

Penerapan Model *Cooperatif Learning* dengan Teknik Bermain Peran (*Role Play*) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa pada Materi “*Too Big and Small Enough*” dan “*Upcoming Events*”

I Wayan Sutena^{1*} 

¹SMA Negeri 1 Tegallalang, Gianyar, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 04, 2022

Revised Nvember 07, 2022

Accepted January 20, 2023

Available online February 25, 2023

Kata Kunci:

Cooperative Learning, Bermain Peran (*Role Play*), Aktivitas dan Hasil Belajar

Keywords:

Cooperative Learning, *Role Play*, *Activities and Learning Outcomes*



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa yang cenderung rendah. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan Model *Cooperatif Learning* dengan teknik bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran Bahasa Inggris Pada Materi “*Too Big And Small Enough*” dan “*Upcoming Events*”. Subjek penelitian berjumlah 36 orang. Objek dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa. Rancangan penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus. Data aktivitas belajar siswa direkam dengan menggunakan lembar observasi dan data hasil belajar diperoleh dengan menggunakan tes di setiap akhir siklus. Data yang terkumpul di analisis menggunakan metode analisis deskriptif. Dari data hasil observasi pada siklus pertama dan kedua diperoleh aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 13.78%. Data hasil belajar dari siklus pertama ke siklus kedua juga mengalami peningkatan sebesar 8.33%. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar ini bisa terjadi mengingat penerapan model *cooperatif learning* dengan teknik bermain peran (*role play*) menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dalam melakukan peran sehingga menemukan konsep baru. Dengan demikian melalui penerapan model pembelajaran *cooperatif learning* dengan teknik bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran merupakan strategi alternatif yang efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa

ABSTRACT

The use of inappropriate learning methods has an impact on activities and student learning outcomes which tend to be low. This classroom action research aims to determine the advantages of the Cooperative Learning Model with role playing techniques in learning English in the Materials "Too Big And Small Enough" and "Upcoming Events". The research subjects totaled 36 people. The object in this study is the activity and student learning outcomes. The design of this action research was carried out in two cycles. Student learning activity data was recorded using observation sheets and learning outcome data obtained using tests at the end of each cycle. The collected data was analyzed using descriptive analysis method. From the observed data in the first and second cycles, it was found that student learning activities increased by 13.78%. Data on learning outcomes from the first cycle to the second cycle also increased by 8.33%. This increase in activity and learning outcomes can occur considering the application of the cooperative learning model with role playing techniques (role play) guides students to work together in groups in carrying out roles so as to discover new concepts. Thus through the application of cooperative learning learning models with role playing techniques (role play) in learning is an effective alternative strategy to increase student activity and learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada kurikulum jenjang SMA dimana pembelajaran menekankan pada penguasaan kompetensi berbahasa untuk dapat berkomunikasi

Corresponding author.

*E-mail address: iwsutena@gmail.com (I Wayan Sutena)

secara lisan dan tertulis (Ahdan, Putri, & Sucipto, 2020; Noge, 2019). Komunikasi secara lisan terlihat melalui penyampaian langsung melalui berbicara (*speaking*), sedangkan komunikasi tertulis terlihat melalui penyampaian ide-ide dan perasaan melalui tulisan (*writing*) (Amini & Suyadi, 2020; Lagur, Makur, & Ramda, 2018). Didalam kurikulum Bahasa Inggris tahun 2013 dinyatakan bahwa belajar Bahasa Inggris pada dasarnya belajar menguasai kompetensi berbahasa. Menguasai kompetensi berbahasa berarti seseorang tidak hanya menguasai unsur-unsur bahasa (kosa kata dan tata bahasa) tetapi juga mampu menggunakan Bahasa Inggris secara nyata dalam berkomunikasi baik lisan maupun tertulis (Damayanti & Kristiantari, 2022; Hotmaria, 2021). Kemampuan berbahasa inggris baik lisan maupun tulisan sangat diperlukan di era sekarang. Dengan penguasaan keterampilan berbicara yang baik, siswa dapat mengkomunikasikan ide-ide mereka, baik di sekolah maupun dengan penutur asing, serta dapat menjaga hubungan baik dengan orang lain (Simaremare, 2018; Triwardhani, Trigartanti, Rachmawati, & Putra, 2020). Selain itu penguasaan bahasa internasional akan berdampak terhadap pemahaman berbagai budaya dunia.

Melihat pentingnya kemampuan berbahasa inggris, sekolah memegang peranan penting sebagai tempat melatih, membekali, dan membiasakan siswa untuk mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan bahasa inggris (Nuraini, 2019; Rahmawati & Suryadi, 2019). Guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang baik dan bermakna. Artinya dalam kegiatan pembelajaran terjadi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa. Terjadinya aktivitas guru dan siswa akan menciptakan sebuah interaksi pembelajaran yang efektif. Interaksi guru dan siswa yang berjalan dengan baik dapat menghasilkan perubahan perilaku dan pengetahuan pada peserta didik (Safitri & Dafit, 2021; Saputra, 2019). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus mampu menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar semua siswa dapat terlibat (Hendi, Caswita, & Haenilah, 2020; Zephisius Rudiyanto Eso Ntelok, 2021). Karena strategi pembelajaran yang efektif akan berpengaruh terhadap pemahaman serta hasil belajar peserta didik. Tidak terkecuali pada pembelajaran bahasa inggris yang lebih ditekankan untuk meleatih kemampuan siswa dalam berbicara. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang menuntun siswa untuk dapat berinteraksi, berdiskusi, berkomunikasi, dan mengemukakan pendapatnya.

Namun berdasarkan hasil observasi, kemampuan berbahasa Inggris siswa kelas X IPA 2 di SMA N 1 Tegallalang sampai saat ini relatif masih rendah. Siswa belum mampu mengungkapkan ide-ide yang sederhana dalam Bahasa Inggris. Siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Permasalahan yang ada disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga kurang mendapat respon dari siswa. Metode pembelajaran yang diterapkan di kelas secara umum menekankan pada unsur-unsur bahasa (Sedana Putra & Semara Putra, 2021; Yulianto & Putri, 2020). Akibatnya adalah aktivitas siswa dalam pembelajaran cenderung rendah dan kurang bergairah. Jika hal ini terus berlanjut akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa. Mereka tidak akan mengalami peningkatan dalam keterampilan berbicara bahasa inggris.

Karena itu perlu diadakan perbaikan pembelajaran yang berasosiasi dengan *Contextual Teaching Learning* (CTL), yaitu pendekatan keterampilan proses dengan metode *Cooperative Learning*, dengan teknik bermain peran (*Role Play*). *Role playing* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memerankan suatu tokoh dalam peristiwa atau materi yang diungkapkan dalam bentuk cerita (Marlia, Fauziana Ridwan, & Priatna, 2018; Wahyuni, Slameto, & Setyaningtyas, 2018). *Role playing* mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Dengan metode *role-playing* siswa dituntut untuk dapat memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kesehariannya (Purbiyanti, Wasino, & Nuryatin, 2017; Puspitasari, 2018). Dengan menggunakan metode *role-playing* siswa juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukannya selamaini. Teknik ini diharapkan dapat merangsang siswa lebih aktif berbicara, sehingga kemampuan berbicara siswa bisa meningkat. Guru dituntut agar selalu inovatif dan kreatif dalam merancang dan mengimplementasikan teknik bermain peran (*Role Play*) pada siswa, agar proses pembelajaran lebih menarik. Disamping itu untuk menciptakan situasi belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fitriani & Nurafni, 2021; Purbiyanti et al., 2017). Dengan bermain peran siswa dapat meningkatkan interaksi dan aktivitas belajarnya (Ni Nyoman Wirati, 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Dewi, 2020; Widyari, Ganing, & Asri, 2018). *Role playing* mampu menciptakan suasana kelas yang aktif melalui interaksi dan komunikasi akan berdampak terhadap prestasi belajar siswa (Isnaini, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan

bahwa model pembelajaran role playing membawa dampak yang positif dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan Model *Cooperatif Learning* dengan teknik bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran Bahasa Inggris Pada Materi "*Too Big And Small Enough*" dan "*Upcoming Events*" dengan subjek penelitian kelas X SMA N 1 Tegallalang, semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas X IPA 2 SMA N 1 Tegallalang. Pemilihan kelas ini didasarkan pada asumsi bahwa kelas X IPA 2 semester genap tahun pelajaran 2021/2022 terdiri dari siswa-siswa dengan tingkat pengetahuan yang beraneka ragam, yaitu dengan kategori rendah, sedang, dan tinggi. Pengkategorian ini didasarkan pada pembentukan kelas pada masing-masing rombongan belajar di kelas X IPA 2 didasarkan pada test potensi akademik dan penelusuran minat dan bakat. Berdasarkan hasil tes tersebut maka siswa disebar kedalam 5 kelas IPA, sehingga masing-masing kelas tidak ada yang terlalu menonjol dan tidak ada pula kelas yang terlalu pasif. Pembentukan kelas ini juga didasarkan pada asumsi penyebaran pengetahuan melalui teman sebaya. Jadi rata-rata kelas X IPA 2 memiliki tingkat pengetahuan yang setara, sehingga layak digunakan sebagai subjek penelitian.

Siswa kelas X IPA 2 terdiri dari 36 orang siswa dengan 18 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Pembagian siswa pada masing-masing rombongan belajar tiap-tiap tingkat dilakukan dengan teknik campuran. Hal ini dilakukan agar dalam proses pembelajaran aktivitas siswa tiap-tiap kelas seimbang, yang artinya tidak ada kelas yang terlalu aktif dan tidak ada kelas yang terlalu pasif. Alasan lain dari pengkondisian kelas seperti ini adalah terjadi kolaborasi dan penularan pengetahuan oleh siswa yang memiliki pengetahuan yang lebih kepada temannya yang memiliki pengetahuan yang agak kurang. Dengan demikian pada masing-masing kelas terdapat siswa dengan kategori pintar, sedang dan agak kurang.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022, yaitu mulai minggu pertama bulan Januari 2022 dan berakhir pada minggu keempat pada bulan April 2022. Waktu penelitian ini dipilih karena bertepatan dengan pembahasan materi "*Too Big and Small Enough*" dan "*Upcoming Events*". Pada penelitian ini digunakan teks transaksional beserta unsur-unsur bahasa (kosa-kata, tata bahasa) dan tindak tutur (*speech acts*) yang digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dirancang dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam 2 jam pelajaran atau sebanyak (3 kali pertemuan). Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Siklus I Perencanaan awal dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Menyusun silabus "*Too Big and Small Enough*" dan "*Upcoming Events*", (2) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (3) menyusun Lembar kerja siswa yang akan digunakan dalam bermain peran, (4) menyusun instrumen observasi, (5) menyusun tes hasil belajar, (6) menetapkan anggota kelompok.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil penelitian ini adalah observasi dan teknik test. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung yaitu pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi sebenarnya dan langsung diamati oleh pengamat. Teknik Test yang dimaksud dalam penelitian ini adalah test sebagai alat penilaian yaitu pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan "*Upcoming Events*" yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban. Jenis test yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda dan test uraian yang disusun berdasarkan indikator-indikator materi pelajaran.

Teknik Pengolahan Data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data yang berupa angka-angka yang diperoleh berdasarkan skala likert pada masing-masing kelompok untuk masing-masing aktivitas yang diamati dijumlahkan kemudian dibandingkan dengan skor maksimum yang seharusnya diperoleh siswa, dan dinyatakan dalam persentase. Persentase yang diperoleh masing-masing kelompok menggambarkan tingkat aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *cooperatif learning* dengan teknik bermain peran. Data hasil belajar pada siklus kedua juga dianalisis seperti data pada siklus pertama. Setelah diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus kedua, kemudian dibandingkan dengan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus pertama. Perbandingan persentase ketuntasan klasikal pada siklus pertama dan siklus kedua menggambarkan pengaruh model *cooperatif learning* dengan teknik bermain peran terhadap hasil belajar. Indikator keberhasilan pada masing-masing siklus adalah seperti uraian berikut: 1) Tingkat aktivitas siswa pada kelompok kecil maupun klasikal dapat mencapai kategori aktif dan sangat aktif. 2) Siswa mencapai skor hasil belajar lebih dari atau sama dengan tahapan penilaian sesuai dengan ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam pengumpulan data hasil penelitian peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa: 1) Lembar Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang sudah dirancang untuk mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan model *cooperatif learning* dengan teknik bermain peran. 2) Butir test yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada kompetensi dasar yang dijabarkan melalui indikator-indikator yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini butir soal yang digunakan mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi dan analisis dengan tingkat kesulitan rendah, sedang, dan tinggi.

Test awal yang dilaksanakan pada hari Selasa, 4 Januari 2022 masing-masing selama satu jam pelajaran mendapatkan data sebagai berikut. Dari 36 orang siswa kelas X IPA 2 yang mengikuti test awal dengan batas KKM 77, hanya 8 orang yang memperoleh nilai di atas KKM, sisanya lagi 28 orang memperoleh nilai dibawah KKM. Jadi siswa yang memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan KKM baru mencapai 22.22 % dan sisanya lagi 77,78 % nilai siswa berada di bawah KKM.

Hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus pertama meliputi data aktivitas siswa dan data hasil belajar siswa. Dengan mengkonversi kriteria aktivitas siswa dalam kegiatan bermain peran klasikal, diperoleh skor aktivitas siswa 165 dari skor maksimum 225, berarti tingkat aktivitas siswa mencapai 74,67%. Dengan memasukan ke dalam tabel konversi skor maka aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan metode *Role Play* tergolong aktif. Namun perlu ada perbaikan aktivitas siswa pada komponen dalam kelancaran berdialog yang baru mencapai 64.44 %. Berdasarkan analisis ketuntasan belajar dengan batas minimal ketuntasan 77, secara umum diperoleh 31 siswa termasuk kategori tuntas belajar dari 36 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian persentase ketuntasan yang dapat dicapai secara klasikal adalah 88.89%.

Penelitian tindakan pada siklus kedua dilaksanakan selama tiga minggu atau sebanyak tiga kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan selama dua jam pelajaran. Pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga berturut-turut dilaksanakan setiap hari selasa dimulai tanggal 29 Maret 2022, 5 April 2022, dan 12 April 2022. Kegiatan yang dilakukan pada masing-masing pertemuan sesuai dengan tahapan-tahapan tindakan yang direncanakan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi/evaluasi. Dengan mengkonversi kriteria aktivitas siswa dalam kegiatan kelompok dan diskusi klasikal, diperoleh skor aktivitas siswa 196 dari skor maksimum 225, berarti tingkat aktivitas siswa mencapai 87.11%.

Dengan memasukan persentase skor yang diperoleh siswa ke dalam kreteria konversi skor maka aktivitas siswa pada siklus kedua ini dapat dikategorikan sangat aktif. Berdasarkan analisis ketuntasan belajar dengan batas minimal ketuntasan 75%, secara umum diperoleh 35 siswa termasuk kategori tuntas belajar dari 36 orang siswa yang hadir. Dengan demikian persentase ketuntasan yang dapat dicapai secara klasikal adalah 97.22%. Berdasarkan hasil observasi penelitian Siklus I dan Siklus II maka dapat diuraikan hasil observasi pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Hasil Analisis Data Aktivitas Siswa pada Siklus I

Kelompok	Komponen Aktivitas					Jumlah
	1	2	3	4	5	Skor
I	4	4	4	3	4	19
II	3	4	3	4	3	17
III	4	3	3	4	3	17
IV	4	4	3	4	3	18
V	4	4	3	3	3	17
VI	3	5	4	4	3	19
VII	4	4	4	4	4	20
VIII	4	3	4	4	3	18
IX	4	5	5	3	3	20
Jumlah	34	36	33	33	29	165
Skor Maksimum	45	45	45	45	45	225
Presentase	75,56%	80,00%	73,33%	73,33%	64,44%	73,33%

Berdasarkan hasil observasi penelitian siklus I maka dapat diuraikan hasil analisis data hasil belajar siswa pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil Analisis Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Nilai Test	Frekuensi	Jumlah Nilai	No. Absen	Keterangan
1	50	1	50	10	Belum Tuntas
2	60	3	180	5,16,29	Belum Tuntas
3	70	1	70	27	Belum Tuntas
4	80	29	2.320	1,2,3,4,6,7,8,9,11,12,13,14,15,16,17, 18,19,20,21,22,24,25,26,28,30,32, 34,35,36	Tuntas
5	90	2	180	23,31	Tuntas
7	100	0	-		
Jumlah		36	2.800		
Rata - Rata		77,78			
Daya Serap		77,78%			
Ketuntasan		88,89%			

Berdasarkan hasil observasi penelitian pada siklus II maka dapat diuraikan hasil observasi pada Tabel 3:

Tabel 3. Hasil Analisis Data Aktivitas Siswa pada Siklus II

Kelompok	Komponen Aktivitas					Jumlah
	1	2	3	4	5	Skor
I	4	4	5	4	5	22
II	5	4	4	5	4	22
III	5	4	5	5	4	23
IV	4	3	5	4	5	21
V	4	5	5	4	5	23
VI	4	5	4	4	3	20
VII	4	4	5	4	4	21
VIII	4	4	4	4	4	20
IX	4	5	5	5	5	24
Jumlah	38	38	42	39	39	196
Skor Maksimum	45	45	45	45	45	225
Presentase	84,44%	84,44%	93,33%	86,67%	86,67%	87,11%

Berdasarkan hasil observasi penelitian siklus II maka dapat diuraikan hasil analisis data hasil belajar siswa pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No	Nilai Test	Frekuensi	Jumlah nilai	No. Absen	Keterangan
1	50	0	-		Belum Tuntas
2	60	0	-		Belum Tuntas
3	70	1	70	5	Belum Tuntas
4	80	14	1.120	3,4,9,10,11,12,14,17,19,23,24,2, 7,28,29	Tuntas
5	90	15	1.350	1,6,7,8,13,16,20,21,26,30,31,32, 33,34,35	Tuntas
7	100	6	600	2,15,18,22,25,36	
Jumlah		36	3.140		
Rata - Rata		87,22			
Daya Serap		87,22%			
Ketuntasan		97,22%			

Pada siklus pertama tingkat aktivitas siswa mencapai 73.33% tergolong dalam katagori aktif dan pada siklus kedua mencapai 87.11% tergolong dalam katagori sangat aktif. Dari kedua siklus tersebut terjadi peningkatan aktivitas siswa sebesar 13.78%.

Pembahasan

Berdasarkan data yang telah disajikan baik dari siklus pertama maupun siklus kedua, diperoleh gambaran bahwa penerapan model *cooperatif learning* dengan teknik *role paly* dalam materi *Too Big and Small Enough* dan *Upcoming Events* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar ini disebabkan oleh kemampuan siswa dalam menerapkan konsep-konsep baru yang diperoleh untuk menyelesaikan persoalan meningkat. Peningkatan hasil belajar ini juga disebabkan oleh jenis soal yang dipakai menguji kemampuan siswa sangat berkaitan dengan kejadian-kejadian sehari-hari. Peningkatan hasil belajar ini juga disebabkan oleh karakteristik materi yang memiliki tingkat kesulitan yang setara. Pada siklus kedua sebagian besar siswa sudah mampu memerankan perannya, menguasai dialog, dan mendiskusikan hasil pengamatan terhadap kelompok lain, serta menerapkan konsep-konsep baru yang di dapat untuk menyelesaikan persoalan. Jadi secara umum penerapan model *cooperatif learning* dengan teknik bermain peran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam materi *Too Big and Small Enough* dan *Upcoming Events* (Lestari, 2018; Ni Nyoman Wirati, 2020). Penerapan model *cooperatif learning* dengan teknik bermain peran dalam proses pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa (Fitriani & Nurafni, 2021).

Jadi secara substansial karena kondisi materi yang hampir sama pada siklus pertama dan siklus kedua, tetapi dengan peningkatan perlakuan pada kegiatan pembelajaran sudah wajar akan berimplikasi pada peningkatan hasil belajar. Penerapan model *cooperatif learning* dengan teknik *Role Play* dalam proses pembelajaran dalam materi *Too Big and Small Enough* dan *Upcoming Events* sejalan dengan Teori Konstruktifisme. Dimana setiap siswa aktif secara mental untuk memilih atau mengamati beberapa masukan sensori baru dalam lingkungannya, baik berasal dari buku-buku teks maupun dari pengalaman belajar lainnya yang disajikan guru dalam hal ini siklus pertama. Masukan-masukan yang diperhatikan dan dipilih siswa kemudian dimaknai dengan menyusun hubungan-hubungan antara masukan sensori baru dengan pengetahuan relevan yang telah dimiliki. Jadi dengan menerapkan Model *cooperatif learning* dengan teknik *Role Play* siswa bisa mengkaitkan efisiensi dan efektivitas belajar, dapat belajar mandiri, dapat memecahkan masalah dengan sistematis, dan dapat menganalisis masalah menjadi masalah-masalah yang lebih rinci, dan siswa juga dapat mengkonstruksi makna dari hubungan-hubungan antara sensori dan pengetahuan yang telah ada (Dewi, 2020; Puspitaningrum, Untari, & Listyarini, 2019). Karena itu perlu diadakan perbaikan pembelajaran yang berasosiasi dengan *Contextual Teaching Learning* (CTL), yaitu pendekatan keterampilan proses dengan metode *Cooperative Learning*, dengan teknik bermain peran (*Role Play*). *Role playing* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memerankan suatu tokoh dalam peristiwa atau materi yang diungkapkan dalam bentuk cerita (Widyari et al., 2018). *Role playing* mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Dengan metode *role playing* dapat merangsang siswa lebih aktif berbicara, sehingga kemampuan berbicara siswa bisa meningkat (Fitriani & Nurafni, 2021; Marlia et al., 2018). Guru dituntut agar selalu inovatif dan kreatif dalam merancang dan mengimplementasikan teknik bermain peran (*Role Play*) pada siswa, agar proses pembelajaran lebih menarik. Disamping itu untuk menciptakan situasi belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat mneingkatkan hasil belajar siswa (Fitriani & Nurafni, 2021; Purbiyanti et al., 2017). Dengan bermain peran siswa dapat meningkatkan interkasi dan aktivitas belajarnya (Ni Nyoman Wirati, 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Dewi, 2020; Widyari et al., 2018). *Role playing* mampu menciptakan suasana kelas yang aktif melalui interkasi dan komunikasi akan berdampak terhadap prestasi belajar siswa (Isnaini, 2021). Implikasi penelitian ini adalah diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan berbicara serta hasil belajar siswa dengan menggunakan model-model pembelajaran yang kreatif.

4. SIMPULAN

Berdasarkan pada penjelasan yang diuraikan dalam pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *cooperatif learning* dengan teknik bermain peran (*Role Play*) dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas X IPA 2 semester genap SMA Negeri 1 Tegallalang Tahun Pelajaran 2021/2022, melalui penerapan model *cooperatif learning* dengan teknik bermain peran (*Role Play*) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA 2 semester genap SMA Negeri 1 Tegallalang Tahun Pelajaran 2021/2022

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dihaturkan kepada Kepala SMA Negeri 1 Tegallalang atas izin dan petunjuk yang diberikan selama penelitian ini. Ucapan terima kasih juga dihaturkan kepada rekan guru MGMP Bahasa Inggris SMA Negeri 1 Tegallalang atas saran dan kerjasamanya selama penelitian ini.

6. DAFTAR RUJUKAN

- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>.
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.
- Damayanti, K. D., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 81–89. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.46132>.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.26388>.
- Fitriani, D., & Nurafni. (2021). Dampak Model Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 492–499. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.38287>.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>.
- Hotmaria. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Materi Pengandaian Diikuti Perintah/Saran Menggunakan Strategi Pembelajaran Three Step Interview. *Jear: Journal of Educational Action Research*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i1.31558>.
- Isnaini, I. (2021). Penerapan Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Membaca. *Juwara: Jurnal Wawasan Dan Aksara*, 1(2). <https://doi.org/10.58740/juwara.v1i2.28>.
- Lagur, D. S., Makur, A. P., & Ramda, A. H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 357–368. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i3.160>.
- Lestari, N. P. C. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(4), 355. <https://doi.org/10.23887/jear.v2i4.16331>.
- Marlia, S., Fauziana Ridwan, A., & Priatna, A. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.72>.
- Ni Nyoman Wirati. (2020). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Penanganan Barang Bawaan Tamu Melalui Model Kooperatif Learning dengan Teknik Bermain Peran (Role Play). *Jear: Journal of Educational Action Research*, 4(4), 400–406. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28505>.
- Noge, M. D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Bilingual Preview-Review Berbasis E-Flashcard Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Smp. *Journal of Education Technology*, 2(1), 13. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13801>.
- Nuraini, L. (2019). Integrasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika Sd/Mi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(2). <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i2.4873>.
- Purbiyanti, E. D., Wasino, W., & Nuryatin, A. (2017). Keefektivan Penerapan Model Role Playing dan Paired Storytelling terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Journal of Primary Education*, 6(1), 57–64. <https://doi.org/10.15294/JPE.V6I1.14597>.
- Puspitaningrum, J. I., Untari, M. F. A., & Listyarini, I. (2019). Keefektifan Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v7i3.20985>.
- Puspitasari. (2018). Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 55–64. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v1i1.347>.
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>.
- Safitri, V., & Dafit, F. (2021). Peran Guru Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Melalui Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1356–1364.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.938>.
- Saputra, B. R. (2019). Strategi Pendekatan Peran Sebagai Pemimpin Dan Keluarga Yang Diterapkan Kepala Sekolah Untuk Meningkatkan Komitmen Kerja Guru Di Sekolah. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2), 122–129. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2019.v6.i2.p122-129>.
- Sedana Putra, I. G. A., & Semara Putra, D. K. N. (2021). Komik Pendidikan Berorientasi Children Learning in Science Pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32434>.
- Simaremare, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bergambar Pada Materi “Teks Percakapan” Pada Siswa Kelas V SD ST. Yoseph Medan. *Edukasi Kultura : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(2). <https://doi.org/10.24114/kultura.v1i2.11771>.
- Triwardhani, I. J., Trigartanti, W., Rachmawati, I., & Putra, R. P. (2020). Strategi Guru dalam membangun komunikasi dengan Orang Tua Siswa di Sekolah. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.24198/jkk.v8i1.23620>.
- Wahyuni, I., Slameto, & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>.
- Widyari, I. A. M., Ganing, N. N., & Asri, I. G. A. A. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Indonesia. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 95–103. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16415>.
- Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(02), 143–148. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>.
- Zephisius Rudiyanto Eso Ntelok. (2021). Peran Guru Kelas Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Tengah Pandemi Covid-19. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 148–155. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.861>.