

Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas Ii Sd Negeri Gogagoman

Non Norma Monigir¹, Ivane Watulangkow²

Dosen Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Manado

Mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Manado

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model role playing terhadap hasil belajar bahasa Inggris pada siswa kelas II SD Negeri Gogagoman dengan materi "My Friend and My Family". Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen, di mana subjek penelitian terdiri dari 20 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model role playing. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik SPSS dengan uji-t untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model role playing. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen yang menggunakan model role playing lebih tinggi dibandingkan dengan pre-test, dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari model role playing terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Inggris siswa. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa model role playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas II SD Negeri Gogagoman, khususnya pada materi "My Friend and My Family".

Kata Kunci : Model Role Playing, Hasil Belajar Bahasa Inggris

Abstract

This study aims to determine the effect of role playing model on English learning outcomes in Grade II students of SD Negeri Gogagoman with the material "My Friend and my Family". The method used was quantitative research with experimental design, where the research subjects consisted of 20 students. Data collection was conducted through pre-test and post-test to measure student learning outcomes before and after the application of role playing model. The Data obtained were analyzed using SPSS statistical tests with t-tests to determine significant differences between learning outcomes before and after the application of role playing models. The results showed that the average value of the experimental group post-test using role playing model is higher than the pre-test, with the value of GIS. (2-tailed) of 0.000 which is smaller than 0.05, which indicates a significant effect of role playing models on improving students ' English learning outcomes. Based on these findings, it can be concluded that the role playing model is effective in improving the English learning outcomes of students in Grade II of SD Negeri Gogagoman, especially in the material " My Friend and my Family".

Keywords : Model Role Playing, Hasil Belajar Bahasa Inggris

Copyright (c) 2024 Non Norma Monigir

✉ Corresponding author :

Email Address : non_modigir@unima.a.c.id

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan langkah awal yang sangat penting dalam membekali siswa dengan keterampilan berbahasa yang diperlukan untuk berkomunikasi di dunia global. Di Indonesia, pengajaran Bahasa Inggris mulai diterapkan sejak jenjang pendidikan dasar, salah satunya di kelas II SD. Pada tahap ini, siswa diharapkan dapat menguasai dasar-dasar Bahasa Inggris, seperti kosakata, struktur kalimat sederhana, serta kemampuan mendengar dan berbicara. Salah satu topik yang diajarkan di kelas II SD adalah materi yang berhubungan dengan "My Friend and My Family," yang mencakup kosa kata dan kalimat yang berhubungan dengan pengenalan diri, teman, dan keluarga. Meskipun materi ini sederhana, siswa sering kali merasa kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata tersebut dalam percakapan sehari-hari.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Dewey (1938), pembelajaran yang efektif haruslah berfokus pada pengalaman siswa dan mendorong mereka untuk belajar melalui praktek langsung. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti role playing atau permainan peran. Model ini tidak hanya berfokus pada teori dan hafalan, tetapi memberi kesempatan bagi siswa untuk merasakan langsung penggunaan bahasa dalam situasi yang realistis. Menurut Brown (2001), role playing adalah teknik pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk memainkan suatu peran dalam situasi atau skenario tertentu, di mana mereka harus menggunakan bahasa yang dipelajari untuk berkomunikasi. Pembelajaran ini sangat cocok untuk mengembangkan keterampilan berbicara, karena siswa diberikan kesempatan untuk berbicara, berinteraksi, dan memecahkan masalah dalam bahasa yang sedang dipelajari. Dalam konteks materi "My Friend and My Family", siswa dapat berperan sebagai anggota keluarga atau teman, berbicara tentang diri mereka, dan menggambarkan hubungan mereka dengan orang lain, yang membuat pembelajaran menjadi lebih nyata dan menyenangkan.

Piaget (1973) juga berpendapat bahwa pembelajaran di usia dini sebaiknya didasarkan pada prinsip pengalaman langsung yang dapat merangsang perkembangan kognitif siswa. Pembelajaran berbasis pengalaman melalui role playing membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep yang mereka pelajari, karena mereka tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mengaplikasikannya dalam konteks yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, dengan bermain peran sebagai anggota keluarga, siswa dapat lebih mudah memahami kosakata terkait keluarga dalam Bahasa Inggris, seperti "father," "mother," "brother," dan "sister." Namun, meskipun penggunaan metode role playing diakui memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih terbilang terbatas. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi pengaruh penerapan model role playing terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa, khususnya pada topik "My Friend and My Family," yang merupakan materi yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model role playing dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas II SD Negeri Gogagoman

pada materi "My Friend and My Family." Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan metode pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, serta memberikan bukti empiris tentang efektivitas role playing dalam pembelajaran bahasa di tingkat dasar.

Dengan demikian, penelitian ini akan menjawab permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam memahami materi Bahasa Inggris yang terkesan sulit dan tidak menarik, serta memberikan alternatif solusi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Richards & Rodgers (2001), metode yang melibatkan keterlibatan aktif siswa dalam belajar dapat meningkatkan motivasi, memperkuat pemahaman, dan menghasilkan keterampilan berbahasa yang lebih baik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan model role playing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas II SD Negeri Gogagoman pada materi "My Friend and My Family"? Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh penerapan model role playing terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas II SD Negeri Gogagoman pada materi "My Friend and My Family", serta untuk mengukur sejauh mana model role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada topik tersebut.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk mengetahui pengaruh model role playing terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas II SD Negeri Gogagoman. Desain penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas II yang terdiri dari 20 orang, yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerapkan model role playing, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilaksanakan pada materi pelajaran Bahasa Inggris dengan topik "My Friend and My Family".

1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Gogagoman yang berjumlah 40 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa yang dipilih secara acak, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

- a. Kelompok eksperimen yang terdiri dari 10 siswa yang akan diberikan perlakuan dengan model role playing.
- b. Kelompok kontrol yang terdiri dari 10 siswa yang akan diberikan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan model role playing.

Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik random sampling untuk memastikan bahwa sampel yang diambil dapat mewakili populasi secara acak dan bebas bias.

2. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang berkaitan dengan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Data diperoleh melalui tes yang diberikan sebelum dan setelah penerapan model role playing. Tes ini mencakup soal-soal yang berfokus pada materi "My Friend and My Family", yang mencakup pemahaman kosakata, kalimat sederhana, dan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris.

- a. Data pre-test diberikan sebelum pembelajaran dimulai, untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam memahami materi.

- b. Data post-test diberikan setelah perlakuan (pembelajaran dengan model role playing untuk kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelompok kontrol) untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran.

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan:

- Menentukan sampel penelitian dengan cara random sampling dari kelas II SD Negeri Gogagoman.
- Menyiapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan topik "My Friend and My Family".
- Menyiapkan instrumen penelitian berupa soal pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa.

b. Tahap Pelaksanaan:

- Kelompok eksperimen: Siswa dalam kelompok eksperimen diberikan pembelajaran Bahasa Inggris dengan model role playing. Mereka akan memerankan berbagai peran yang berkaitan dengan topik "My Friend and My Family", seperti berbicara tentang teman atau anggota keluarga menggunakan Bahasa Inggris.
- Kelompok kontrol: Siswa dalam kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional di mana mereka hanya belajar melalui ceramah, diskusi, dan latihan soal tanpa menggunakan model role playing.

c. Kedua kelompok mengikuti pembelajaran selama 4 pertemuan dengan durasi masing-masing 60 menit.

d. Tahap Pengumpulan Data:

- Memberikan pre-test kepada kedua kelompok sebelum dimulai pembelajaran.
- Setelah pembelajaran selesai, memberikan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa setelah perlakuan.

e. Tahap Analisis Data:

- Data hasil pre-test dan post-test dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) akan dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes hasil belajar yang terdiri dari:

- a. Pre-test dan Post-test yang berisi soal pilihan ganda dan isian singkat yang berfokus pada materi "My Friend and My Family". Soal-soal ini dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap kosakata, struktur kalimat, serta kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris yang relevan dengan topik tersebut.
- b. Observasi selama kegiatan role playing untuk melihat sejauh mana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

5. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan cara berikut:

- a. Tes tertulis: Pre-test dan post-test diberikan kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan keterampilan mereka dalam Bahasa Inggris. Tes ini terdiri dari

soal- soal yang mengukur pemahaman kosakata, kalimat, dan kemampuan berbicara berdasarkan materi "My Friend and My Family".

- b. Observasi langsung: Observasi dilakukan selama kegiatan role playing untuk mencatat tingkat partisipasi siswa dan efektivitas model role playing dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

6. Analisis Data

Data yang dikumpulkan dari pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan SPSS dengan uji t (paired sample t-test) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran. Uji t ini digunakan untuk membandingkan rata-rata skor pre-test dan post-test dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta untuk mengetahui apakah model role playing dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Langkah-langkah analisis data menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

- a. Uji normalitas: Untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sebelum dilakukan uji statistik lebih lanjut.
- b. Uji t (paired sample t-test): Digunakan untuk menguji perbedaan skor pre-test dan post-test dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji ini akan menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kedua kelompok setelah penerapan model role playing.

7. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Bahasa Inggris siswa yang diajar dengan model role playing dan yang diajar dengan metode konvensional.
- b. Hipotesis Alternatif (H_1): Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Bahasa Inggris siswa yang diajar dengan model role playing dan yang diajar dengan metode konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model role playing terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas II SD Negeri Gogagoman pada materi "My Friend and My Family". Data hasil penelitian diperoleh melalui tes pre-test dan post-test yang diberikan kepada kedua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) sebelum dan setelah penerapan model role playing. Deskripsi Data Pre-test dan Post-test

- a. Kelompok Eksperimen: Sebelum pembelajaran (pre-test), rata-rata nilai kelompok eksperimen adalah 65,4. Setelah pembelajaran dengan model role playing (post-test), rata-rata nilai kelompok eksperimen meningkat menjadi 85,7.
- b. Kelompok Kontrol: Sebelum pembelajaran (pre-test), rata-rata nilai kelompok kontrol adalah 66,1. Setelah pembelajaran dengan metode konvensional (post-test), rata-rata nilai kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 72,3.

Uji Statistik SPSS

Untuk menguji apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok, dilakukan analisis menggunakan uji t paired sample t-test dengan bantuan SPSS. Hasil analisis statistik menunjukkan sebagai berikut:

- a. Kelompok Eksperimen:

- Nilai rata-rata pre-test: 65,4
 - Nilai rata-rata post-test: 85,7
 - Sig. (2-tailed) = 0,000 (lebih kecil dari 0,05), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen.
- b. Kelompok Kontrol:
- Nilai rata-rata pre-test: 66,1
 - Nilai rata-rata post-test: 72,3
 - Sig. (2-tailed) = 0,023 (lebih kecil dari 0,05), yang menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test pada kelompok kontrol. Namun, peningkatan yang terjadi di kelompok kontrol tidak sebesar kelompok eksperimen.

Perbandingan Antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Hasil uji t independent antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai Sig. (2- tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan model role playing dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model role playing memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model role playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan yang sangat jelas antara nilai rata-rata pre-test dan post- test pada kelompok eksperimen. Rata-rata nilai kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang cukup besar, yaitu dari 65,4 menjadi 85,7, dengan nilai sig. 0,000 yang menunjukkan perbedaan yang signifikan. Model role playing memungkinkan siswa untuk belajar dalam konteks yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan berperan langsung dalam situasi yang relevan, seperti berbicara tentang teman dan keluarga dalam Bahasa Inggris, siswa lebih mudah mengingat kosakata dan struktur kalimat yang diajarkan. Aktivitas ini juga mendorong siswa untuk berbicara lebih aktif, mengurangi rasa cemas saat berbicara dalam Bahasa Inggris, dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional mengalami peningkatan yang lebih kecil. Meskipun ada peningkatan hasil belajar, nilai rata-rata kelompok kontrol hanya naik sedikit dari 66,1 menjadi 72,3, dengan nilai sig. 0,023. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode konvensional juga dapat meningkatkan hasil belajar, namun efeknya tidak sebesar metode role playing, yang lebih melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Penerapan model role playing dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbicara siswa, terutama pada topik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, seperti "My Friend and My Family". Aktivitas bermain peran memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan Bahasa Inggris dalam situasi nyata, yang memudahkan mereka dalam mengingat dan menggunakan kosakata yang telah dipelajari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan SPSS dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model role playing berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas II SD Negeri Gogagoman pada materi "My Friend

and My Family". Penerapan model ini terbukti lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan pemahaman kosakata siswa. Oleh karena itu, disarankan bagi pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan model role playing dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Referensi:

- Bandura, A. (2016). *Social learning and personality development*. Pearson Education.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2nd ed.). Pearson Education.
- Dörnyei, Z. (2020). *The psychology of second language acquisition*. Oxford University Press.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., & Smith, M. K. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410-8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Gass, S. M., & Selinker, L. (2018). *Second language acquisition: An introductory course* (4th ed.). Routledge.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. Viking Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Vygotsky, L. S. (2018). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press
- Willis, J. (2018). *Task-based language teaching: A reader*. Cambridge University Press.