

ANALISA METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP

WAHYU MUSLIHATI¹, NASHRUN RASYID², MUSSAADAH³, SULIS JANU
HARTATI³, NURIL HUDA⁴

^{1,2,3,4,5}Universitas Dr Soetomo

e-mail : wahyumuslihati77@gmail.com

ABSTRAK

Metode pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran bahasa Inggris sangatlah bermanfaat dalam meningkatkan dan mengembangkan kompetensi pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan membuktikan serta mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan minat belajar siswa antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuantitatif komparatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX di SMPN 1 Bangkalan, sampel penelitian ini adalah kelas IX A (30 siswa) sebagai kelas eksperimen dan B (30 siswa) sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* lebih baik dalam meningkatkan minat belajar siswa dan kemampuan speaking.

Kata Kunci: *Role Playing, Minat Belajar, Speaking*

ABSTRACT

Innovative learning methods in English subjects are very useful in improving and developing educational competencies. The purpose of this study was to test and prove and describe whether there is a difference in student learning interest between classes that use *role playing* learning methods and conventional learning methods in English subjects. This study uses a comparative quantitative research design using a quasi-experimental method. The population in this study were grade IX students at SMPN 1 Bangkalan, the sample of this study was class IX A (30 students) as the experimental class and B (30 students) as the control class. The results of the study showed that the application of the *role playing* learning method was better in improving student learning interest and speaking skills.

Keywords: *Role Playing, Interest in Learning, Speaking*

PENDAHULUAN

Dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan strategi pembelajaran yang diharapkan mampu memperbaiki sistem pendidikan yang telah berlangsung selama ini. Salah satu tolak ukur keberhasilan guru adalah bila dalam pembelajaran mencapai hasil yang optimal. Keberhasilan ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru untuk mengelola proses pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi siswa agar memperoleh hasil belajar yang baik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat atau lingkungan sekitar. Sedangkan faktor internal seperti minat belajar, motivasi, kesehatan, intelegensi, bakat dan cara mereka belajar (Wiradarma, Suarni, & Renda, 2021). Penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat membuat siswa memiliki kemampuan belajar yang efektif dan efisien serta kemampuan mengembangkan kapasitas dirinya. Kegiatan proses penyelenggaraan pendidikan akan sangat diharapkan apabila memiliki kemampuan belajar yang efektif dan efisien serta kemampuan mengembangkan kapasitas dirinya (Nuril Huda, Mustaji, & Arianto, 2021).

Guru harus mampu membangkitkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran, karena minat dapat menentukan keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Minat belajar dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa (Ndraha, Mendrofa, & Lase, 2022). Jika dalam proses pembelajaran terdapat siswa yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran maka akan berperbedaan terhadap proses pembelajaran tersebut selain itu juga berperbedaan terhadap hasil belajar siswa. Menurut (Ahmad, 2013) menyatakan bahwa “kegiatan belajar yang dilakukan, jika tidak sesuai dengan minat siswa maka akan berperbedaan negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan”. Tetapi sebaliknya apabila dalam kegiatan belajar mengajar tersebut siswa menunjukkan minat pada kegiatan belajar mengajar, maka siswa menjadi aktif, semangat, dan tertarik dalam pembelajaran. Untuk memunculkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, dapat dilakukan dengan melakukan pengelolaan pembelajaran yang baik karena minat belajar siswa tidak timbul dengan sendirinya. Metode pembelajaran yang bisa dipakai salah satunya adalah metode pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan aktif sesuai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Tetapi kondisi dilapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran menganut sistem teacher center dimana hanya guru yang menjadi titik tumpu dalam pembelajaran dan informasi data materi pelajaran hanya berasal dari guru. Selain itu metode yang dipakai dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dimana guru menjelaskan seluruh materi kepada siswa dan siswa mendengarkan penjelasan guru serta mencatat materi dari guru dan siswa diminta duduk diam. Pembelajaran seperti ini membuat siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Siswa yang hanya duduk diam saja akan sulit berkreasi dan mengembangkan kemampuannya karena dia hanya menerima informasi dari guru. Jika siswa tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran maka siswa akan merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Upaya yang bisa dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa serta meningkatkan kemampuan *Speaking* siswa adalah dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang inovatif, aktif dan kreatif. Pemanfaatan macam-macam metode pembelajaran tersebut bisa mendukung dalam peningkatan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran, dengan demikian akan terbentuk komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam proses pembelajarannya.

Salah satu cara untuk mengantisipasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan materi pelajaran, ketersediaan sumber belajar, karakteristik perkembangan siswa, serta kebutuhan siswa, sehingga dampak hasil belajar yang dihasilkan akan menjadi lebih baik. Selain memperhatikan karakteristik siswa, guru juga perlu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Penerapan metode pembelajaran sangatlah penting, selain agar suasana pembelajaran dalam kelas menjadi semakin menyenangkan, penggunaan metode pembelajaran juga memiliki banyak manfaat lainnya. Metode pembelajaran bisa membantu siswa agar dapat tetap fokus untuk mengikuti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru (Pertiwi, Nurfatimah, & Hasna, 2022).

Pemanfaatan metode *role playing* dengan memanfaatkan media video masih jarang diterapkan di SMP khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. *Role playing* adalah salah satu metode yang dapat mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran yaitu. Menurut Fogg (M. Huda, 2014), “*Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*”. Setelah guru mengajak siswa untuk bermain peran sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, kemudian guru juga menampilkan materi dalam bentuk video untuk mendukung keberhasilan penerapan metode pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* berbantuan media video diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar

yang optimal. Metode ini dibuat khusus untuk membantu peserta didik agar mendapatkan nilai-nilai sosial, moral, dan pencerminannya dalam berperilaku (Agustin, Abidin, & Rakhmayanti, 2022). Siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional adalah siswa yang berhasil dalam belajar. Melalui proses belajar siswa diharapkan dapat mencapai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. (Sudjana, 2012) menjelaskan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

METODE PENELITIAN

Rancangan atau desain penelitian (*research design*) adalah rancangan yang menggambarkan prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, dan kondisi arti apa data dikumpulkan, dan dengan cara bagaimana data tersebut dihimpun (Arikunto, 2010). Rancangan di dalam penelitian digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan dan mengolah data secara baik dan benar.

Adapun rancangan penelitian ini adalah kuantitatif komparatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experimental*). Rancangan penelitian eksperimen ini adalah rancangan dengan *Post-test-Only Control Design* dengan tidak mengacak pemilihan kelas. Rancangan penelitian ini melibatkan satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang sama dari segi materi pelajaran dan tujuan, tetapi berbeda dalam metode pembelajarannya. Peneliti melakukan percobaan kepada subjek secara sengaja dan terkontrol dalam menentukan peristiwa atau kejadian yang berhubungan dengan Perbedaan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dan Konvensional terhadap Minat Belajar Siswa dan Kemampuan *Speaking* Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Bangkalan.

Pada kelas eksperimen digunakan metode pembelajaran *Role Playing*, tetapi pada kelas kontrol menggunakan metode Konvensional. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, menggunakan data hasil tes minat belajar siswa dan kemampuan *Speaking* materi sebelumnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang akan dianalisis dan diuji kesamaan dua rata-rata. Sedangkan data hasil *post-test* kemampuan *Speaking* dan data hasil angket minat siswa akan dianalisis dan diuji beda. Sehingga pada penelitian ini akan diketahui perbedaan hasil kemampuan *Speaking* antara siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Secara ringkas rancangan penelitian semu ini menggunakan *group pre-test design - post-test design*. *Pre-test* digunakan untuk melihat keseimbangan kemampuan antara kedua kelas tersebut. Sedangkan *post-test* yang berupa tes kemampuan *Speaking* siswa dan minat belajar siswa yang berupa angket digunakan untuk mengetahui hasil akhir penerapan metode pembelajaran. Rancangan penelitian yang digunakan dapat dilihat pada Tabel di bawah ini

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Subjek	Pretes	Perlakuan	Posttes
E	Y ₂₁	X ₁	Y ₁ Y ₂₂
K	Y ₂₁	X ₂	Y ₁ Y ₂₂

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

Y₁ : angket minat belajar siswa setelah diberi perlakuan

X₁ : pemberian perlakuan dengan metode pembelajaran *Role Playing*

X₂ : pemberian perlakuan dengan metode Konvensional

- Y₂₁ : tes kemampuan awal (*pre-test*) kemampuan *Speaking* siswa
 Y₂₁ : tes kemampuan akhir (*post-test*) kemampuan *Speaking* siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terhadap 60 siswa yang telah terbagi menjadi 2 kelas yaitu 30 siswa (kelas kontrol) dan 30 siswa (kelas eksperimen) di SMP Negeri 1 Bangkalan. Data yang diuji adalah data sebelum diberikan perlakuan dan data sesudah diberikan perlakuan yaitu kemampuan *speaking* siswa dengan memakai metode pembelajaran *Role Playing* dan data angket minat belajar siswa yang diberikan setelah diberi perlakuan. Data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial untuk mengkaji hipotesis penelitian tentang adanya perbedaan minat belajar siswa dan kemampuan *speaking* siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan hasil analisis uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata kemampuan awal siswa ketiga kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh bahwa kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif sama. Dengan demikian adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen hanya disebabkan oleh perlakuan yang terjadi dalam penelitian. Berikut ini adalah hasil angket yang disebar ke siswa.

Tabel 1. Hasil Angket siswa

Data	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Terendah	39	20
Nilai Tertinggi	60	49
Rata-Rata	49.23	37
Standart Deviasi	6.39333	9.21019
Jumlah Siswa	30	30

Berdasarkan tabel 1, didapat hasil kelas eksperimen memiliki nilai terendah 39, nilai tertinggi 60, rata-rata 49,23, standart deviasi 6,3933, dan banyak siswa yaitu 30. Sedangkan kelas control didapat nilai terendah yaitu 20, nilai tertinggi 49, rata-rata 37, standart deviasi 9,21019, dan seperti halnya kelompok eksperimen banyak siswa yaitu 30. Selanjutnya, dilanjutkan dengan uji normalitas pada hasil pengerjaan angket oleh siswa.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,160	0,200

Berdasarkan table 2, didapatkan nilai probabilitas (Asymp. Sig. (2-tailed)) pada kelompok eksperimen yaitu 0,610 dan kelompok control sebesar 0,200. Keduanya lebih dari taraf signifikansi sebesar 5% artinya kedua kelompok sampek berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutna, peneliti melakukan uji homogenitas didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

df1	df2	Asymp. Sig. (2-tailed)
1	58	0,610

Berdasarkan table 3, didapat nilai probabilitas (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar 0,610 lebih dari taraf signifikansi yaitu 5% artinya kedua kelompok sampel memiliki varians yang

sama. Selanjutnya, peneliti melakukan *two independent sample t test* guna mengetahui apakah kedua kelompok sampel memiliki perbedaan minat belajar atau tidak setelah diberi perlakuan.

Tabel 4. Hasil *Two Independent sample t test*

t	df	Asymp. Sig. (2-tailed)
5.976	58	0,000

Berdasarkan tabel 4, didapat nilai probabilitas (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000 kurang dari taraf signifikansi yaitu 5% artinya ada perbedaan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis statistik deskriptif yang dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan *speaking* siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan video pembelajaran pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, maka berikut ini akan ditunjukkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang dikelaskan dalam 5 (lima) kategori, yaitu berdasarkan hasil tes kemampuan *speaking* sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan hasil yang disajikan pada table 5 Analisis statistik untuk kelas eksperimen disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan dalam lima kategori, yaitu; hasil tes kemampuan speaking sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Data hasil kemampuan speaking sebelum (Pretest) dan sesudah (Posttest) untuk kelas eksperimen

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Prosentase	Frekuensi	Prosentase
80-100	Sangat Tinggi	6	20 %	22	73 %
70-79	Tinggi	3	10 %	4	14 %
60-69	Sedang	12	40 %	3	10 %
50-59	Rendah	5	17 %	1	3 %
<50	Sangat Rendah	4	13 %	0	0 %
Jumlah		30	100%	30	100%

Berdasarkan tabel 5 diketahui hasil kemampuan speaking siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pretest*), rata-rata mendapatkan nilai pada kategori sedang, sebagian siswa ada pada kategori rendah dan ada yang mendapatkan nilai sangat rendah yaitu sekitar 13% (4 siswa). Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil kemampuan speaking siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan tergolong rendah. Setelah mendapat perlakuan pemanfaatan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan speaking siswa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari nilai siswa yang ada pada kategori sangat tinggi sebesar 73% (22 siswa), kategori tinggi sebesar 14% (4 siswa), kategori sedang sebesar 10% (3 siswa), kategori rendah sebesar 3% (1 siswa), dan tidak ada siswa yang ada pada kategori sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan skor rata-rata yang didapatkan bernilai 88,83 dimana skor rata-rata tersebut memiliki interval 79-89 yang artinya kategori tinggi. Sedangkan rata-rata nilai yang didapatkan sebelum perlakuan (*pretes*) adalah sebesar 70,83 yang dimana skor tersebut berada pada interval 64-79 yang memiliki arti berada pada kategori sedang. Selanjutnya, hasill kemampuan speaking siswa pada kelas control.

Tabel 6. Data hasil kemampuan speaking siswa sebelum (Pretest) dan sesudah (Posttest) untuk kelas kontrol

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Prosentase	Frekuensi	Prosentase
80-100	Sangat Tinggi	0	0 %	6	20 %
70-79	Tinggi	2	6 %	10	33 %
60-69	Sedang	17	57 %	10	33 %
50-59	Rendah	5	17 %	4	14 %
<50	Sangat Rendah	6	20 %	0	0 %
Jumlah		30	100%	30	100%

Berdasarkan table 6. diatas memberitahukan kemampuan speaking siswa kelas kontrol sebelum mendapat perlakuan (pretest). Sebagian besar siswa ada pada kategori sedang dan rendah, selain itu sekitar 20% (6 siswa) mendapatkan nilai sangat rendah. Hal ini menggambarkan bahwa hasil kemampuan speaking siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan tergolong kurang atau rendah. Setelah mendapatkan proses pembelajaran dengan pemanfaatan metode konvensional, hasil kemampuan speaking siswa mengalami kenaikan. Hal ini dapat diketahui dari kemampuan speaking siswa yang ada dalam kategori sangat tinggi sebesar 20% (6 siswa), kategori tinggi sebesar 33% (10 siswa), kategori sedang sebesar 33% (10 siswa), kategori rendah sebesar 14% (4 siswa), dan tidak ada responden yang ada pada kategori sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan skor rata-rata yang didapat sebesar 77,67 dimana nilai rata-rata tersebut memiliki interval 64-79 yang artinya berada pada kategori sedang. Sedangkan skor rata-rata yang didapatkan sebelum (pre test) sebesar 63,67 yang berada pada interval 54-64 yang artinya rendah. Hal ini memberitahukan bahwa hasil kemampuan speaking siswa kelas kontrol mengalami peningkatan. Selanjutnya, peneliti melakukan uji normalitas pada hasil kemampuan *speaking* siswa. Hasil uji normalitas disajikan pada table 7.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Speaking Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,291	.741	.769	.822

Berdasarkan table 7, pada kelas eksperimen didapatkan nilai sig. untuk pretest sebesar 0.769 dan nilai sig. untuk posttest sebesar 0.822. Sedangkan kelas kontrol untuk pretest didapatkan nilai sig. 0.291 dan untuk posttest didapatkan nilai sig. 0.741. Karena nilai sig.> 0,05 artinya data dari kedua kelompok sampek berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya, peneliti melakukan uji homogenitas.

Tabel 8 Hasil Homogenitas Data Kemampuan Speaking Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre Test	Based on Mean	2.051	1	58	.157
Post Test	Based on Mean	1.654	1	58	.204

Berdasarkan table 8 didapat pada *test of homogeneity of variance*, kehomogenan data dilihat dari *based on mean*. Dari hasil perhitungan data didapatkan nilai sig. 0.157 untuk data *pre test*

kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian diperoleh nilai sig. 0.204 untuk data *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, karena nilai *sig* > 0,05. artinya data hasil kemampuan speaking kedua kelas bervariasi homogen. Selanjutnya, peneliti melakukan uji *two independent sample t-test* pada hasil pretest guna mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok control memiliki kemampuan yang sama atau tidak.

Tabel 9. Hasil *Two Independent sample t test* pada hasil pretest

t	df	Asymp. Sig. (2-tailed)
2,020	58	0,05

Berdasarkan tabel 9, didapat nilai probabilitas (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar 0,05 sama dengan taraf signifikansi yaitu 5% artinya tidak ada perbedaan kemampuan speaking sebelum diberikan perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, peneliti melakukan *two independent sample t-test* pada hasil posttest.

Tabel 10. Hasil *Two Independent sample t test* pada hasil posttest

t	df	Asymp. Sig. (2-tailed)
3.678	58	.001

Berdasarkan tabel 10, didapat nilai probabilitas (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar 0,01 kurang dari taraf signifikansi yaitu 5% artinya ada perbedaan kemampuan *speaking* setelah diberikan perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Pembahasan

Berdasarkan data penelitian terhadap 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa sebagai kelas kontrol dan 30 siswa kelas eksperimen dapat dilihat bahwa nilai tertinggi minat belajar siswa pada tabel 1 setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen adalah 60 sedangkan nilai tertinggi untuk kelas kontrol adalah 49. Sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 39 dan nilai terendah pada kelas kontrol adalah 20. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang diberi perlakuan menggunakan metode *role playing* lebih memiliki minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris dari pada siswa yang diberi perlakuan berupa metode konvensional..

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek diperbedakan oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut. Dengan demikian disimpulkan bahwa minat belajar siswa bisa diperbedakan oleh penerapan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan di suatu kelas. Jika dilihat dari data di atas maka dapat diketahui bahwa minat belajar siswa lebih tinggi saat diberi penerapan atau perlakuan berupa metode pembelajaran *role playing* dengan berbantuan video pembelajaran.

Pada tabel 4 dapat dilihat terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan video pembelajaran dengan siswa yang diajar dengan metode Konvensional dan dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa yang diajar dengan metode *role playing* berbantuan video pembelajaran lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan metode Konvensional. Dari uraian di atas terlihat bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan video pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa pada mata pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Bangkalan

Selanjutnya, Berdasarkan data penelitian terhadap 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa sebagai kelas kontrol dan 30 siswa kelas eksperimen dapat dilihat bahwa hasil kemampuan speaking siswa sebelum diterapkan perlakuan pada setiap kelas ada pada kategori/tingkatan rendah. Rendahnya kemampuan speaking siswa karena guru kurang memahami tentang pentingnya strategi dan metode pembelajaran yang dipakai untuk mendorong kemampuan speaking bagi siswa. Kegiatan pembelajaran adalah pola kegiatan dalam pembelajaran yang tersusun dari bagian atau unsur dan merupakan merupakan suatu kombinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terdiri dari unsur-unsur manusiawi, fasilitas, materiil, prosodur, dan perlengkapan yang saling berperbedaan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu proses untuk mengelola sejumlah nilai untuk dimanfaatkan oleh setiap siswa. Nilai tidak muncul dengan sendirinya, tetapi harus ada upaya dengan macam-macam cara, salah satu contohnya menentukan metode dan penerapan model pembelajaran yang efektif.

Menurut Darwan Syah (Muthmainnah & Imran, 2016) metode pembelajaran dibutuhkan untuk menyusun hipotesis atau teori pembelajaran. Metode pembelajaran bermanfaat sebagai upaya dalam merancang aktivitas dalam pembelajaran, selain itu metode pembelajaran adalah alat untuk mengambil keputusan. Metode pembelajaran yang dikembangkan selama ini adalah yang berdasarkan pada teori belajar sesuai dengan kerangka pelaksanaan Kurikulum 13 yang kemudian disempurnakan menjadi Kurikulum Merdeka. Pemanfaatan metode pembelajaran yang tepat akan membantu siswa dalam mendapatkan hasil belajar yang baik selain itu juga membantu siswa untuk menjadi bersemangat dan berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pada Tabel 5 dapat dilihat bahwa distributisi frekuensi menunjukkan hasil kemampuan speaking siswa kelas eksperimen sebelum dilakukan pretest awalnya mendapatkan nilai pada kategori sedang, sebagian siswa ada pada kategori rendah dan sebesar 13 % (4 siswa) mendapatkan nilai sangat rendah. Hal ini dapat dikatakan bahwa hasil kemampuan speaking siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan tergolong rendah. Setelah dilakukan pemanfaatan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan *speaking* siswa kelas eksperimen terjadi peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari nilai siswa yang ada pada kategori sangat tinggi sebesar 73% (22 siswa), kategori tinggi sebesar 14% (4 siswa), kategori sedang sebesar 10% (3 siswa), kategori rendah sebesar 3% (1 siswa), dan tidak ada siswa yang ada pada kategori sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan skor rata-rata yang didapatkan bernilai 88,83 dimana skor rata-rata tersebut memiliki interval 79-89 yang artinya kategori tinggi. Sedangkan rata-rata nilai yang didapatkan sebelum perlakuan (pretes) adalah sebesar 70,83 yang dimana skor tersebut berada pada interval 64-79 yang memiliki arti berada pada kategori sedang. Hal ini menggambarkan bahwa hasil kemampuan speaking siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup besar.

Sedangkan pada Tabel 6 dapat dilihat bahwa distributisi frekuensi menunjukkan kemampuan speaking siswa kelas kontrol sebelum dilaksanakan perlakuan (pre test), rata-rata siswa ada pada kategori sedang dan rendah, bahkan terdapat 20% (6 siswa) yang mendapatkan nilai sangat rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa hasil kemampuan speaking siswa kelas kontrol sebelum diberi perlakuan tergolong kurang atau rendah. Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan metode konvensional, hasil kemampuan speaking siswa pun terjadi peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari kemampuan speaking siswa yang ada dalam kategori sangat tinggi sebesar 20% (6 siswa), kategori tinggi sebesar 33% (10 siswa), kategori sedang sebesar 33% (10 siswa), kategori rendah sebesar 14% (4 siswa), dan tidak ada responden yang ada pada kategori sangat rendah. Selanjutnya sesuai dengan skor rata-rata yang didapat sebesar 77,67 dimana nilai rata-rata tersebut memiliki interval 64-79 yang artinya berada pada kategori sedang. Sedangkan skor rata-rata yang didapatkan sebelum (pretest) sebesar 63,67

yang berada pada interval 54-64 yang artinya rendah. Hal ini memberitahukan bahwa hasil kemampuan *speaking* siswa kelas kontrol mengalami peningkatan.

Berdasarkan data yang telah didapat dapat diketahui perbandingan rata-rata nilai kelas eksperimen ada pada kategori tinggi yaitu 88.83 sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol ada pada kategori sedang yaitu 77.67. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pemanfaatan metode pembelajaran Role Playing dengan kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Selanjutnya, berdasarkan tabel 10, didapat nilai probabilitas (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar 0,01 kurang dari taraf signifikansi yaitu 5% artinya ada perbedaan kemampuan *speaking* setelah diberikan perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan minat belajar dan kemampuan *speaking* siswa. *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa memberikan pengaruh yang sangat baik karena dapat membuat meningkatkan keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis pada siswa (Saputri & Yamin, 2022)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data di atas, didapatkan kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran Role Playing terhadap minat belajar dan kemampuan siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan nilai siswa setelah model pembelajaran role playing diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nike, Abidin, Yunus, & Rakhmayanti, Fully. (2022). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 9010–9018.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2014). *Metode-metode Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Nuril, Mustaji, Mustaji, & Arianto, Fajar. (2021). Blended Learning with Science-Technology-Society Approachment: a Literature Review. *Open Access Indonesia Journal of Social Sciences*, 4(2), 173–177.
- Muthmainnah, & Imran, Rustiyarso. (2016). Analisis Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Sosiologi Di Kelas X MAS Al-Jihad Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(11), 1–13.
- Ndraha, Iman Saro, Mendrofa, Ratna Natalia, & Lase, Rama'eli. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Pertiwi, Amalia Dwi, Nurfatihah, Siti Aisyah, & Hasna, Syofiyah. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
- Saputri, Rahma, & Yamin, Yamin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiradarma, Komang, Suarni, Ni, & Renda, Ndara. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i3.39212>