

PENINGKATAN HASIL BELAJAR *VOCABULARY* MELALUI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III UPT SPF SD INPRES HARTACO INDAH MAKASSAR

Nur Fajriah Indah Syarif¹, Nur Elisa Fitriani², Tita Gustarina³

¹ Universitas Muhammadiyah Makassar

email: fajriahindahsyarif@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: lisabarahama@gmail.com

³ Universitas Muhammadiyah Makassar

email: tital4g@gmail.com

(Received: 12-01-2025; Reviewed: 13-01-2025; Revised: 15-02-2025; Accepted: 18-03-2025; Published: 6-05-2025)



©2025–GSEJ adalah Jurnal yang diterbitkan oleh sains global institut. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

This Classroom Action Research was conducted in Semester II of the 2024–2025 Academic Year at UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah, Makassar. The aim of this research is to find out how role play influences vocabulary learning outcomes in class III. This research uses classroom action research with the Kemmis and Taggart cycle model. Planning, classroom action/implementation, observation, and reflection are the steps used to conduct classroom action research. Action monitoring instruments, evaluation questions, and field notes are test and non-test tools used to collect data. This tool is tested for reliability and validity through expert decisions. The results of this research show that students learn vocabulary better with the Role-Playing method. In cycle I, the percentage of learning outcomes reached 73.33% and 78.05%, respectively due to the percentage of learning effectiveness using the Role-Playing method which reached 64.29% and 87.14%, respectively. Thus, the results of this research indicate that students' vocabulary learning outcomes will improve if English learning using the Role-Playing method is applied.

Keywords: *study results, vocabulary, role-playing.*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah alat atau alat komunikasi yang digunakan oleh hampir setiap penghuni dunia, dan dapat dikatakan bahwa bahasa Inggris adalah bahasa internasional. Ini memungkinkan semua orang untuk belajar bahasa Inggris dan berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai negara. Selain itu, bahasa Inggris juga merupakan bahasa utama di dunia bisnis, teknologi dan pendidikan. Menguasai bahasa Inggris memberi Anda berbagai akses ke informasi dan peluang kerja di tingkat kelas dunia. Sebagai pendidik profesional, guru memerlukan keahlian khusus untuk melaksanakan tugasnya. Selain itu, sebagai pendidik profesional, seorang guru juga bertanggung jawab untuk merencanakan dan menilai proses pembelajaran, menerapkan metode pembelajaran yang berkualitas tinggi, dan menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Seorang guru harus memiliki delapan keterampilan mengajar yang sangat penting yang menentukan kualitas pembelajaran, menurut Turney, yang dikutip oleh Mulyasa. Keterampilan ini termasuk bertanya, memberikan dukungan, melakukan variasi, menjelaskan, membuka, dan menutup pelajaran, mengelola kelas, membimbing diskusi kelompok kecil, dan mengajar kelompok kecil dan individu. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan oleh guru di sekolah, terutama di tingkat sekolah dasar, adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris mencakup aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Tujuan pendidikan bahasa Inggris untuk siswa tingkat sekolah dasar adalah sebagai berikut: meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan di sekolah; dan memahami arti dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan berbahasa.

Persepsi buruk siswa tentang mata pelajaran Bahasa Inggris akan berdampak buruk pada bagaimana mereka belajar di kelas. Pada akhirnya, buruknya proses pembelajaran di kelas akan menghasilkan hasil belajar vocabulary (kosakata) siswa yang rendah. Akibatnya, pembelajaran bahasa Inggris memerlukan perhatian khusus. Berbagai faktor sangat memengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar, termasuk pembelajaran Bahasa Inggris, termasuk penguasaan materi dan pendekatan guru untuk menyampaikan materi. Karena kurangnya kemampuan guru untuk memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat, kemungkinan siswa tidak akan memahami materi pelajaran dengan baik. Banyak guru saat ini masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, yang tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu aspek bahasa adalah penguasaan vocabulary. Menurut Kasihan, siswa sekolah dasar harus mempelajari vocabulary (kosakata) bahasa Inggris setidaknya sebanyak lima ratus kata. Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa sekitar dua belas siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah masih memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sekolah, yaitu 80 persen. Penyebab kesulitan siswa dalam pelajaran bahasa Inggris, terutama penguasaan vocabulary (kosakata), terutama disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang klasik dan berpusat pada guru. Siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran ketika guru mengajar mereka. Pembelajaran bahasa Inggris yang membutuhkan penguasaan vocabulary dalam keadaan kelas seperti ini menjadi tidak efektif. Ini dapat terjadi karena guru memilih pendekatan yang tidak sesuai dengan materi ajar. Mengajar mata pelajaran bahasa Inggris melibatkan pemahaman kosakata (kosakata) bersama dengan komponen lainnya. Kosakata (kosakata) adalah sejumlah kata yang telah diketahui makna dan dapat digunakan oleh seseorang dalam bahasa tersebut. Kosakata didefinisikan sebagai jumlah semua kata yang dipahami seseorang. Jumlah kosakata yang dimiliki siswa adalah citra kecerdasan atau tingkat pendidikan.

Akuisisi kosakata umum dipandang sebagai bagian penting dari proses pembelajaran bahasa atau sebagai pengembangan kemampuan seseorang dalam bahasa yang dikuasai. Hal yang paling mendasar adalah apa yang harus dipelajari siswa dalam bahasa Inggris dengan menjelaskan kemahiran mereka dalam kosakata. Ini adalah bahasa kedua (bahasa kedua) untuk semua siswa dan orang Indonesia. Akuisisi kosakata memungkinkan siswa untuk berkomunikasi lebih mudah di orang asing dan situasi formal. Selain itu, memperluas kosakata akan membantu siswa untuk memahami teks yang lebih kompleks dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menulis dan berbicara dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan kejuaraan kosakata mereka.

Metode role-playing adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar Bahasa Inggris, terutama penguasaan vocabulary. Salah satu metode belajar mengajar yang termasuk dalam kategori simulasi adalah metode peran. Simulasi, menurut Ali di situs web, adalah metode pengajaran yang melibatkan mensimulasikan tingkah laku. Simulasi ini dilakukan secara verbal dengan melakukan aktivitas gerak, juga dikenal sebagai aktivitas motorik. Artinya, metode simulasi atau bermain peran ini dilakukan dengan meniru tingkah laku seorang tokoh dengan melakukan aktivitas gerak tubuh yang disesuaikan dengan perannya.

Kegiatan peran di kelas dengan peran guru dan siswa termasuk dalam dua kategori yang disebutkan: kegiatan aural (aktivitas bicara) dan kegiatan bicara (aktivitas bicara). Menurut Lee, "role-playing is an aspect of simulation." A whole situation is simulated in the classroom, and the participants adopt roles which belong to it. Jadi, role-playing adalah bagian dari kegiatan simulasi, di mana para siswa memerankan peran dalam situasi keseluruhan. Selain itu, dijelaskan bahwa role-playing dapat membantu pembelajar memasukkan bahasa ke dalam dunia nyata atau memberi mereka pengalaman nyata menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Saat mengajarkan anak-anak bahasa Inggris sebagai bahasa asing, ada beberapa gagasan tentang pembelajaran bahasa yang harus dipertimbangkan, salah satunya adalah bahwa pengartian harus disertakan dengan kegiatan yang spesifik atau melalui penyediaan peragaan. Dengan menggunakan metode role-playing dalam pembelajaran bahasa Inggris, diharapkan hasil belajar vocabulary siswa akan meningkat. Selain itu, metode ini menekankan efektifitas pembelajaran, sehingga guru dan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditentukan. Beberapa ahli, termasuk Hamalik, berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada orang yang telah belajar. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar akan mengubah tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, yang terlihat pada setiap aspek, termasuk pengetahuan, emosional, pengertian, hubungan sosial, kebiasaan, jasmani, keterampilan, etika/budi pekerti, apresiasi, dan sikap. Berdasarkan pemahaman ini, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, yang terdiri dari perubahan pada pengetahuan, emosional, dan sikap.

Selanjutnya, Bloom mengkategorikan hasil belajar ke dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dia sebut sebagai "Taksonomi Bloom." Ketiga taksonomi tersebut pada dasarnya berfokus pada kesatuan atau totalitas. Sebagai contoh, siswa tidak akan dapat melakukan gerakan dengan baik (psikomotor), memiliki pemahaman yang baik tentang cara melakukannya (kognitif), dan memiliki keinginan yang kuat untuk melakukannya (afektif). Berdasarkan beberapa definisi dan gagasan di atas, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku atau kemampuan yang dialami siswa sebagai hasil dari proses belajar atau pengalaman mereka atau proses belajar yang telah dilaluinya.

Dalam buku pembelajaran kontekstual (Komalasari:2010), model Role Playing adalah semacam model pembelajaran layanan. Model pembelajaran ini adalah model untuk perolehan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan rasa terima kasih siswa. Permainan roleplay sering dimaksudkan sebagai salah satu aplikasi pendidikan berbasis pengalaman. Roleplay harus membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan diri mereka sendiri, mempromosikan empati untuk orang lain, dan mengembangkan keterampilan sosial. Metode bermain peran memungkinkan siswa untuk menjalani peran permainan yang dimainkan untuk duduk dalam situasi orang lain yang diinginkan oleh guru (Wahab, 2000:111-112).

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data adalah teknik atau metode yang digunakan penulis untuk merekam data yang kemudian mereka gunakan untuk mendapatkan materi, informasi, dan informasi tentang penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Inggris khususnya vocabulary (kosa kata). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif. Penelitian ini melibatkan beberapa pihak, yaitu, guru dan peneliti bekerja sama untuk meningkatkan praktik pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di Kelas III UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah. Studi ini digunakan dalam mata pelajaran bahasa Inggris dengan materi makanan dan minuman sehari-hari dan menggunakan metode pembelajaran role playing dengan jumlah 28 siswa.. Dalam pembelajaran siswa diberikan Script Dialog untuk bermain peran dan lembar soal untuk evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Penelitian tindakan di kelas ini dimaksudkan untuk menentukan kekuatan siswa dengan teknik peran (role playing) saat belajar bahasa Inggris melalui materi materi makanan dan minuman sehari-hari. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan untuk kegiatan guru dan siswa dan lembar soal. Studi ini menggunakan teknik analisis data dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Menganalisis hasil tes keterampilan bicara siswa menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kelas III UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh peneliti sebagai pemimpin, pelaksana, dan pengajar. Studi ini dilakukan dalam dua siklus, dengan dua pertemuan per siklus. Semua siklus dilakukan melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, dengan total waktu 4 pertemuan 2 x 35 menit = 280 menit per bulannya. Berikut adalah tabel analisis guru dan siswa sebelum menerapkan metode role playing terhadap vocabulary siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Tabel 1

Guru	Siswa
Guru menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah	Siswa merasa bosan karena pembelajaran yang monoton.
Guru hanya memberikan media yang kurang kreatif seperti lembar kerja siswa yang tidak berwarna.	Siswa menjadi kurang tertarik dalam proses pembelajaran.
Guru kurang menguasai pengucapan vocabulary tersebut	Siswa menjadi kurang mengerti dan memahami materi tersebut.

Berdasarkan analisis diatas, dapat dilihat bahwa sebelum menerapkan metode pembelajaran role playing, guru dalam proses pembelajaran kurang kreatif dalam menggunakan model dan metode pembelajaran serta kurang menguasai materi pelajaran sehingga siswa tidak tertarik, merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, dan kurang mengerti dan memahami materi pelajaran yang mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Sebelum memulai penelitian tindakan kelas siklus I, peneliti harus membuat perencanaan tindakan, membuat media pembelajaran, instrumen penelitian, dan kamera untuk mengambil foto. Peneliti memulai pembelajaran siklus I dengan apersepsi, yaitu tanya jawab tentang menu sarapan favorit mereka dalam bahasa Inggris dan Indonesia. Kegiatan pembelajaran

berakhir dengan meminta salah satu siswa maju ke depan untuk menceritakan apa yang ada di menu sarapan paginya. Siswa diberi penekanan pada vocabulary (kosa kata) dengan benda yang telah disediakan. Tujuannya adalah agar mereka dapat menuliskan kata atau kalimat yang mereka ucapkan.

Siswa diajak bermain peran. Sebelum bermain, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan dua siswa di setiap kelompok. Setelah dibagi dalam kelompok, setiap kelompok diberi skrip percakapan. Kemudian guru menjelaskan secara rinci prosedur dalam percakapan. Setelah itu, guru membantu siswa menyiapkan diri untuk tampil di depan kelas. Setelah semua siswa siap untuk bermain peran, guru memilih secara acak kelompok mana yang akan tampil pertama di depan kelas. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, guru memberikan dialog yang kurang lengkap, dan siswa melengkapinya dengan kata-kata yang telah mereka pelajari dari permainan role-playing. Inilah dibagian akhir pembelajaran diberikan tes sumatif untuk melengkapi dialog yang kurang lengkap untuk melatih vocabulary mereka.

Berdasarkan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada tes sumatif dengan menggunakan lembar evaluasi dikategorikan sangat rendah yaitu 30,43%, rendah 21,73%, sedang 13,04%, tinggi 8,69%, dan sangat tinggi 26,08%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris tergolong rendah pada siklus 1. Oleh karena itu, tindakan ini dilanjutkan ke siklus kedua untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. Pembelajaran dimulai dengan apersepsi yang menampilkan berbagai macam minuman dan makanan. Kemudian, guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya, dan kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

Guru membagi siswa dalam kelompok setelah siswa dapat mengatakan apa yang mereka suka. Secara acak, setiap kelompok menerima dialog script. Setelah setiap kelompok menerima script, mereka berlatih satu sama lain untuk menampilkan percakapan yang disebutkan dalam script. Guru mengarahkan kelompok yang sudah siap untuk bermain permainan role-playing, sementara pengamat dari teman sebaya mengawasi proses bermain peran. Setelah bermain peran (role- playing), guru mengevaluasi kelompok yang telah menampilkan peran. Kemudian, kelompok yang bersangkutan melakukan perbaikan dengan menampilkan ulang peran yang masih kurang tepat. Setelah pengulangan role-playing, guru melakukan evaluasi lagi untuk memberikan kritik atau masukan kepada kelompok. Setelah pelajaran berakhir, guru memberikan tes sumatif berupa lembar latihan soal kepada masing-masing siswa untuk dikerjakan sendiri. Lembar soal yang dikumpulkan diikuti dengan diskusi tentang jawaban dari lembar latihan soal sebelumnya. Dari hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada tes sumatif dengan menggunakan lembar soal evaluasi dikategorisasikan sangat tinggi yaitu 52,17%, tinggi 13,04%, sedang 26,08%, dan sangat rendah 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris tergolong tinggi pada siklus 2.

Hasil observasi menunjukkan beberapa hal yang berbeda saat melakukan tindakan pertemuan pertama dan kedua dalam siklus kedua. Di antara temuan tersebut adalah bahwa siswa mulai berani berbicara dalam bahasa Inggris, meskipun hanya dengan kosa kata dasar, dan guru mulai secara bertahap menyampaikan tujuan pembelajaran pada awal siklus kedua. Selain itu, guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris berdasarkan catatan lapangan dan instrumen pemantau tindakan yang dibuat oleh observer. Selain itu, observer dan peneliti menemukan bahwa hampir seluruh siswa dapat

memperagakan dialog script dengan baik dan benar. Dalam siklus II, penerapan metode Role-Playing dalam proses pembelajaran yang semakin baik merupakan bagian penting dari pelaksanaan tindakan. Hasil tes siklus ini menunjukkan bahwa mereka sudah tuntas, atau di atas rata-rata. Data menunjukkan bahwa tindakan dihentikan sampai siklus II.

Berdasarkan hasil analisis data hasil tindakan siklus I dan II terlihat adanya peningkatan dari semua data yang diambil. Adapun hasil pemantau tindakan/instrumen non tes dapat dilihat pada tabel berikut ini :

No.	Data Setiap Siklus	Persentase Pemantau Tindakan
1.	Siklus I	64,29 %
2.	Siklus II	87,14 %
Peningkatan Hasil Pemantau Tindakan		22,85 %

Hasil belajar vocabulary (kosa kata) siswa dengan metode Role-Playing meningkat dari siklus I hingga siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa identifikasi dan analisis peneliti bersama kolaborator terhadap temuan masalah yang terjadi selama setiap siklus telah membantu menemukan solusi dan mencapai hasil terbaik.

KESIMPULAN

Dengan menerapkan metode *Role-Playing* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada materi “*I Like Mie Aceh*” di kelas III SD, siswa lebih mampu memahami materi yang disampaikan karena metode *Role-Playing* menjadikan siswa lebih aktif untuk bergerak dengan memperagakan langsung kalimat percakapan yang diinstruksikan sehingga secara langsung maupun tidak langsung siswa dapat menambah *vocabulary* tanpa harus diterjemahkan langsung oleh guru di kelas. *Role-Playing* sebagai salah satu metode pembelajaran merupakan metode yang tepat diterapkan untuk mata pelajaran bahasa Inggris karena dapat meningkatkan hasil belajar Inggris siswa terutama hasil belajar vocabulary (kosa kata) siswa. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris khususnya dalam meningkatkan hasil belajar vocabulary (kosa kata) sudah seharusnya kita menerapkan metode pembelajaran yang variatif seperti metode *Role-Playing* sehingga dapat menciptakan dan menghasilkan pembelajaran dengan pemahaman yang optimal. Metode *Role-Playing* dapat meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, jadi guru harus membiasakan diri menggunakannya mulai dari sekarang jika mereka belum menggunakannya sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dosen Pembimbing Lapangan Mutmainnah, S.Pd., M.Pd dan Ibu Guru Pamong Arna Nilawaty, S.Pd., atas apresiasi, bimbingan, masukan, dan dukungannya dalam menyelesaikan Jurnal Penelitian Tindakan Kelas ini. Kemudian kami juga mengucapkan terima kasih kepada Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris atas bantuan dan bimbingan serta kepada siswa kelas III Al – Jazari atas kerja samanya selama pelaksanaan Pratik Pengalaman Lapangan II (PPL II) terkhusus pada saat penelitian dilakukan. Terakhir, kepada rekan mahasiswa PPG Prajabatan

Gelombang 1 Tahun 2024 yaitu kami Nur Fajriah Indah Syarif, S.Pd., Nur Elisa Fitriani, S.Pd., dan Tita Gustarina, S.Pd atas kerja keras dan kerja samanya dalam menyusun Jurnal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2009). *Guru dan Pembelajaran Bermutu*. Bandung: Rizqi Press.
- Alwasilah, A. Chaedar. 2000. *Perspektif Pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia dalam Konteks Persaingan Global*. Bandung: CV Andira.
- Aqib, Zainal. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yama Widya.
- Cameron, Lynne. 2001. *Teaching Language to Young Learners*. Cambridge: CUP.
- Enco Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008)
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Harmer, Jeremy. (1997). *The Practice of English Language Teaching*. New York: Longman. Inc.
- Kasihani K. E. Suyanto, *English For Young Learners* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
- Orr, Jannet K. 1999. *Growing Up with English*. Washington, DC 20547: Office of English Language Teaching. An Anthology of Current Practice. Cambridge: CUP.
- Richards, Jack C., and Willy A. Renandya. 2002. *Methodology in Language Teaching. An Anthology of Current Practice*. Cambridge: CUP
- Petty, Geoff. (2004). *Teaching Today, third edition*. United Kingdom: Nelson Thornes. Ltd.
- Wijaya Kusumah, dkk, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2010)
- Wiriaatmaja, Rochiati, (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.