klasikal sebesar 68,96%; dan pada siklus III sebesar 80,17 dengan ketuntasan klasikal sebesar 89,65% serta adanya peningkatan sikap atau perilaku belajar siswa Kelas XII SMAK Santo Petrus Ende Kelurahan Mautapaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. (2013). Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S., dan Suhardjono, S. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2005). Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asia. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas XI.Ak1 SMK Negeri 1 Sekayu. PTK. SMK Negeri 1 Sekayu. Sekayu.
- Brown, K. M. (1994) Using Role Play to Integrate Ethics into the Business Curriculum: A Financial Management Example. *Journal of Business Ethics* 13(2), 105-110.
- Duveen, J. and Solomon, J. (1994). The Great Evolution Trial: Use of Role-Play in the Classroom. *Journal of Research in Science Teaching* 31(5), 575-582.
- Egri, C. P. (1999). The Environmental Round Table Role-Play Exercise: The Dynamics of Multi-Stakeholder Decision-Making Processes. *Journal of Management Education* 23(1), 95-112.
- Errington, E. (1997) *Role-play*. Canberra: Higher Education Research and Development Society of Australasia Inc.
- Islamiah. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik IPS Kelas II SMA Negeri 1 Kota Bakti, Pidie. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Banda Aceh.
- Ismalinda. 2011. Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Resmi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Assisted Learning* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1

- Payaraman Ogan Ilir. Tesis. Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. Palembang.
- Sudjana, Nana. (2002). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo. Sudjana, Nana. (2002). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suhery, Tatang. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Palembang: Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru Rayon 4 Universitas Sriwijaya Palembang.
- Sudjana, N. 2008. Dasar- Dasar Proses Mengajar. Bandung : Sinar Baru Algensindo Offset.
- Wagner, C. (1997) Learning through Role Play Software – A Feasible Approach to Professional Education. *Wirtschaftsinformatik* 39(6), 547.