

**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE-PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR BAHASA INGGRIS**

**Maitri Rahmadhani**  
STKIP Al Maksum, Stabat  
[Madani.edu19@gmail.com](mailto:Madani.edu19@gmail.com)

Article History  
Submitted: September 2024  
Revised: September 2024  
Accepted: Oktober 2024

### Abstrak:

Teachers often take for granted about the learning method he used and assumed that it had fitted to the needs in the learning process they carry out. In fact, both learning outcomes and student learning activities did not achieve the expected results. During the learning process of English in ten grade of SMA Melati Binjai, it was found that there was a lack of student learning activity which can be characterized by students' less enthusiastic attitudes when learning was carried out. This research aims to find out whether the Role-Playing method used in English class can increase the students' learning activity. This research is a type of Classroom Action Research which was carried out to the ten grade students at SMA Melati Binjai in English class with the number of sample: 42 students. From cycle-I and cycle-II which were carried out, it was found that: 1) student activity showed an increasing percentage from less to good and very good in terms of courage to express his ideas, willingness to be a role model, students' seriousness in participating in modeling interviews, initiative in asking questions, the courage to give answers in his own words, the involvement in discussions, answering worksheets well and noting important things during the learning process. 2) The average percentage improved from cycle-I to cycle-II is 36.68% that indicating there was an increasing in students' learning activities. It can be concluded that the use of this method has a positive impact in increasing student learning activities.

Sering kali guru menganggap bahwa metode pembelajaran yang digunakan sudah tepat dalam proses pembelajaran yang ia lakukan. Nyatanya, baik hasil belajar maupun aktivitas belajar siswa tidak mencapai hasil yang diharapkan. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI SMA Melati Binjai dapat dilihat minimnya aktivitas belajar siswa yang dapat ditandai dengan sikap siswa yang kurang antusias pada saat pembelajaran dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat Apakah metode pembelajaran *Role-Playing* pada mata pelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada kelas XI SMA Melati Binjai pada mata pelajaran Bhs.Inggris jumlah siswa 42 orang. Dari siklus-I dan siklus-II yang dilaksanakan, ditemukan bahwa: 1) aktivitas siswa menunjukkan peningkatan menjadi baik dan sangat baik dalam hal hal keberanian menyampaikan gagasan, hal bersedia menjadi peran model, kesungguhan siswa mengikuti wawancara pemodelan, inisiatif mengajukan pertanyaan, keberanian memberi jawaban dengan kata-kata sendiri, keterlibatannya dalam diskusi, menjawab LKS dengan baik dan mencatat hal-hal yang penting selama proses pembelajaran. 2) Rata-rata persentasi jumlah peningkatan dari siklus-I ke siklus-II adalah 36,68%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode ini berdampak positif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

### Kata Kunci:

Metode\_Pembelajaran; *Role\_Playing*; Aktivitas\_Belajar

### Pendahuluan

“Take It For Grantee” demikian anggapan guru yang menggunakan sebuah metode pembelajaran dan menganggap metode tersebut sudah tepat dalam proses pembelajaran yang ia lakukan. Nyatanya, jangankan hasil belajar siswa membuahkan hasil yang memuaskan, aktivitas belajar siswapun tidak mencapai hasil yang diharapkan. Namun demikian, disadari atau tidak guru masih cenderung meletakkan kegagalan tersebut pada siswa. Padahal, terkadang akar permasalahannya adalah karena guru kurang piawai dalam melakukan pengkajian terhadap metode pembelajaran yang digunakan apakah telah sesuai dengan karakteristik materi yang disajikan dan apakah siswa telah diberdayakan secara maksimal

dalam aktivitas pembelajaran. Metode pembelajaran nyatanya memang memiliki pengaruh terhadap sikap siswa dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran (Nursa'adah 2015) dan bahkan membentuk sikap kemandirian siswa (Imelda Nur Aryanti and Rusnilawati 2022). Metode pembelajaran juga mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa yang ditandai dengan adanya peningkatan secara signifikan terhadap beberapa aspek kegiatan baik motoric, mental, visual, dan emosional (LATIF 2020)

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI SMA Melati Binjai dapat dilihat minimnya aktivitas belajar siswa yang dapat ditandai dengan sikap siswa yang kurang antusias pada saat pembelajaran dilaksanakan. Minimnya respon (feedback) dari siswa terhadap penjelasan dan pertanyaan yang diberikan oleh guru serta kurangnya perhatian siswa di kelas XI SMA Melati Binjai ini tentu sangat berpengaruh dalam kelancaran proses belajar-mengajar yang nantinya dikhawatirkan akan berimbas buruk pada hasil belajar siswa.

Minimnya penguasaan *vocabulary*, media pembelajaran yang kurang memadai, keterkaitan contoh dan materi yang diberikan yang tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa adalah beberapa hal yang menjadi alasan minimnya aktivitas belajar siswa pada SMA tersebut. Atas dasar tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk melihat apakah pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan metode pembelajaran *Role-Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas XI SMA Melati Binjai.

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Hal ini dapat diartikan dengan tidak akan dikatakan belajar bila tidak ada aktivitas, karena secara prinsipal belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku yaitu dengan melakukan kegiatan (Sudirman 2012).

Kondisi ketika siswa belajar dengan aktif, maka siswa tersebutlah yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan aktivitas ini mereka secara aktif menggunakan otak, yakni untuk mencari dan menemukan gagasan pokok dari sebuah materi, memecahkan persoalan yang ada, atau bahkan menerapkan hal-hal yang mereka pelajari pada permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari (Zaini 2017). Dengan cara ini, siswa diajak untuk berpartisipasi dalam semua proses pembelajaran baik secara mental maupun secara fisik. Mendengarkan penjelasan guru dengan baik, mengerjakan tugas secara tepat waktu, memberikan pendapat sebagai respon atas pertanyaan atau pernyataan yang diberikan guru, serta berani bertanya adalah beberapa contoh nyata keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Zaini 2017)

Kegiatan belajar umumnya berpusat pada sekolah dimana para peserta ajar mengembangkan aktivitas-aktivitas belajar, diantaranya yaitu (Hamalik 2011):

1. Kegiatan-kegiatan visual
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral)
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan
4. Kegiatan menulis
5. Kegiatan-kegiatan menggambar
6. Kegiatan metrik
7. Kegiatan-kegiatan mental
8. Kegiatan-kegiatan emosional

Dengan pelaksanaan kegiatan-kegiatan tersebut tentu ada beberapa indikator yang dapat mengukur aktivitas siswa. Adapun indikator aktivitas belajar siswa dapat dikategorikan sebagai berikut (B. Uno and Nurdin 2011):

1. Mengajukan pertanyaan.
2. Memberikan gagasan dan usulan.
3. Mengemukakan pendapat sendiri.
4. Mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain.
5. Berkerja mandiri.

Dalam pelajaran bahasa Inggris, aktivitas belajar siswa dapat dipacu dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran. Artinya, apabila aktivitas belajar siswa tidak menunjukkan hasil yang baik dengan menggunakan metode pembelajaran tertentu, maka dapat digunakan metode pembelajaran yang lain dalam upaya untuk memicu siswa aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah metode *Role-Play*.

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam role playing siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran yang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Yulianto et al. 2020). Oleh karena itu, Model pembelajaran role playing ini dapat menumbuhkan keaktifan serta memberikan kesempatan belajar dalam memperoleh informasi sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa (Muzaini et al. 2023).

Beberapa langkah pokok dalam model pembelajaran *Role-Play* adalah (1) memilih situasi bermain peran, (2) mempersiapkan kegiatan bermain peran, (3) memiliki peserta atau pemain peran, (4) mempersiapkan penonton, (5) memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran), (6) mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran (Shoimin 2014). Beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah: adanya pengaruh antara penggunaan metode role-play pada pembelajaran matematika terhadap kepercayaan diri siswa (Yulianto et al. 2020); penerapan metode Role-Play sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara mahasiswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Nasution et al. 2023); penggunaan metode sosiodrama (Role playing) terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS (Asari, Zainurrahman, and Fatriani 2022); penerapan metode role playing mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar siswa dalam menguasai Congatulations Expressions (Azizah 2022); .

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian tindakan yang dilaksanakan melalui refleksi diri yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran (Legiman 2015). Penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI SMA Melati Binjai pada mata pelajaran Bhs.Ingggris jumlah siswa 42 orang. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus dengan 4 rangkaian kegiatan pada masing-masing siklus, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Selama proses penelitian dilaksanakan, peneliti melihat dan mengobservasi perkembangan siswa selama penerapan metode pembelajaran serta mempersiapkan siklus-siklus yang telah direncanakan secara matang. Apabila telah nampak keberhasilan dan hambatan pada

penerapan satu siklus, maka peneliti merancang siklus kedua. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki apa yang menjadi kekurangan pada siklus-I (bila terjadi hambatan) atau meyakinkan keberhasilan pada siklus-I tersebut (bila siklus-I telah berhasil).

Pelaksanaan penelitian menggunakan metode role-play ini dilakukan dengan langkah perencanaan yaitu: penyusunan alat obsevasi, penyusunan angket, penyusunan draft wawancara, persiapan skenario Role-play, pengaturan ruangan kelas, penyediaan media dan alat bantu pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi langsung wawancara dengan guru dan siswa, dokumentasi, serta angket untuk mengukur keaktifan siswa sebelum dan sesudah menerapkan metode pembelajaran Role-Play. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi dan wawancara.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Siklus-I**

Berdasarkan pengamatan penggunaan metode *Role-Play* terhadap aktivitas belajar siswa padas siklus-I didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel.1 hasil pengamatan aktivitas belajar siswa Siklus-I

No.	Aktivitas siswa /Indikator yang diamati	Ya	Tidak
1.	Keberanian menyampaikan gagasan dari stimulan gambar	15	27
2.	Kesiapan menjadi peran model	26	16
3.	Dapat menguasai naskah dengan baik	18	24
4.	Keseriusan dalam memerankan model	28	14
5.	Inisiatif mengajukan pertanyaan	16	26
6.	Keberanian dalam memberikan jawaban dengan kata-kata sendiri	22	20
7.	Keterlibatan dalam diskusi	33	9
8.	Dapat menjawab soal LKS	25	17
9.	Kemampuan siswa mencatat hal-hal yang penting selama proses pembelajaran	16	26

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa: aktivitas siswa menunjukkan kurang dalam hal keberanian menyampaikan gagasan melalui stimulant gambar (35,71%), aktivitas siswa menunjukkan cukup dalam hal bersedia menjadi peran model (61,90%), siswa dianggap kurang dalam hal menguasai naskah (42,85%), aktivitas siswa menunjukkan baik dalam hal keseriusan/kesungguhan siswa mengikuti wawancara pemodelan (66,67%), siswa terlihat kurang dalam inisiatif mengajukan pertanyaan (38,10%), siswa dinilai kurang dalam hal keberanian memberi jawaban dengan kata-kata sendiri (52,38%), namun dinilai baik dalam keterlibatannya dalam diskusi (76,52%), aktivitas siswa terlihat kurang dalam menjawab LKS

dengan baik (59,42%) dan begitu juga dalam hal kemampuan siswa mencatat hal-hal yang penting selama proses pembelajaran (38,10 %).

Berdasarkan hasil refleksi siklus-1 terdapat beberapa kendala/kelemahan yang harus diperbaiki untuk dijadikan dasar perencanaan tindakan siklus kedua antara lain sebagai berikut: Kemampuan siswa menyampaikan gagasan rendah karena guru tidak terbiasa mengawali pelajaran melalui stimulan tampilan gambar untuk mengkonstruksi pengetahuan siswa.

1. Inisiatif siswa mengajukan pertanyaan rendah karena siswa tidak terlatih membuat pertanyaan dan kurang keberanian.
2. Kemampuan siswa mencatat hal-hal penting rendah karena guru terbiasa mendiktekan ringkasan pelajaran bagi siswa.
3. Kemampuan siswa dalam menguasai naskah yang akan diperankan juga rendah karena tidak terbiasa.

Oleh karena itu siswa akan dilatih untuk memperbaiki bahkan menyusun skenario wawancara dan pembagian kelompok diupayakan heterogen agar siswa yang lebih cakap berada dalam satu kelompok siswa yang lainnya.

#### **Siklus-II**

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus-II, didapatkan bahwa aktivitas siswa menunjukkan peningkatan menjadi baik dalam hal keberanian menyampaikan gagasan melalui stimulan gambar (76,19%) dan sangat baik dalam hal bersedia menjadi peran model (83,33%), siswa dianggap masih kurang dalam hal menguasai naskah walaupun terdapat peningkatan aktivitas yakni menjadi 52,38%, aktivitas siswa menunjukkan peningkatan menjadi sangat baik dalam hal keseriusan/kesungguhan siswa mengikuti wawancara pemodelan (83,33%), siswa terlihat antusias dalam inisiatif mengajukan pertanyaan (71,42%), siswa dinilai mengalami peningkatan aktivitas yang sangat signifikan dengan kategori sangat baik dalam hal keberanian memberi jawaban dengan kata-kata sendiri (90,47%) serta dalam keterlibatannya dalam diskusi (95,23%), aktivitas siswa meningkat dalam menjawab LKS dengan baik (83,33%) dan begitu juga dalam hal kemampuan siswa mencatat hal-hal yang penting selama proses pembelajaran meningkat menjadi sangat baik (85,71%). Rata-rata persentasi jumlah peningkatan dari siklus-I ke siklus-II adalah 36,68%.

Kondisi tersebut terjadi setelah peneliti (dan bekerjasama dengan guru bidang studi) merancang pembelajaran menggunakan metode Role-Play pada siklus-II yang didasarkan pemecahan masalah pada hambatan-hambatan yang dihadapi siswa pada siklus-I. beberapa hal yang dilakukan tersebut adalah: 1) Pembagian kelompok didasarkan pada heterogennya anggota kelompok terutama dari segi prestasi sehingga terjadi komunikasi yang baik diantara anggota kelompok, 2) Adanya kesempatan yang diberikan kepada setiap kelompok untuk menyusun/menyempurnakan naskah skenario wawancara sehingga siswa menjadi lebih menguasai materi pelajaran, 3) mengatur atmosfer kelas menjadi lebih menyenangkan dan bersahabat dengan sedikit berkelakar agar siswa relaks dan tidak takut untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, 4) konsep role-play lebih natural dengan penggunaan bahasa Inggris sehari-hari (tidak terlalu formal). Perbandingan antara aktivitas belajar siswa pada Siklus-I dan Siklus-II dapat dilihat dalam diagram batang sebagai berikut:

Diagram 1. Perbandingan aktivitas belajar siswa pada siklus-I dan siklus-II



## Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Role-Playing* dalam pembelajaran bahasa Inggris berdampak positif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI SMA Melati Binjai. Dampak positif tersebut dapat dilihat pada meningkatnya aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Meningkatnya persentase keterlibatan siswa dalam diskusi, keberanian dalam memberikan jawaban dengan kata-kata sendiri, inisiatif mengajukan pertanyaan, serta keberanian menyampaikan gagasan dari stimulan gambar menunjukkan peningkatan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Atas dasar hal tersebut, metode pembelajaran *Role-Playing* sangat baik untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asari, Hasim, Muh Zainurrahman, and Emilia Fatriani. 2022. "PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR IPS SISWA PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DAN KEHIDUPAN SOSIAL KELAS VIII Di MTS ASSALAAM MATARAM TAHUN PELAJARAN 2021/2022." *Social Landscape Journal* 3 (3). <https://doi.org/10.56680/slj.v3i3.38376>.
- Azizah, Nur. 2022. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Menguasai Congratulations Expressions." *Educatif Journal of Education Research* 4 (1). <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.275>.
- B. Uno, Hamzah, and Muhammad Nurdin. 2011. "Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Menarik." *Jakarta: Bumi Aksara*.

- Hamalik, Oemar. 2011. "Proses Belajar Mengajar / Oemar Hamalik." *Bumi Aksara*.
- Imelda Nur Aryanti, and Rusnilawati. 2022. "Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dan Sikap Kemandirian Siswa." *Jurnal Edutech Undiksha* 10 (2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.53529>.
- LATIF, ABDUL. 2020. "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA." *JURNAL EDUSCIENCE* 7 (2). <https://doi.org/10.36987/jes.v7i2.1907>.
- Legiman. 2015. "Penelitian Tindakan Kelas (PTK)." *LPMP Yogyakarta* 1 (1).
- Muzaini, M. Choirul, Muhammad Najib, Anis Mahmudah, and Ani Khoirotun Nisa. 2023. "IMPLEMENTASI METODE SIMULASI BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI MADRASAH IBTIDAIYAH." *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN* 12 (1). <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i1.17573>.
- Nasution, Ammi Thoibah, Abdul Munip, Puspo Rohmi, and Vega Bintang Rizky. 2023. "Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Mahasiswa." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 (03).
- Nursa'adah, Fatwa Patimah. 2015. "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Sikap Siswa Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar IPA." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 4 (2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i2.145>.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA.
- Sudirman, A M. 2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar, Cet. VI: Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Yulianto, Agus, Dian Nopitasari, Ihlasiyani Permata Qolbi, and Rini Aprilia. 2020. "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3 (1). <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>.
- Zaini, Hisyam. 2017. "TEORI PEMBELAJARAN BAHASA DAN IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF." *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 19 (2). <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i2.999>.