

IMPLEMENTASI PjBL DENGAN STRATEGI ROLE PLAY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS X TL SMK NEGERI 1 LURAGUNG DALAM PEMBELAJARAN ASKING AND GIVING OPINION

Yanti Sawitri

SMK Negeri 1 Luragung, Kuningan, Indonesia
yantisawitri1979@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Inggris di SMKN 1 Luragung, khususnya di kelas X TL 3, diduga tidak efektif karena masih mengikuti metode pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered). Hal ini tercermin dari rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Inggris (speaking skill). Kemampuan berbicara merupakan aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting, memungkinkan siswa untuk mengungkapkan ide dan gagasan secara lisan. Salah satu pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa yang dapat diadopsi adalah Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan strategi Role Play. PjBL adalah metode pembelajaran yang menekankan peran siswa dan melibatkan mereka dalam proyek-proyek bermakna. Siswa diharapkan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan rekan-rekan kelompok mereka dalam menyelesaikan proyek tersebut. Strategi Role Play juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam konteks pembelajaran Asking and Giving Opinion. Role Play melibatkan siswa dalam memerankan karakter dalam suatu situasi tertentu, membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah model PjBL dengan strategi Role Play dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa, serta bagaimana sikap siswa saat berdiskusi dalam pembuatan video dialog Asking and Giving Opinion. Proyek Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam satu siklus, yang melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa 80% siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Sikap siswa secara keseluruhan berada di level tinggi dengan rata-rata rentang 70. Dari observasi penilaian sikap tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran mereka. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran bahasa Inggris menggunakan PjBL dengan strategi Role Play mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Asking and Giving Opinion.* Sebelum diterapkan metode Realia nilai rata-rata kelas adalah 70,26 dengan presentase ketuntasan 14,29%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas di atas KKM yaitu 75,2. Jumlah peserta didik yang tuntas adalah 20 dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas adalah 15. Presentase ketuntasan sebesar 57,14% dan presentase tidak tuntas sebesar 42,86%. Jumlah Siswa yang mendapat nilai di atas KKM sudah lebih dari 50%, sehingga dikatakan indikator ketercapaian hasil belajar siswa sudah tercapai. Selama penerapan metode Realia dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menulis bahasa Inggris siswa kelas X TL 3 di SMK Negeri 1 Luragung materi teks deskriptif memperoleh nilai rata-rata kelas di atas KKM yaitu 80,26. Jumlah peserta didik yang tuntas adalah 27 dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas adalah 8. Presentase ketuntasan sebesar 77,14% dan presentase tidak tuntas sebesar 22,86%, jumlah Siswa yang mendapat nilai di atas KKM sudah lebih dari 75%, sehingga dikatakan indikator ketercapaian hasil belajar siswa sudah tercapai. Simpulan penelitian ini adalah penerapan metode Realia dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan menulis pada pelajaran bahasa Inggris materi teks deskriptif siswa kelas X TL 3 di SMK Negeri 1 Luragung.

Kata kunci: pjbl; role play; speaking skill; asking and giving opinion

IMPLEMENTATION OF PjBL WITH ROLE PLAY STRATEGY TO ENHANCE THE SPEAKING SKILLS OF GRADE X TL STUDENTS AT SMK NEGERI 1 LURAGUNG IN ASKING AND GIVING OPINION LEARNING.

ABSTRACT

English language learning at SMKN 1 Luragung, specifically in class X TL 3, is suspected to be ineffective

due to still adhering to a teacher-centered teaching method. This is reflected in the students' low proficiency in speaking English. Speaking skills are a crucial aspect of language proficiency, enabling students to express ideas and thoughts orally. One of the student-centered learning approaches that can be adopted is Project-Based Learning (PjBL) with the use of Role Play strategy. PjBL is a teaching method that emphasizes the role of students and involves them in meaningful projects. Students are expected to communicate and collaborate with their group mates in completing these projects. The Role Play strategy can also be employed to enhance students' speaking skills in the context of Asking and Giving Opinion learning. Role Play involves students in portraying characters in specific situations, helping them better understand the subject matter and boosting their confidence in speaking English. This research aims to evaluate whether the PjBL model with the Role Play strategy can improve students' English speaking skills and examine their attitudes during discussions in creating Asking and Giving Opinion dialogue videos. This Classroom Action Research (CAR) project was conducted in one cycle, involving planning, implementation, observation, and reflection stages. The research findings indicate that 80% of students experienced improved learning outcomes. Overall, students' attitudes were at a high level with an average range of 70. From the observation of attitude assessments, it can be concluded that students showed improvement in their learning. Therefore, the implementation of English language learning models using PjBL with the Role Play strategy proved effective in enhancing students' speaking abilities in the context of Asking and Giving Opinion learning.

Keywords: *pjbl; role play; speaking skill; asking and giving opinion*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan aspek yang penting bagi manusia untuk memenuhi kebutuhannya sebagai makhluk sosial dimana mereka membutuhkannya untuk berinteraksi dengan manusia lain. Noermanzah (2019) menyatakan bahwa pentingnya fungsi bahasa dalam kehidupan menuntut anak harus menguasai keterampilan berbahasa. Tarigan (2008 hlm:1) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa mempunyai empat aspek, yaitu menyimak (listening skills), berbicara (speaking skills), membaca (reading skills), dan menulis (writingskills). Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai siswa adalah berbicara, karena akan menunjang keterampilan lainnya. Ernawati (2023) menyatakan bahwa beberapa komponen yang harus dikuasai agar dapat berbicara dengan baik diantaranya kosakata, tata bahasa, lafal, pemahaman, dan kefasihan dimana komponen tersebut tidak bisa didapat siswa tanpa belajar dan berlatih. Berdasarkan hasil observasi di kelas X TL 3 SMKN 1 Luragung, bahwa siswa kurang percaya diri ketika berbicara bahasa Inggris. Hengki & Ratna (2022) menyatakan kondisi siswa yang kurang percaya diri dalam berbicara terjadi karena siswa kurang menguasai kosa kata bahasa Inggris. Kadoeng E (2023) menyatakan bahwa rendahnya keterampilan berbicara siswa tersebut salah satunya dapat dipengaruhi oleh metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang masih konvensional sehingga membuat siswa menjadi pasif. Permasalahan yang telah diuraikan diatas, perlu segera dicarikan alternatif solusinya. Berdasarkan kajian literatur terhadap beberapa model pembelajaran yang menitikberatkan pada peningkatan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Inggris, peneliti memberikan alternatif model pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan metode Project Based Learning (PjBL) dengan strategi Role Play dalam pembelajaran Asking and Giving Opinion. Dalam hal ini apakah metode PjBL dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris Siswa, dan Bagaimana sikap siswa terhadap implementasi metode PjBL dengan strategi role play tersebut.tersebut. Abidin (2014: hlm.167) Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam

pembelajaran melalui beberapa kegiatan seperti penelitian untuk mengajarkan siswa hingga mereka bisa menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Djago Tarigan (1990: hlm.445) menyatakan bahwa role playing atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap suatu tokoh tertentu.

METODE PENELITIAN

Peneliti memilih jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan merujuk pada tujuan penelitian yang ingin dicapai, yakni meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran Asking and Giving Opinion. Hal ini dipertegas oleh Arikunto (2006) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan dengan penekanan pada peningkatan kualitas proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan secara kolaboratif yang melibatkan beberapa pihak yaitu Dosen Pembimbing dan Guru Pamong sebagai pihak kolaborator. Setting dalam penelitian yakni SMKN 1 Luragung dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas X TL 3 yang berjumlah 20 siswa. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil tahap observasi awal, dimana peneliti memilih siswa dengan kecenderungan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa masih rendah. Waktu penelitian yaitu pada tanggal 6, 13 November, dan 20, 27 Desember 2023. Penelitian ini dilakukan secara mandiri. Pada pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam satu siklus, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahapan tersebut diulang sampai terjadi peningkatan hasil belajar yang diinginkan dan mempertimbangkan hasil refleksi yang dilakukan di akhir pertemuan. Alfi & Wibangga (2023) pada setiap pertemuan, guru mengajar dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning dengan strategi Role Play untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Selanjutnya instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen test formatif pretest dan posttest (materi Asking and Giving Opinion) menggunakan teknik kuantitatif. Indikator keberhasilan pada penelitian ini yakni, minimal 80 % dari subjek penelitian mencapai nilai posttest ≥ 75 atau sesuai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). Sedangkan untuk instrumen penilaian sikap, dikatakan berhasil jika masing-masing nilai pada indikator belajar diatas 70 %. Indikator penilaian sikap yakni: 1) Gotong royong, 2) Kreatif, 3) mandiri.

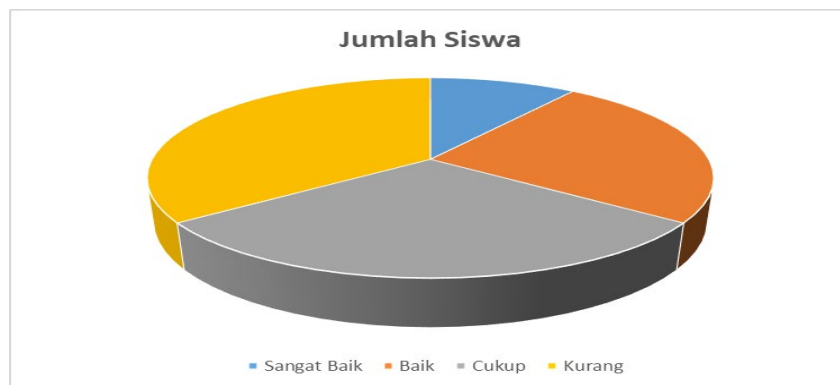
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini berfokus pada peningkatan kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Asking and Giving Opinion, dan penilaian sikap. Hasil penelitian dalam pada siklus ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berbicara siswa yang signifikan, dan peningkatan sikap mereka ketika berdiskusi setelah mereka menerapkan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan strategi Role Play. Hasil nya dapat terlihat dari hasil pretest dan posttest juga penilaian sikap. Penilaian ini juga mampu menjelaskan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu mengidentifikasi ungkapan yang menyatakan pendapat mencakup fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pada teks interaksi transaksional yang melibatkan tindakan meminta dan memberikan pendapat secara tulisan dengan tepat. Dan

pembelajaran dengan menggunakan model project based learning dengan startegi Role Play, siswa lebih aktif dan efektif dalam meningkatkan pengetahuannya pada pelajaran bahasa Inggris, jungan meningkatnya kemampuan berbicara mereka. Temuan ini dapat menjadi panduan bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan profesionalisme guru, serta meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

DESKRIPSI PENILAIAN

Berdasarkan uraian hasil observasi saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar pada siklus I, Aktivitas siswa sudah cukup baik. Siswa sangat antusias dengan kegiatan pembelajaran. Namun ketika guru memberikan pretest, pada analisis data hasil belajar pretest siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 25%. Dari 20 siswa terdapat 2 siswa saja yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 5 siswa dalam kategori baik, 6 siswa dalam kategori cukup, dan 7 siswa dalam kategori kurang. Uraian data tersebut dapat disederhanakan seperti pada gambar dibawah ini.

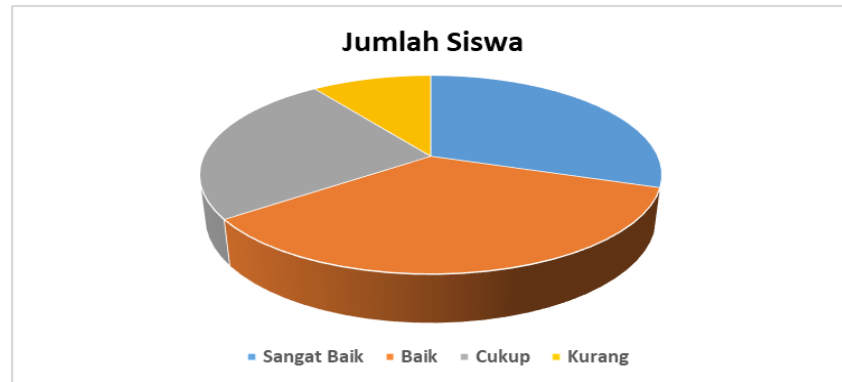


Gambar 1. Ketuntasan Hasil Belajar Pretest Siswa

Merujuk pada gambar 1 diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada pretest yang belum mencapai KKTP sebanyak 65% dan hanya 10% sangat baik, 25% baik. Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa belum memahami dengan baik materi Asking and Giving Opinion. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dengan bimbingan Dosen dan Guru Pamong sebagai kolaborator mengarahkan untuk menerapkan model pembelajaran Project Based Learning dengan strategi Role Play dalam pembelajaran Asking and Giving Opinion.

Materi ini secara garis besar membahas mengenai:

- 1) Ungkapan tentang menanyakan opini dan memberikan opini kepada seseorang.
- 2) Unsur kebahasaan teks interaksi asking and giving opinion dalam berbagai konteks situasi dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Social Function of asking and giving opinion.



Gambar 2. Ketuntasan Hasil Belajar Posttest Siswa

Gambar 2 diatas menunjukkan ketercapaian atau ketuntasan hasil belajar Proyek siswa pada materi Asking and Giving Opinion yakni 65% siswa masuk kategori tuntas sedangkan 35% siswa masuk kategori belum tuntas. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Ulfa M (2023) yang menegaskan bahwa hasil belajar siswa. Selain pada aspek kognitif, model pembelajaran PjBL dengan strategi Role Play terbukti dapat meningkatkan hasil belajar aspek afektif (sikap) siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini karena dalam penerapannya, model pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif dalam proyek mereka, dan menemukan hal baru dalam kerjasama kelompoknya. Di samping itu, interaksi dan jalinan komunikasi di dalam kelompok akan mencapai hasil maksimal disebabkan kelompok yang dibentuk adalah kelompok-kelompok kecil. Hal ini menyebabkan pertukaran informasi di antara anggota kelompok dan sikap kooperatif dapat terus dipertahankan. Rasa saling menguatkan diantara anggota kelompok dan dapat saling berbagi informasi dapat berperan sebagai sumber tercapainya usaha para siswa untuk belajar terhadap materi yang diajarkan. Hasil tersebut bisa dilihat dari tabel berikut ini:

NO	NAMA SISWA	MANDIRI				GOTONG ROYONG				KREATIF			
		BB	MB	BSH	SB	BB	MB	BSH	SB	BB	MB	BSH	SB
1	ALFIA TRI HANIFA				4				4				4
2	AIDAH OCTAVIA			3				3					4
3	DARA MUTIA			3				3					4
4	DINA IRMAYANTI				4				4				4
5	IYAS RIZKI RAMATULLAH				4				4				4
6	JONA JUNAWAN			3				3					4

7	MEIKA AMELIA			3				3					4
8	MEYLANI SRI WIJAYANTI		2					3					4
9	MAULANA ADI WIJAYA		2					3					4
10	NAILA KHAERUNISA			3				3					4
11	NIKI NUR SARA			3					4				4
12	PUJI RAHMAWATI		2					3					4
13	RINA JULIANTI		2					3					4
14	RISMA AULIA		2					3					4
15	RIZKI RAHMADANI		2					3					4
16	RUDI RIANSYAH				4				4				4
17	SELMA SETIANI				4				4				4
18	SUSI LUSTIA WATI				4				4				4
19	TENI NURLAELI				4				4				4
20	YUYUN OKTAFIANI				4				4				4
JUMLAH		0	12	18	32	0	0	33	36	0	0	0	80
JUMLAH BB, MB, BSH, SB		62				69				80			
KETERANGAN		SEDANG				TINGGI				TINGGI			

Tabel Rentang Penskoran

Level	Rentang	Penskoran
Tinggi (4)	65-85	SB (Sangat Berkembang)
Sedang (3)	44-64	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
Rendah (2)	23-43	MB (Mulai Berkembang)
Sangat Rendah (1)	15-22	BB (Belum Berkembang)

$$\begin{aligned}\text{Rentang rata-rata kelas} &= \frac{\text{Mandiri} + \text{Gotong Royong} + \text{Kreatif}}{3} \\ &= \frac{62 + 69 + 80}{3} \\ &= 70\end{aligned}$$

Dari tabel, dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa mendapatkan skor tinggi dalam semua aspek penilaian, yaitu mandiri, gotong royong, dan kreatif. Skor tertinggi yang diberikan adalah 4, menunjukkan tingkat partisipasi yang sangat aktif dari sebagian besar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini mencerminkan efektivitas implementasi model Project Based Learning (PjBL) dengan strategi Role Play dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Namun, perlu diperhatikan bahwa terdapat beberapa siswa yang mendapatkan skor lebih rendah, terutama dalam aspek mandiri dan gotong royong. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor-faktor seperti tingkat keterampilan siswa yang berbeda-beda, tingkat kenyamanan dalam berpartisipasi, atau mungkin faktor-faktor luar seperti motivasi individual.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi PjBL dengan strategi Role Play dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara keseluruhan. Namun, untuk meningkatkan efektivitasnya, perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut terhadap faktor-faktor yang memengaruhi partisipasi siswa, serta pengembangan strategi pembelajaran yang lebih diferensial untuk mendukung keberhasilan semua siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Rentang nilai untuk mandiri ada di 62 (Sedang), Gotong Royong 69 (Tinggi) dan Kreatif 80 (Tinggi). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil keseluruhan sikap siswa berada di level tinggi dengan rata-rata rentang 70. Dari observasi penilaian sikap tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan (lebih aktif) dalam aspek berdiskusi. Hasil penilaian ini juga mampu menjelaskan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu melalui diskusi dalam kelompok, peserta didik dapat membuat percakapan mengenai ungkapan menyatakan pendapat dan pikiran secara lisan, tulisan dengan tepat, terlihat dari hasil nilai yang didapat dimana nilai tertinggi dari pembuatan dialog 85, dan terendah 70. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Widyaningrum (2022) yang menyatakan bahwa penerapan model Project Based Learning dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan transfer knowledge dan sikap berkolaborasi antar teman ketika berdiskusi, juga dapat melatih dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi baik itu dalam proses pembuatan proyek maupun dalam melaporkan hasil yang didapat.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya keberhasilan dalam upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Keberhasilan tersebut ditunjukkan dari persentase diatas, hasil belajar siswa pada akhir siklus 2 yakni sebesar 66%. Sedangkan pencapaian akhir hasil belajar turut meningkat ditunjukkan dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa yakni sebesar 65% (13 siswa). Hasil tersebut semakin menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning dengan startegi Role Play terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dari keaktifan, sikap dan (speaking skill). Merujuk pada kesimpulan tersebut, peneliti berharap guru kelas untuk lebih intensif menggunakan model pembelajaran Project Based Learning pada pokok

bahasan materi pembelajaran yang lainnya, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat turut meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Alfi, C., & Wibangga, D. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dengan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(4), 768-776.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djago Tarigan, dkk. (1998). *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Depdikbud.
- Ernawati, N. P. (2023). Implementation Of The Role Playing Method In Increasing Speaking Skills Material Reporting Observation Results In Class III Elementary School Students. *Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 49-56.
- Hengki, H., & Ratna, R. (2022). Problematik Pengajaran Dan Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Di Smk Banjarmasin. *Prosiding Penelitian Dosen Uniska Mab*, (1).
- Henry Guntur Tarigan. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Kadoeng, E. (2023). Analisis kesulitan siswa dalam berbicara Bahasa Inggris di MAN 1 kota Makassar. *JEALO*, 5(1), 8-15.
- Murniarti, E. (2016). *Penerapan Metode Project Based Learning Dalam Pembelajaran Universitas Indonesia*. Diakses Melalui
- Noermanzah, N. (2019). Bahasa sebagai alat komunikasi, citra pikiran, dan kepribadian. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 306-319)
- Fika Ari, Widyaningrum, Maryani Ika, and Vehachart 2Rungchatchadaporn. "A literature study on science learning media in elementary school." *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education* 1.1 (2022): 1-11.