



Metode Role Playing Berbasis Bilingual untuk Meningkatkan Kemampuan dan Hasil Belajar Siswa SMP Laboratorium Undiksha

Ketut Valien Wira Atmaja^{1*}, I Putu Sriartha¹, I Wayan Kertih¹

¹ Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*e-mail: valienwira22@gmail.com (corresponding author)

Article history: Received 02 August 2022; Accepted 11 March 2022; Available online 01 April 2023

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dengan metode role playing (RPL) berbasis bilingual dalam meningkatkan nilai belajar siswa pada mata pelajaran IPS, mengetahui keefektifan pembelajaran dengan metode RPL berbasis bilingual dalam meningkatkan keterampilan komunikasi bahasa asing, dan mengetahui respon siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode RPL berbasis bilingual. Penelitian ini dirancang dalam penelitian tindakan kelas dalam dua siklus di SMP Laboratorium Undiksha. Subjek dalam penelitian ini adalah 18 siswa kelas VIII-3 dan objek dalam penelitian ini adalah kemampuan dan hasil belajar siswa. Data dikumpulkan melalui tes dan angket. Kemudian, data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode role playing berbasis bilingual terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan hasil nilai siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII-3 di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja. Pembelajaran dengan metode role playing berbasis bilingual terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi berbahasa asing di kelas VIII-3 di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja. Siswa Kelas VIII-3 SMP Laboratorium Undiksha tahun ajaran 2021/2022 memberikan tanggapan yang positif terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan metode role playing berbasis bilingual.

Abstract

The objectives of this study were to determine the effectiveness of learning with the bilingual-based RPL method in increasing student learning scores in social science subjects, to determine the effectiveness of learning with the bilingual-based RPL method in improving foreign language communication skills, and to determine student responses in social studies learning with the bilingual-based RPL method. This research was designed as classroom action research in two cycles at SMP Laboratorium Undiksha. The subjects in this study were 18 students of class VIII-3, and the objects were students' abilities and learning outcomes. Data were collected through tests and questionnaires. Then, the data were analyzed descriptively, qualitatively, and quantitatively. The results of this study indicate that learning using the bilingual-based role-playing method is proven to be effective in increasing student grades in social studies subjects in class VIII-3 at SMP Laboratorium Undiksha Singaraja. Learning using the bilingual-based role-playing method is proven effective in improving students' abilities. Communicate in foreign languages in class VIII-3 at Undiksha Laboratory Junior High School Singaraja. Class VIII-3 students of Undiksha Laboratory Junior High School for the academic year 2021/2022 positively respond to social science learning using the bilingual-based role-playing method.

Kata Kunci:

Bilingual; Hasil Belajar; Kemampuan Siswa; Metode *Role Playing*; IPS

Keywords:

Bilingual; Learning Outcome; Student Skill; Role Playing Method; Social Studies

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.



1. Pendahuluan

Pembelajaran bilingual adalah pembelajaran yang menggunakan dua bahasa sebagai media pengantar. Menurut Ofelia et al (2017) "Pendidikan bilingual, didefinisikan sebagai kurikulum sekolah dasar atau menengah dengan dua atau lebih bahasa sebagai medianya". Di Indonesia, pendidikan bilingual diimplementasikan melalui pengembangan sekolah bertaraf internasional. Sekolah bertaraf internasional bertujuan untuk menyiapkan lulusan menjadi (1) individu yang nasionalis dan berwawasan global; (2) individu yang cinta damai dan toleran; (3) pemikir yang kritis, kreatif, dan produktif; (4) pemecah masalah yang efektif dan inovatif; (5) komunikator yang efektif; (6) individu yang mampu bekerja sama; dan (7) pembelajar yang mandiri (Depdiknas, 2007). Dalam pengimplementasiannya pembelajaran berbasis bilingual dikelas bisa dikolaborasikan dengan metode *role playing*.

Saptono et al (2020) menyatakan bahwa *role playing* didasarkan pada pengalaman metode pembelajaran yang dirancang dalam skenario tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* menuntut siswa yang lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dahlan dalam Darmadi (2017) menyebutkan langkah-langkah dalam metode *role playing* (1) memotivasi peserta didik; (2) memilih tema; (3) menyusun scenario; (4) simulasi pemeranan; (5) tahap diskusi; (6) melakukan pemeranan; (7) Penarikan kesimpulan. Metode *role playing* relevan digunakan dengan pendekatan teori belajar behaviorisme.

Simatupang (2019) menyatakan teori behaviorisme merupakan perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh interaksi antara stimulus dan respon siswa. Teori belajar behaviorisme yang menekankan guru selaku pendidik akan memberikan stimulus kepada siswanya dengan harapan siswa akan memberikan respon yang diharapkan oleh gurunya (Heri et al., 2021; Purna et al., 2021). Teori behaviorisme adalah teori yang menekankan pada interaksi stimulus dan respon siswa. Stimulus yang dimaksud siswa akan diminta memerankan peran sesuai dengan langkah metode *role playing* sedangkan respon siswa adalah hasil setelah siswa bermaen peran.

Hasil belajar memberikan gambaran yang jelas kemampuan siswa dan sejauh mana siswa mampu menyerap materi yang diberikan. Pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia No 23 Tahun 2016 tentang standar penilaian pendidik pada Pasal 3 menunjukkan dalam penilaian harus mencakup 3 aspek berarti didalamnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Gunawan (2021) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Armana (2020) menyatakan hasil belajar merupakan tujuan belajar yang berhasil dicapai oleh siswa mengacu kepada standar kompetensi. Jadi apabila hasil belajar belum memenuhi standar kompetensi maka tujuan pembelajaran belum berhasil. Hasil belajar yang belum memenuhi kriteria itu akan menjadi permasalahan yang perlu di refleksi (Sumitadewi et al., 2022).

Pada dasarnya permasalahan dalam pembelajaran sungguh sangat kompleks. Menurut Ratnawati (2016), ketidaksiapan dari guru-guru yang ada di sekolah untuk membelajarkan IPS, mengakibatkan masih rendahnya hasil pembelajaran. Latif (2016) menyatakan bahwa yang mempengaruhi keberhasilan belajar yang berakibat nilai IPS menjadi kurang yaitu kualitas guru, metode pengajaran tidak multi metode. Kesalahan guru dalam penggunaan metode dikelas akan berakibat siswa menjadi jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Guru diharapkan bisa memberikan rangsangan kepada siswa agar siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Suwarna dalam Agustin (2019) bahwa selama ini pembelajaran di kelas sering tidak merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Metode yang sesuai diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Darmawan et al., 2022; Sahar et al., 2022).

Selain meningkatkan hasil belajar siswa, dalam menghadapi tantangan abad 21 diharapkan seseorang memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik yaitu *Communication Skill*. Salah satu

alat komunikasi manusia adalah bahasa. Noermanzah (2019) menyatakan bahwa bahasa sebagai alat komunikasi bermakna bahwa bahasa merupakan deretan bunyi yang bersistem, berbentuk lambang, bersifat arbitrer, bermakna. Sekolah-sekolah internasional terus berinovasi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi peserta didiknya terutama dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam berbahasa asing yaitu bahasa Inggris. Faktanya kualitas bahasa Inggris di Indonesia masih tergolong kurang. Ini dibuktikan dengan hasil Indeks Kemampuan Bahasa Inggris EF (Bahasa Inggris: EF English Proficiency Index, disingkat EF EPI) adalah laporan yang bertujuan mengurutkan negara-negara berdasarkan rata-rata tingkat kemampuan Bahasa Inggris pada orang-orang dewasa. Pada tahun 2021 Indonesia menduduki peringkat 80 dari 112 negara dengan predikat kemampuan kurang dengan skor 466.

Permasalahan terhadap pembelajaran IPS dialami di Laboratorium Undiksha Singaraja pada kelas VIII-3. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata siswa pada pembelajaran IPS yang masih rendah. Dari refleksi awal yang dilakukan terjadi permasalahan hasil belajar IPS dan kemampuan berkomunikasi berbahasa asing pada kelas VIII-3. Permasalahan ini harus segera ditangani agar hasil belajar IPS siswa tidak mengalami penurunan dan mereka dapat berkomunikasi dengan baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* berbasis bilingual untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi bahasa asing dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja". Penelitian yang dilakukan Wahyudi (2013) dalam meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa SD IV Tridadi Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman mengalami peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Ini juga didukung dari penelitian Samsibar (2018) dengan judul penelitian *The Effectiveness of role play method toward students' motivation in english conversation*. Berdasarkan analisis metode *role playing* mampu memotivasi siswa dalam percakapan Bahasa Inggris.

Dari beberapa penelitian yang relevan yang sudah dipaparkan ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menguji metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini menerapkan metode *role playing* dengan berbasis bilingual selain untuk meningkatkan hasil belajar siswa penelitian ini juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dalam komunikasi berbahasa asing. Pentingnya penelitian ini dilakukan diharapkan dapat memperkaya metode pembelajaran IPS yang relevan pada tuntutan masyarakat abad 21. Kompetensi abad 21 atau dikenal dengan 4C yaitu *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication* adalah tuntutan di masyarakat kelak siswa agar bisa bersaing di ranah global. Metode *role playing* dengan berbasis bilingual adalah metode yang relevan digunakan pada pembelajaran abad 21. Siswa akan dilatih berfikir kritis, kreatif, bekerja sama dengan teman kelompok dan melatih cara berkomunikasi siswa ketika berinteraksi dengan orang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan metode *role playing* berbasis bilingual dalam meningkatkan hasil nilai belajar siswa pada mata pelajaran IPS, (2) untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan metode *role playing* berbasis bilingual dalam meningkatkan keterampilan komunikasi berbahasa asing, (3) untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode RPL berbasis bilingual.

2. Metode

Penelitian ini dirancang dalam tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan. Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang ada, penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus dan tidak menutup kemungkinan akan ada siklus selanjutnya, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan empat fase, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus. Pada perencanaan tindakan melibatkan beberapa kegiatan, yaitu 1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model *role playing* berbasis bilingual, 2) merancang lembar observasi dalam kegiatan pembelajaran, 3)

menyiapkan alat yang digunakan dengan pendekatan etnografi adalah catatan etnografi dan alat perekam gambar, 4) menyiapkan sarana pembelajaran berupa LKS dan buku ajar, dan 5) menyiapkan alat evaluasi untuk pretest dan tes akhir.

Pada pelaksanaan tindakan terdapat tiga kegiatan utama, yakni 1) pembukaan dimana guru memberikan salam, menanyakan kabar siswa, dan kehadiran siswa, 2) kegiatan inti dimana metode *role playing* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, dan 3) penutup dimana guru memberikan refleksi dan menutup kelas. Pada observasi tindakan, kegiatan pembelajaran dengan tindakan yang diberikan kemudian diobservasi. Pada tahap refleksi, guru menyimpulkan hasil dari tindakan yang dilakukan. Penelitian ini melibatkan 18 siswa kelas VIII-3 di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja sebagai subjek penelitian. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes dan observasi untuk melihat kemampuan siswa serta penyebaran kuesioner untuk melihat respon siswa terkait dengan model *role playing* dalam kegiatan pembelajaran. Semua instrumen dalam penelitian ini sudah divalidasi oleh para ahli dengan mengikuti formula Gregory. Data yang didapatkan kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang berkaitan dengan langkah-langkah dalam penerapan tindak kelas di kedua fase dideskripsikan dari kegiatan paling awal ke paling akhir. Semua kegiatan secara mendalam dideskripsikan dengan seksama. Terlebih lagi, data deskriptif kuantitatif berkaitan dengan pengolahan data berupa angka yang dikelola hanya sampai pada pengolahan secara deskripsi (rerata, nilai tengah, persentase).

3. Hasil dan Pembahasan

Data mengenai nilai IPS dan nilai berkomunikasi berbahasa asing siswa serta respon siswa dengan menggunakan metode *role playing* yang telah dikumpulkan dari refleksi awal, siklus I, siklus II, dijabarkan seperti di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Belajar

No.	Kategori	Refleksi Awal		Siklus I		Siklus II	
		F	P	F	P	F	P
1.	Belum Berhasil	17	94%	8	44%	0	0%
2.	Berhasil	1	6%	10	56%	18	100%

Tabel 1 menunjukkan bahwa pada refleksi awal ditemukan hasil belajar yang rendah sekitar 6%. Kemudian pada siklus I ditemukan peningkatan sebanyak 50% hingga menjadi 56%. Hal ini terus meningkat hingga ke siklus II menjadi 100%. Hal ini dapat juga dilihat pada Gambar 1.

Tabel 2. Kemampuan Bahasa Asing

Kategori	Refleksi Awal		Siklus I		Siklus II	
	F	P	F	P	F	P
Sangat Baik	0	0%	1	6%	3	17%
Baik	0	0%	4	22%	15	83%
Cukup	15	83%	11	61%	0	0%
Kurang	3	17%	2	11%	0	0%
Sangat Kurang	0	0%	0	0%	0	0%

Tabel 2 menunjukkan bahwa kemampuan bahasa asing pada refleksi awal dapat dikategorikan kedalam kategori cukup dan kurang. Kemudian, pada siklus I terjadi perubahan yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa 6% sangat baik, 22% baik, 61% cukup, dan 11% kurang. Perubahan kearah membaik terjadi di siklus II dimana kemampuan dikategorikan 83% baik dan 17% sangat baik.

Tabel 3. Respon siswa

Respon	Sangat Kurang Positif	Kurang Positif	Cukup Positif	Positif	Sangat Positif
Banyak siswa	0	0	0	2	16
Persentase	0%	0%	0%	11%	89%

Tabel 3 menunjukkan respon siswa terhadap metode pengajaran yang dilakukan pada dua siklus sebelumnya. Hasil menunjukkan bahwa semua siswa menyukai metode pembelajaran yang diberikan dengan 89% menunjukkan sikap sangat positif dan 11% menunjukkan sikap positif.

Pelaksanaan metode pembelajaran

Siklus I

Pada pertemuan pertama pada siklus I, terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh guru didalam kegiatan pembelajaran seperti pada Gambar 1-3 sebagai berikut.



Gambar 1. Pembukaan Pembelajaran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 1 menunjukkan bahwa guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, melakukan pengabsenan, dan memberikan motivasi. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran untuk pertemuan I. Selanjutnya, langkah-langkah mengenai metode bermain peran dijelaskan oleh guru.



Gambar 2. Diskusi Kelompok
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2 menunjukkan bahwa siswa diminta untuk mencari kelompok dan duduk dalam kelompoknya. Kemudian, siswa mencermati dan berdiskusi mengenai tema yang diberikan oleh guru. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang beranggotakan 6 siswa dalam masing-masing kelompok.



Gambar 3. Perancangan Skenario
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3 menunjukkan bahwa guru mengarahkan siswa bekerja sama dalam kelompoknya untuk merancang skenario dalam bentuk bahasa Inggris sesuai tema yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, pertemuan kedua pada siklus I dilanjutkan dengan beberapa kegiatan untuk melanjutkan kegiatan dari pertemuan sebelumnya seperti pada Gambar 4 – 7.



Gambar 4. Latihan Bermain Peran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4 menunjukkan bahwa guru mengajak siswa untuk memerankan dialog yang mereka kerjakan. Kemudian, guru dan siswa berdiskusi untuk mengetahui hal yang masih kurang dalam kegiatan simulasi bermain peran.



Gambar 5. Praktik Bermain Peran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 5 menunjukkan bahwa siswa mempraktikkan bermain peran sesuai materi IPS dengan tema yang sudah ditentukan. Siswa menggunakan bahasa asing saat berdialog. Semua anggota dalam kelompoknya memiliki kesempatan untuk melakukan peran.



Gambar 6. Feedback Dari Guru
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 6 menunjukkan bahwa guru memberikan nilai dan masukan terkait dengan penampilan siswa dalam melakukan bermain peran berbasis bilingual.



Gambar 7. Menyimpulkan Kegiatan Pembelajaran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 7 menunjukkan bahwa guru mengundang salah satu siswa untuk menyimpulkan secara umum apa yang sudah mereka pelajari.

Dari kegiatan-kegiatan diatas, diperoleh skor siswa yang bervariasi. Nilai hasil belajar siswa tertinggi yang diperoleh adalah 87, sedangkan skor yang terendah adalah 54 dari skor maksimum 100 dan skor minimum adalah 0. Presentase banyak siswa yang nilai hasil belajarnya berada pada kriteria keberhasilan sebesar 56% (10 orang), sedangkan persentase banyaknya siswa yang belum memenuhi kriteria keberhasilan adalah 44% (8 orang). Sedangkan, hasil tes siklus 1 menunjukkan bahwa secara kuantitatif kecenderungan skor kemampuan berbahasa asing yang diperoleh siswa berada pada rentangan $17,6 \leq \bar{X} < 22,4$ sehingga tergolong kategori "cukup". Dalam penerapan metode *role playing* berbasis bilingual yang telah dilaksanakan pada siklus I, peneliti mengamati beberapa hal yang dilaksanakan dalam pembelajaran serta hasil dari kegiatan pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sudah berlangsung dengan cukup baik, namun masih ditemukan beberapa kendala dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Berdasarkan refleksi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kendala-kendala yang teridentifikasi pada pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa masih kebingungan dalam menentukan tokoh-tokoh dalam kelompok.
- 2) Siswa merasa kebingungan dalam mengerjakan dialog dengan menggunakan bahasa asing.

- 3) Siswa masih merasa malu-malu ketika diminta mencoba simulasi dibangku masing-masing untuk mengecek kesiapan siswa
- 4) Kondisi dikelas sedikit lebih ribut dikarenakan siswa berdiskusi dengan temannya dan ada juga beberapa siswa yang malah mengobrol diluar pelajaran.

Untuk mengatasi kendala-kendala yang ditemui pada siklus I, peneliti bersama dengan guru mendiskusikan perbaikan tindakan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II.

Perbaikan tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Mensosialisasikan kembali metode *role playing* pada setiap pertemuan bahwa metode bermain peran dalam menentukan tokoh adalah dengan cara siswa menggali informasi terlebih dahulu karakter tokoh dari internet, buku dan sumber yang relevan mengenai tokoh yang akan diperankan. Dengan sosialisasi yang diberikan diharapkan di siklus selanjutnya siswa bisa mandiri dan terbiasa dengan metode *role playing* yang diberikan.
- 2) Memberikan pengarahan kepada siswa bahwa dialog bisa diskusikan bersama teman apabila ada masih kebingungan bisa ditanyakan dengan peneliti atau guru bahasa Inggris yang mendampingi saat penelitian
- 3) Saat pembelajaran berlangsung, guru memberikan motivasi dan meyakinkan siswa tidak perlu merasa malu saat bermain peran. Siswa diberikan penjelasan bahwa metode *role playing* ada metode yang menekankan keseruan dalam pembelajaran dan tidak perlu tegang dalam pembelajaran.
- 4) Peneliti dan guru pendamping memberikan pendekatan dan arahan bahwa metode bermain peran perlu juga persiapan yang baik oleh sebab itu siswa harus mempersiapkan sebaik mungkin.

Selain kendala-kendala yang terjadi pada siklus I terdapat pula hal-hal positif yang sebaiknya tetap dipertahankan dan ditingkatkan untuk siklus berikutnya yaitu siswa sudah terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada siswa aktif mencari informasi terkait pembelajaran dan banyak siswa aktif dalam bertanya. Hal ini membuat siswa lebih berperan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki agar memahami materi yang diajarkan.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II didasarkan atas hasil refleksi pada siklus I. Siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, dimana diisi dengan dua kali pertemuan untuk pemberian materi serta diskusi dan satu kali pertemuan untuk mempresentasikan bermain peran serta memberikan tes evaluasi diakhir pembelajaran. Kegiatan dalam pertemuan pertama pada siklus II dapat dilihat pada Gambar 8 -12.



Gambar 8. Pembukaan Pertemuan Pertama Siklus II
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 8 menunjukkan bahwa guru membuka pembelajaran pada pertemuan pertama di siklus II. Guru mengecek kehadiran siswa dan memberikan motivasi kepada siswa. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut. Guru juga mengingatkan kembali langkah-langkah mengenai metode bermain peran yang sudah dilakukan pada siklus I.



Gambar 9. Berdiskusi dengan Kelompok
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 9 menunjukkan bahwa siswa diarahkan untuk membentuk sebuah kelompok dengan beranggotakan 6 orang siswa. Dalam kelompok ini, siswa mencermati tema yang diberikan oleh guru. Kemudian, siswa bersama kelompoknya mendiskusikan dialog yang akan mereka buat. Dalam kegiatan ini, guru menyampaikan bahwa siswa dapat bertanya dengan temannya atau gurunya.



Gambar 10. Simulasi Dialog
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 10 menunjukkan bahwa siswa Pada siklus II dilaksanakan berdasarkan penyempurnaan tindakan dari siklus I. Berdasarkan perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II terlihat bahwa terjadi peningkatan nilai hasil belajar IPS dan kemampuan berbahasa asing siswa jika dibandingkan dengan siklus I.



Gambar 11. Mempraktikkan Bermain Peran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 11 menunjukkan bahwa siswa diundang kedepan kelas untuk mempraktikkan bermain peran. Siswa melakukan sesuai simulasi yang sudah dicoba dalam kelompoknya. Dalam praktik ini, siswa menggunakan bahasa asing dalam melakukan dialognya. Guru memperhatikan penampilan siswa dan menilai penampilan mereka.



Gambar 12. Siswa Membuat Kesimpulan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 12 menunjukkan bahwa setelah melakukan praktik bermain peran di depan kelas. Salah satu siswa diundang kedepan untuk menyimpulkan apa yang sudah mereka pelajari di depan kelas. Siswa menyampaikan materi apa saja yang sudah dipelajari dan aspek-aspek yang penting dalam kegiatan tersebut.

Dari kegiatan belajar diatas, nilai hasil belajar siswa tertinggi yang diperoleh adalah 97, sedangkan nilai yang terendah adalah 75 dari skor maksimum 100 dan skor minimum adalah 0. Presentase banyak siswa yang nilai hasil belajarnya berada pada kriteria keberhasilan sebesar 100% (18 orang), sedangkan persentase banyaknya siswa yang belum memenuhi kriteria keberhasilan adalah 0% (0 orang). Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa secara kuantitatif kecendrungan skor kemampuan berbahasa asing yang diperoleh siswa berada pada rentangan $22,4 \leq \bar{X} < 27,2$ sehingga tergolong kategori "baik". Secara umum, kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan cukup baik dan telah ada peningkatan dari siklus I, baik dari segi proses pembelajaran di kelas ataupun dari hasil pembelajaran yang dilakukan. Siklus II adalah penyempurnaan dari siklus I, dimana dilakukan suatu perbaikan pada tindakan siklus II yang didasarkan pada kendala-kendala yang ditemui pada siklus I dengan tujuan meningkatkan nilai ips dan kemampuan berbahasa asing.

Ternyata perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II cukup berhasil meningkatkan hasil nilai IPS dan kemampuan berkomunikasi berbahasa asing. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dan dengan memperhatikan hasil tes yang dikerjakan siswa, terlihat kelebihan-kelebihan dari proses tindakan yang dilaksanakan pada siklus II yaitu siswa sudah mulai terbiasa untuk berdiskusi dan bekerja untuk bermain peran sesuai masalah yang didapatkan. Dari hasil tes pada siklus II siswa mengalami peningkatan dari hasil tes di siklus I. Peningkatan hasil belajar IPS siswa sebesar 44%. Dapat dilihat juga bahwa setiap siklus terdapat peningkatan hasil belajar dan kemampuan berbahasa asing siswa sehingga sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Rata-rata skor tanggapan siswa terhadap pembelajaran role play sebesar 36,61. Berdasarkan kriteria penggolongan tanggapan siswa tersebut tergolong sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa memandang bahwa model role play cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS dan siswa cenderung berperilaku sangat positif. Misalnya, siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi sehingga mempermudah mereka dalam menyelesaikan masalah nyata, serta siswa menjadi berani untuk mengemukakan pendapat dan bertanya kepada guru.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan Murniviyanti dkk. (2020) penelitian yang berjudul *The Effectiveness of Role-Playing Model on Upgrading Students' Skill of Appreciation*. Penelitian Pendidikan Sastra Indonesia dan Proyek Indonesia, efektivitas metode pembelajaran bermain peran yang digunakan. Penelitian ini juga didukung Saptono dkk. (2020) penelitian yang berjudul *Role-playing model: Is it effective to improve students' accounting learning motivation and learning achievements?* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji-t perbedaan rata-rata motivasi belajar signifikan siswa sangat termotivasi untuk belajar, dan nilai mereka juga sangat tinggi. *Role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini diperoleh bahwa peningkatan hasil nilai IPS dan kemampuan berkomunikasi berbahasa asing dengan metode *role playing* berbasis bilingual mengalami perubahan yang positif. Dalam penerapan model *role playing* berbasis bilingual siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, berfikir, bertanya sesuai materi yang sudah diberikan. Menurut Adini, (2021:4) *Role playing* adalah salah satu metode pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif.

Dalam prosesnya metode *role playing* berbasis bilingual siswa akan diberikan sedikit penjelasan materi yang akan dibahas. Kemudian siswa akan diminta berkelompok dan setiap kelompok akan diberikan materi yang berbeda-beda. Dalam proses ini siswa akan diminta membuat dialog dengan bahasa asing sesuai materi setiap kelompok yang sudah diberikan. Dalam prosesnya siswa diberikan kebebasan dalam menentukan dialog sesuai dengan diskusi dalam kelompoknya. Siswa dalam proses pembelajaran dengan metode *role playing* berbasis bilingual siswa dipaksa untuk mencari tahu secara mandiri cerita atau sejarah dalam pembelajaran IPS penokohan dari berbagai sumber buku, internet dan sumber yang relevan.

Proses pembelajaran pada pertemuan awal di kelas perlakuan, cukup sulit karena siswa belum terbiasa dengan metode *role playing* berbasis bilingual. Namun, guru mengintruksikan siswa langkah-langkah yang harus dilakukan siswa dalam metode bermain peran. Untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya siswa mulai terbiasa pada siklus II setelah siswa diberikan materi yang akan didramakan dalam kelompoknya siswa sudah dengan sigap mencari tahu secara mandiri dibuku, dan internet.

Dalam proses menentukan dialog pada setiap siklus siswa sangat bersemangat walaupun kendala dalam pembuatan dialog cukup memerlukan waktu yang lama. Namun peneliti memberikan arahan kepada siswa disarankan dalam dialog tidak perlu terlalu banyak dan panjang. Dialog bisa secara ringkas, padat dan jelas asal sesuai alur cerita dalam sejarah dalam materi IPS yang diberikan. Setelah proses ini selesai siswa diarahkan guru untuk membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penelitian ini secara umum telah mampu menjawab rumusan masalah sekaligus telah mampu memecahkan permasalahan mengenai nilai IPS yang masih rendah dan kemampuan berkomunikasi berbahasa asing pada kelas VIII-SMP Laboratorium Undiksha. Ini juga didukung oleh tanggapan positif siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan. Sebagai akhir dari pembahasan ini, dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas telah berhasil dilaksanakan. Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa pembelajaran *role playing* berbasis bilingual sangat bermanfaat dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa. Metode ini dapat digunakan secara teratur untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Metode ini dapat digunakan untuk menangani permasalahan yang sama, yakni rendahnya kemampuan belajar IPS dan hasil belajar siswa.

4. Simpulan dan Saran

Penelitian ini menyimpulkan tiga hal, yakni a) pembelajaran dengan metode role playing berbasis bilingual terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan hasil nilai siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII-3 di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja, b) pembelajaran dengan metode role playing berbasis bilingual terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi berbahasa asing di kelas VIII-3 di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja, dan c) siswa Kelas VIII-3 SMP Laboratorium Undiksha tahun ajaran 2021/2022 memberikan tanggapan yang positif terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan metode role playing berbasis bilingual. Saran dalam penelitian ini ditujukan kepada guru untuk mempertimbangkan penerapan metode role playing berbasis bilingual dalam kegiatan pembelajaran dan peneliti lainnya disarankan untuk memvariasikan strategi yang berbeda dengan tetap memelihara keunggulan dari pola pembelajaran ini serta memperhatikan kendala-kendala yang terjadi pada penelitian ini sebagai bahan pertimbangan.

Daftar Pustaka

- Agustin, L. G. R. U., & Lasmawan, I. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian kompetensi belajar IPS ditinjau dari motivasi berprestasi siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(2), 84-95.
- Armana, I. W. D., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 63-71.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Darmawan, A. A. G. A., Wesnawa, I. G. A., & Astawa, I. B. M. (2022). Pengintegrasian Nilai-Nilai Kearifan Lokal Kaja-Kelod ke dalam Pembelajaran IPS sebagai Upaya Pembentukan Sikap Peduli Lingkungan Siswa SMP Negeri 1 Gianyar. *Media Komunikasi FPIPS*, 21(2), 191-202. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v21i2.47235>
- Gunawan, P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2021). Kontribusi konsep diri, disiplin belajar dan ekspektasi karir terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(2), 66-76.
- Heri, Y., Sriartha, I. P., & Suastika, I. N. (2021). Pengembangan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Suku Sasak Sebagai Suplemen Materi Ajar Pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 4 Jerowaru Kabupaten Lombok Timur. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), 118-129. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i2.36799>
- Latip, A. (2016). Faktor-faktor pendukung dan penghambat pembelajaran mata pelajaran IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(2).
- Murniviyanti, L., Shaikh, M., & Syandri, G. (2020). The effectiveness of role-playing model on upgrading students' skill of appreciation. *International Journal of Educational Review*, 2(1), 106-110.
- Noermanzah, N. (2019). Bahasa sebagai alat komunikasi, citra pikiran, dan kepribadian. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 306-319).
- Ofelia Garcia, Angel M.Y. Lin, Stephen May, Nancy Hornberger. (2017). *Bilingual and multilingual*. New York. Education: Springer International Publishing.
- Purna, M. R. P., Kertih, I. W., & Atmadja, A. T. (2021). Pengintegrasian LPD Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Singaraja. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), 130-138. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i2.36802>
- Ratnawati, E. (2016). Pentingnya pembelajaran IPS terpadu. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 2(1).
- Sahar, A. N., Pageh, I. M., & Mudana, I. W. (2022). Kehidupan Bertoleransi di Kampung Islam Kepaon Bali dalam Perspektif Tri Hita Karana sebagai Sumber Belajar IPS di SMP/MTs. *Media Komunikasi FPIPS*, 21(2), 166-179. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v21i2.50258>

- Samsibar, S., & Naro, W. (2018). The effectiveness of role play method toward students' motivation in English conversation. *Eternal (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*, 4(1), 107-116.
- Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, W., & Wahyono, H. (2020). Role-playing model: Is it effective to improve students' accounting learning motivation and learning achievements. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 133-143.
- Sumitadewi, N. L. S. N., Wesnawa, I G. A., & Astawa, I. B. M. (2022). Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD berbantuan Media Mind Mapping terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 3 Sukawati. *Media Komunikasi FPIPS*, 21(2), 141-153. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v21i2.49617>
- Wahyudi, A. B. E., & Suardiman, S. P. (2013). Meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 113-123.