

PENINGKATAN HASIL BELAJAR VOCABULARY MELALUI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SD LABORATORIUM PGSD FIP UNJ JAKARTA SELATAN

Gusti Yarmi

Vidya Atika

ABSTRAK; Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode *Role-Playing* dalam meningkatkan hasil belajar vocabulary di kelas IV SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Laboratorium PGSD FIP UNJ kelurahan Setiabudi, Jakarta Selatan pada Semester II Tahun Pelajaran 2012-2013. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus dari Kemmis dan Taggart. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan melalui tahap perencanaan, tindakan kelas/pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes dan non tes berupa instrumen pemantau tindakan, soal evaluasi, dan catatan lapangan. Uji validitas dan reliabilitas instrumen ditempuh melalui expert judgement. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar vocabulary siswa dengan menerapkan metode *Role-Playing*. Persentase hasil belajar pada siklus I mencapai 73,33 % dan pada siklus II 78,05 %. Hal tersebut meningkat karena dengan persentase efektivitas pembelajaran dengan menerapkan metode *Role-Playing* siklus I 64,29 % dan siklus II 87,14 %. Dengan demikian pembelajaran dengan penerapan metode *Role-Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah hasil belajar vocabulary yang diperoleh akan semakin tinggi jika pembelajaran dengan menerapkan metode *Role-Playing* semakin efektif.

Kata kunci: hasil belajar, vocabulary, role-playing.

PENDAHULUAN

Sebagai pendidik profesional guru tentunya memerlukan kecakapan khusus yang menunjang dalam menjalankan tugasnya sehingga menjadi pendidik profesional. Pada saat menjalankan tugasnya, seorang guru juga memiliki kewajiban dalam merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Menurut Turney yang dikutip oleh Mulyasa ada 8 keterampilan mengajar yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran yang harus dikuasai oleh seorang guru, yaitu keterampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi,

menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, serta mengajar kelompok kecil dan perorangan. Delapan keterampilan yang diungkap oleh Turney tersebut harus diketahui, dipahami, dikuasai, dan diterapkan oleh seorang guru untuk memenuhi tuntutan sebagai pendidik profesional yang melaksanakan pembelajaran di sekolah. Salah satu pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di sekolah khususnya tingkat sekolah dasar yaitu pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Ruang lingkup pada mata pelajaran Bahasa Inggris meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Ada beberapa tujuan mata pelajaran

Bahasa Inggris diajarkan kepada peserta didik pada tingkat sekolah dasar yaitu mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah dan memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris akan berdampak buruk pada proses pembelajarannya di kelas. Buruknya proses pembelajaran di kelas pada akhirnya akan berakibat pada rendahnya hasil belajar *vocabulary* siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran Bahasa Inggris perlu mendapat perhatian khusus.

Keberhasilan proses belajar mengajar termasuk dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek yang diantaranya penguasaan materi dan cara guru menyampaikan materi. Ada kemungkinan rendahnya kompetensi siswa dalam menguasai materi ajar yang disampaikan oleh guru disebabkan oleh kurangnya kompetensi guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Saat ini masih banyak pula guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif di dalam proses pembelajarannya.

Penguasaan *vocabulary* sebagai salah satu komponen bahasa sangatlah penting. Kasihani berpendapat setidaknya *vocabulary* (kosakata) bahasa Inggris yang perlu dipelajari oleh siswa sekolah dasar diperkirakan sebanyak lebih kurang 500 kata. Berdasarkan prakondisi penelitian di lapangan ditemukan bahwa sekitar 11 siswa kelas IV SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi Jakarta Selatan masih di bawah Kriteria Ketuntasan

Minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 80 %. Kesulitan siswa kelas IV SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi Jakarta Selatan dalam pelajaran bahasa Inggris khususnya dalam penguasaan *vocabulary* umumnya disebabkan karena materi disampaikan secara klasikal dan berpusat pada guru. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru membuat siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Keadaan kelas yang demikian mengakibatkan pembelajaran bahasa Inggris yang menuntut penguasaan *vocabulary* menjadi tidak efektif. Keadaan demikian dapat terjadi karena pemilihan metode oleh guru yang kurang tepat dengan materi ajar.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam penguasaan *vocabulary* adalah dengan menerapkan metode *Role-playing*. Metode *Role-playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Ali dalam situs internet mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Kegiatan simulasi ini dilakukan secara verbal dengan melakukan aktivitas gerak (*motor activity*). Pernyataan tersebut di atas dapat diartikan bahwa metode simulasi atau bermain peran ini dilakukan dengan cara menirukan tingkah laku seorang tokoh dengan melakukan aktivitas gerak tubuh yang telah disesuaikan dengan perannya.

Kegiatan *role-playing* yang dilakukan di dalam kelas dengan peran guru dan siswa mengandung dua kategori yang disebutkan, yaitu *aural: oral activities* dan *cultural*

awareness: oral-activities. Lee menambahkan bahwa “*role-playing is an aspect of simulation. A whole situation is simulated in the classroom, and the participants adopt roles which belong to it*”. Dapat disimpulkan bahwa *role-playing* merupakan bagian dari kegiatan simulasi, dimana para pembelajarnya memerankan peran dalam situasi keseluruhan tersebut. Dijelaskan pula bahwa *role-playing* bermanfaat untuk membantu membawa bahasa ke dalam kehidupan atau memberikan pengalaman nyata kepada pembelajar menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Ada beberapa asumsi mengenai pembelajaran bahasa yang harus dipertimbangkan saat mengajarkan bahasa Inggris sebagai bahasa asing kepada anak, salah satu diantaranya pengertian harus diberikan dengan kegiatan yang konkret atau dengan memberikan peragaan.

Penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran Bahasa Inggris diharapkan hasil belajar *vocabulary* siswa semakin meningkat. Selain itu, pada metode *role-playing* juga menekankan efektifitas pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa akan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kaji tindak pada siswa kelas IV SD Labratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi Jakarta Selatan dengan menerapkan metode *role-playing* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kaji tindak ini dilakukan dalam upaya peningkatan hasil belajar *vocabulary* di kelas IV SD Labratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi Jakarta Selatan. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam

upaya meningkatkan hasil belajar *vocabulary* siswa kelas IV SD.

TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan pendapat para ahli diantaranya Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada orang yang telah belajar seperti dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek antara lain pengetahuan, emosional, pengertian, hubungan sosial, kebiasaan, jasmani, keterampilan, etika/budi pekerti, apresiasi, dan sikap. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu yang nampak pada setiap aspek mulai dari perubahan pengetahuan, perubahan emosional, sampai perubahan sikap.

Lebih lanjut Bloom mengklasifikasikan hasil belajar terdiri atas: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang dikenal dengan sebutan ‘Taksonomi Bloom’. Pada dasarnya ketiga taksonomi tersebut merupakan suatu kesatuan atau totalitas. Sebagai sebuah contoh, peserta didik tidak akan mampu melakukan gerakan dengan baik (psikomotor), tanpa memiliki pengetahuan bagaimana melakukan gerakan tersebut dengan baik (kognitif) dan tanpa disertai kemauan yang keras untuk melakukan gerakan tersebut (afektif).

Berdasarkan beberapa pengertian dan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau kemampuan tentang pengetahuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari pengalaman atau proses belajar yang telah dilaluinya.

METODE PENELITIAN

Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan dalam penelitian yang dilakukan, namun hal yang paling esensi dari tujuan-tujuan tersebut yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *vocabulary* siswa melalui metode *role-playing* di kelas IV SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan yang berlokasi di Jalan Setiabudi I No.1 Setiabudi Jakarta Selatan.

Secara keseluruhan waktu penelitian dilaksanakan selama 5 bulan. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada semester genap yaitu bulan Januari-Mei 2013.

Metode dan Disain Intervensi

Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas atau yang sering dikenal dengan istilah PTK. Dalam PTK, proses yang digunakan adalah Model Proses Siklus (Putaran/Spiral). Siklus yang dimaksud dalam PTK adalah putaran kegiatan yang terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. PTK yang dilaksanakan dimulai dari satu tahapan siklus satu ke siklus berikutnya dengan tujuan agar pembelajaran Bahasa Inggris semakin meningkat yang disertai dengan peningkatan hasil belajar *vocabulary* siswa. Peningkatan hasil belajar *vocabulary* siswa tersebut dapat diketahui dan ditelaah melalui evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus.

Subjek/Partisipan yang Terlibat Dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi Jakarta Selatan yang berjumlah 18 orang, terdiri dari 13 siswa dan 5 siswi. Murid-murid tersebut tercatat di kelas IV SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Setiabudi Jakarta Selatan pada tahun pelajaran 2012/2013.

Tahapan Intervensi Tindakan

1. Perencanaan Tindakan (*Planning*)
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)
3. Pengamatan Tindakan (*Observing*)
4. Refleksi Tindakan (*Reflecting*)

Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Berdasarkan intervensi tindakan terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan melalui penerapan metode *Role-Playing*, maka hasil intervensi tindakan yang diharapkan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar *vocabulary* siswa kelas IV SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan. Peningkatan hasil belajar *vocabulary* siswa yang diharapkan dibatasi pada aspek kognitif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IV SD Laboratorium Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Selatan oleh peneliti yang sekaligus bertindak sebagai pemimpin, pelaksana, dan pengajar di kelas dimana dilaksanakan tindakan penelitian. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Alokasi waktu tiap pertemuan adalah 2 x 35 menit. Jadi total waktu yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 4 x 2 x 35 menit = 280

menit. Pelaksanaan tiap siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus I, peneliti membuat perencanaan tindakan, menyiapkan media pembelajaran, instrumen pengamatan tindakan, dan kamera untuk mendokumentasikan gambar.

peneliti memulai pembelajaran siklus I dengan apersepsi yaitu dengan *warming-up* berupa tanya jawab tentang menu sarapan favorit mereka dengan menggunakan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan meminta salah satu siswa maju ke depan untuk menceritakan sedikit tentang menu sarapan paginya. Siswa diberi penekanan *vocabulary* dengan benda yang telah disediakan dengan tujuan siswa dapat menuliskan kata ataupun kalimat yang diucapkan.

siswa diajak bermain *role-playing*. Sebelum bermain siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dimana setiap kelompok beranggotakan dua siswa. Setelah siswa dibagi dalam kelompok setiap siswa diberikan *conversation script*.

Setelah itu para siswa dibantu dengan guru menyiapkan panggung untuk pementasan di depan kelas. Panggung disetting sederhana dengan dilengkapi media-media penunjang pementasan. Setelah semua siswa siap dengan penampilan *role-playing*, guru memilih secara acak kelompok mana yang harus tampil terlebih dahulu di panggung yang sudah disediakan. Untuk memperdalam pemahaman pada siswa, guru memberikan *conversation script* yang kurang lengkap dan siswa melengkapinya dengan kata-kata yang telah

dipelajari dalam permainan *role-playing* tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ada beberapa hal yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan baik pada pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua dalam siklus I. Maka dilanjutkan ke siklus II untuk lebih memaksimalkan hasil kegiatan belajar bahasa Inggris.

kegiatan pembelajaran dimulai dengan apersepsi menunjukkan berbagai macam buah-buahan dan beberapa makanan dan siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang *preference*, guru mengaitkan materi yang akan diajarkan dengan materi yang lalu kemudian menyampaikan tujuan dari pembelajaran pada hari itu.

Setelah siswa mampu memperagakan ekspresi kesukaannya, guru membagi siswa dalam kelompok. Setiap kelompok mengambil *conversation script* secara acak. Setelah semua kelompok mendapatkan *script* mereka saling berlatih memperagakan percakapan yang tertera dalam *script*.

Guru mengarahkan kelompok yang sudah siap untuk memperagakan permainan *role-playing*, tak lupa pengamat dari teman sebaya mengamati jalannya pertunjukkan.

Usai pertunjukkan guru memberikan evaluasi pada kelompok yang telah menampilkan *Role-Playing* dilanjutkan dengan perbaikan oleh kelompok yang bersangkutan dengan menampilkan ulang *Role-Playing* yang masih kurang tepat. Jika sudah melakukan pengulangan *role-playing*, guru kembali memberikan evaluasi untuk memberikan saran/ masukan bagi kelompok tersebut.

Diakhir pembelajaran guru memberikan lembar latihan soal. Lembar

latihan soal diberikan pada masing-masing anak untuk dikerjakan sendiri-sendiri.

Lembar soal dikumpulkan dilanjutkan dengan pembahasan jawaban dari lembar latihan soal yang telah diberikan sebelumnya. Guru dan siswa mengakhiri proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ada beberapa hal yang ditemukan, pada pelaksanaan tindakan baik pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua dalam siklus II. Temuan-temuan itu antara lain siswa sudah mulai berani berbicara dalam bahasa Inggris walaupun masih dalam hal-hal yang sederhana, selain itu pada siklus II guru juga secara bertahap mulai menyampaikan tujuan pembelajaran di setiap awal proses pembelajaran.

Selain itu berdasarkan pada catatan lapangan dan instrumen pemantau tindakan yang dibuat oleh observer, guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris. Observer dan peneliti juga melihat hampir seluruh siswa telah dapat memperagakan *conversation script* dengan baik dan benar.

Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II ini adalah penerapan metode *Role-Playing* dalam proses pembelajaran semakin membaik. Hal ini terbukti pada hasil tes pada siklus ini sudah di atas rata-rata dari yang telah ditetapkan atau dengan kata lain sudah tuntas. Berdasarkan perolehan data tersebut, maka pemberian tindakan diakhiri sampai dengan 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:

Tabel 1:
Peningkatan Hasil Pemantau Tindakan Selama Dua Siklus

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

Berdasarkan tabel peningkatan hasil belajar dan pemantau tindakan di atas, maka terdapat peningkatan hasil belajar *vocabulary* melalui metode *Role-Playing*. Siklus I-II peningkatan hasil belajar *vocabulary* mencapai 4,72 % dan peningkatan pemantau tindakan 22,85 %.

Peningkatan hasil belajar *vocabulary* siswa dengan metode *Role-Playing* ternyata menemukan adanya peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa identifikasi dan analisis peneliti bersama kolaborator terhadap temuan-temuan masalah yang terjadi pada setiap siklus telah ditemukan pemecahannya dan menunjukkan hasil yang optimal.

PENUTUP

Dengan menerapkan metode *Role-Playing* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada materi "*Food and Beverage*" di kelas IV 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.

1. *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* siswa.
2. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris khususnya dalam meningkatkan hasil belajar *vocabulary* sudah seharusnya kita menerapkan metode pembelajaran yang variatif seperti metode *Role-Playing* sehingga dapat menciptakan dan menghasilkan pembelajaran dengan pemahaman yang optimal.
 3. Bagi guru-guru yang belum menerapkan metode *Role-Playing* sebaiknya membiasakan menerapkan metode *Role-Playing* dalam pembelajaran bahasa Inggris mulai dari sekarang karena dapat mendorong peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Enco Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008)
Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
Kasihani K. E. Suyanto, *English For Young Learners* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
Wijaya Kusumah, dkk, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2010)

Daftar Riwayat Hidup

Dra. Gusti Yarmi, M.Pd., Adalah Dosen PGSD FIP UNJ.

Vidya Atika, S.Pd., Adalah Guru SDS Lab. PGSD FIP UNJ.