

**UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN VOCABULARY DENGAN
MENGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS VII
SMPN 2 PANTAI LUNCI**

HUDA SOEKARNO

SMP Negeri 2 Pantai Lunci

Email : hudasoekarno1984@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan vocabulary pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Pantai Lunci melalui penerapan metode bermain peran (role playing). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang terdiri dari rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pantai Lunci, berjumlah 18 orang dengan rincian 6 orang putra dan 12 orang putri. Hasil analisis data rata-rata nilai penguasaan vocabulary pada pra siklus yaitu 40 dan pada siklus I yaitu sebesar 60 dan rata-rata nilai penguasaan vocabulary pada siklus II yaitu sebesar 85. Dari data hasil belajar tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar penguasaan vocabulary pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 25 poin. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar penguasaan vocabulary pada melalui penerapan metode bermain peran (Role Playing) pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pantai Lunci.

Kata Kunci : Vocabulary, metode Role Playing, Penguasaan

ABSTRACT

This study aimed at improving the vocabulary of the students of class VII SMP Negeri 2 Pantai Lunci through the application of Role Playing method. This research was a classroom action research conducted in two cycles, consisting of plan, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were 18 students of class VII SMP Negeri 2 Pantai Lunci. There were 6 boys and 12 girls. The result of data analysis of mean score of the pra cycle was 40 and the first cycle was 60. Meanwhile, the mean score of the second cycle was 85. From the data, it can be said that the result of learning vocabulary mastery in cycle I to cycle II has improved by 25 point. Based on the results of data analysis and discussion it can be concluded that the result of learning vocabulary improved through the application of Role Playing method on the students of class VII SMP Negeri 2 Pantai Lunci.

Keywords: Vocabulary, Role Playing, Penguasaan

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah alat atau sarana untuk berkomunikasi yang di gunakan oleh hampir seluruh penduduk di dunia sehingga dapat di katakan bahasa inggris adalah bahasa internasional. Hal ini membuat penting bagi setiap individu untuk mempelajari Bahasa Inggris agar dapat berkomunikasi dengan orang dari berbagai negara. Selain itu, Bahasa Inggris juga merupakan bahasa utama dalam dunia bisnis, teknologi, dan pendidikan. Dengan menguasai Bahasa Inggris, seseorang dapat memiliki akses lebih luas ke informasi dan peluang kerja di tingkat global.

Bahasa inggris berfungsi sebagai alat berkomunikasi dalam rangka mengakses informasi sebagai alat untuk membina interpersonal, bertukar informasi serta memiliki estetika bahasa dalam budaya inggris. Oleh karena itu mata pelajaran bahasa inggris bertujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, yang meliputi kemampuan listening (menyimak) speaking (berbicara) reading (membaca) dan writing (menulis).
2. Menumbuhkan kesadaran tentang hakikat bahasa merupakan salah satu bahasa asing yang menjadi alat utama belajar.

Menyadari pentingnya berbahasa Inggris bagi siswa khususnya pada level kelas menengah sangat ditekankan, khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama diharapkan dengan menguasai bahasa Inggris yang optimal agar siswa tersebut menjadi generasi-generasi yang siap berperan aktif dalam persaingan dunia.

Pengajaran mata pelajaran bahasa Inggris meliputi pemahaman vocabulary (kosa kata) disamping komponen-komponen lainnya. Kosa kata (vocabulary) adalah himpunan kata yang diketahui maknanya dan dapat digunakan oleh seseorang dalam suatu bahasa. Vocabulary (kosa kata) didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Banyaknya vocabulary yang dimiliki siswa merupakan gambaran intelegensi atau tingkat pendidikannya.

Penguasaan kosa kata secara umum dianggap sebagai bagian penting dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Dengan penjelasan di atas penguasaan vocabulary (kosa kata) merupakan hal yang paling mendasar yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris yang merupakan bahasa kedua (second language) bagi seluruh siswa dan masyarakat Indonesia. Penguasaan kosa kata akan memungkinkan siswa untuk lebih mudah berkomunikasi dengan orang asing atau dalam situasi formal. Selain itu, memperluas kosa kata juga dapat membantu siswa dalam memahami teks-teks yang lebih kompleks dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis dan berbicara dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, penting bagi para siswa untuk terus mengembangkan dan meningkatkan penguasaan kosa kata mereka agar dapat berhasil dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Bagaimana siswa mengungkapkan bahasa tersebut apabila para siswa memiliki perbendaharaan kata yang memadai, maka tentunya akan lebih menunjang pada pencapaian empat kompetensi bahasa Inggris yaitu; speaking, reading, listening dan writing. Dengan demikian juga sebaliknya tanpa memiliki vocabulary yang memadai seorang siswa akan mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi berbahasa sebagaimana yang diharapkan. Metode merupakan tingkat penerapan teori-teori yang ada pada tingkat pendekatan. Penerapan dilakukan dengan cara melakukan pemilihan keterampilan khusus yang akan dibelajarkan, materi yang akan diajarkan, sistematika urutannya. Metode pembelajaran adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran agar tercapai tujuan sesuai dengan yang dikehendaki (Murtono: 2017)

Dalam *Role Play* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Dalam buku pembelajaran kontekstual (Komalasari:2010) model pembelajaran role playing adalah suatu tipe model pembelajaran pelayanan. Model pembelajaran ini adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid.

Role playing sering kali dimaksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Role playing dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan metode role playing siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru (Wahab, 2000:111-112). Selain itu, *Role Playing* sering kali

dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran.

Melihat berbagai masalah yang dihadapi siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris khususnya penguasaan vocabulary penulis mencoba mencari jalan keluar dengan menerapkan metode Role Playing dalam penguasaan vocabulary melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VII Smpn 2 Pantai Lunci”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif. Penelitian tindakan kelas kolaboratif merupakan penelitian yang melibatkan beberapa pihak yaitu guru dan peneliti secara bersama-sama melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Pantai Lunci pada semester II Tahun Ajaran 2023/2024 Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 2 Pantai Lunci. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 18 orang siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni tes, observasi, dan dokumentasi dan angket. Instrumen yang di gunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi kegiatan guru dan siswa dan lembar angket. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis nilai tes keterampilan berbicara siswa. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil lembar observasi kegiatan guru dan siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Deskripsi Pra Siklus

Siswa Kelas VII berjumlah 18 siswa. Aktivitas belajar pada kondisi awal terlihat siswa kurang antusias dan semangat dalam proses pembelajaran. Keengganan siswa dalam mengajukan pertanyaan, ketika guru bertanya pun hanya sedikit yang menjawab pertanyaan, itupun harus ditunjuk, bukan atas inisiatif sendiri.

Tabel 1. Hasil Penguasaan Vocabulary Siswa Pada tahap Pra Siklus

Nilai	Nilai >65	%	KKM
Jumlah siswa bernilai < 65	11	61	65
Jumlah siswa bernilai ≥65	7	39	
Nilai tertinggi	75		
Nilai terendah	20		
Nilai rata rata	40		

Berdasarkan tabel tersebut, dari 18 siswa Kelas VII yang tuntas atau mencapai KKM sebanyak 7 siswa atau hanya 39% Sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 11 siswa atau 61%.

b. Siklus I

Siklus pertama dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama pembelajaran dimulai dengan pembahasan terkait dan pengenalan konsep metode Role Playing. Pada pertemuan kedua, siklus pertama, para siswa membentuk kelompok dan membuat *vocabulary* dengan menggunakan metode Role Playing. Setelah itu, setiap kelompok menghafalkan dan membacakan *vocabulary* yang telah disusun sesuai dengan tema.

Tabel 2. Hasil Penguasaan Vocabulary pada Siklus I

Nilai	Nilai >65	%	KKM
Jumlah siswa bernilai < 65	6	33	65
Jumlah siswa bernilai ≥65	12	67	
Nilai tertinggi	95		
Nilai terendah	50		
Nilai rata rata	60		

Berdasarkan tabel di atas terlihat peningkatan pada hasil belajar, untuk nilai rata-rata naik dari 40 pada pra siklus menjadi 60 dengan ketuntasan belajar 67% mengalami kenaikan dari pra siklus 39%. Kemampuan penguasaan *vocabulary* siswa didapat dari banyaknya kata yang dapat disusun dan dihafal oleh setiap kelompok.

c. Siklus II

Pada siklus II, setiap kelompok diberikan waktu dalam menyusun dan menghafal *vocabulary* sehingga aktivitas dalam kelompok terlihat lebih aktif dan semangat karena penyusunan *vocabulary* dibatasi oleh waktu.

Hasil Penguasaan Vocabulary Pada Siklus II

Nilai	Nilai >65	%	KKM
Jumlah siswa bernilai < 65	1	5	65
Jumlah siswa bernilai ≥65	17	95	
Nilai tertinggi	100		
Nilai terendah	60		
Nilai rata rata	85		

Tabel di atas menunjukkan nilai rata-rata kelas naik 85 dari siklus pertama 60 dan ketuntasan belajar dari 67% pada siklus pertama meningkat 95% pada siklus II. Begitu pula dengan kemampuan penguasaan *vocabulary* mengalami peningkatan dari 15 kosakata yang mampu dihafal oleh siswa menjadi 20 kosakata.

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari pra siklus, dapat dilihat bahwa dari 18 siswa Kelas VII, hanya 7 siswa atau sekitar 39% yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, 11 siswa lainnya atau sekitar 61% belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Ketuntasan belajar yang hanya mencapai 39% menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi standar kompetensi yang diharapkan. Hal ini mengindikasikan adanya masalah dalam proses pembelajaran, baik dari segi metode pengajaran, materi yang disampaikan, maupun motivasi belajar siswa. Ada beberapa faktor yang mungkin menyebabkan rendahnya tingkat ketuntasan ini 1) Metode yang digunakan mungkin kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi. 2) Rendahnya motivasi belajar siswa juga bisa menjadi penyebab utama ketidaktuntasan belajar. Oleh karena itu maka perlu adanya tindakan terkait dengan penggunaan Role Playing dalam pembelajaran.

Siklus pertama dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama pembelajaran dimulai dengan pembahasan terkait dan pengenalan konsep metode Role Playing. Pada pertemuan kedua, siklus pertama, para siswa membentuk kelompok dan membuat *vocabulary* dengan menggunakan metode Role Playing. Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dari tabel, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar. Nilai rata-rata mengalami kenaikan dari 40 pada pra siklus menjadi 60 pada siklus berikutnya. Selain itu, ketuntasan belajar juga meningkat dari 39% pada pra siklus menjadi 67%. Peningkatan penguasaan *vocabulary* siswa diukur melalui banyaknya kata yang dapat disusun dan dihafal oleh setiap kelompok. Ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan berhasil dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam hal *vocabulary*. Dengan menggunakan pendekatan kerja kelompok, siswa dapat belajar dan saling membantu dalam menghafal dan menyusun kata-kata. Metode ini tidak hanya meningkatkan *vocabulary*, tetapi juga memupuk kerja sama antar siswa.

Pada siklus II, setiap kelompok diberikan waktu dalam menyusun dan menghafal *vocabulary* sehingga aktivitas dalam kelompok terlihat lebih aktif dan semangat karena penyusunan *vocabulary* dibatasi oleh waktu. Berdasarkan data dari tabel yang disajikan, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Peningkatan ini dapat dilihat dari beberapa aspek utama seperti nilai rata-rata kelas, ketuntasan belajar, dan kemampuan penguasaan *vocabulary* siswa. Siklus Pertama: Pada siklus pertama, siswa mampu menghafal rata-rata 15 kosakata. Ini merupakan indikator awal yang baik, namun masih membutuhkan peningkatan. Pada siklus kedua, kemampuan penguasaan *vocabulary* meningkat menjadi 20 kosakata. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin terampil dalam menghafal dan memahami kosakata yang diajarkan.

Hal ini sejalan dengan Lukman Hakim (2020) penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran role play dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa. Penelitian dilakukan di sebuah sekolah menengah pertama dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil analisis data menunjukkan bahwa metode role play dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil tes berbicara dalam bahasa Inggris. Aktivitas siswa meningkat dari 76% pada siklus pertama menjadi 88% pada siklus kedua. Selain itu, ketuntasan belajar siswa dalam tes berbicara bahasa Inggris juga meningkat dari 57% pada siklus pertama menjadi 81% pada siklus kedua. Metode role play terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

Selanjutnya Mudairin (2018) penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk menilai efektivitas metode role play dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di SLTP Islam Manbaul Ulum Gresik. Dari penelitian ini, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap kosa kata yang digunakan dalam role play meningkat signifikan. Sebelum intervensi, 51% siswa

merasa kesulitan memahami kosa kata, tetapi setelah intervensi angka ini turun menjadi 31%. Siswa yang merasa mudah memahami ungkapan-ungkapan dalam role play meningkat dari 70% menjadi 87%. Tingkat kesenangan siswa dalam bermain role play juga meningkat dari 82% menjadi 91%. Selain itu, jumlah siswa yang menyatakan kesulitan bermain role play menurun dari 41% menjadi 23%. Role play tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara siswa tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian pada pembelajaran Siklus I dan Siklus II dengan menggunakan model Role playing untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary*. Pada siklus II kemampuan penguasaan *vocabulary* siswa telah mencapai standar yaitu mampu menghafal 20 kata. Sedangkan untuk hasil tes tulis telah menyelesaikan ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 85 dari standar nilai rata-rata KKM 65 dan ketuntasan belajar 95% dari standar 84%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan *vocabulary* siswa kelas VII SMPN 2 Pantai Lunci.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakim, L. (2020). Penerapan metode pembelajaran role play untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 5(2), 134-140.
- Komalasari, kokom.2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Refika Aditama
- Mudairin. (2018). Role play: Suatu alternatif pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa SLTP Islam Manbaul Ulum Gresik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1), 45-60.
- Murtono. 2017. *Merencanakan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : Wade Group.
- Paul, D. (2007). *Teaching English to Children in Asia*. Hong Kong: Pearson Longman Asia ELT.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Thornbury, S. (2005). *How to Teach Speaking*. England: Longman.
- Uno, H. B. (2008). *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.