

## **Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Memahami Teks Narrative dengan menggunakan Metode Pembelajaran Role Play pada Siswa Kelas XI IBB di MAN 4 Kediri Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022**

**Andi Sulistio**

MAN 4 Kediri

E-Mail: [andisulistio53@gmail.com](mailto:andisulistio53@gmail.com)

***Abstract:** One of the appropriate methods to improve students' abilities is the role play learning method. In improving students' ability to understand students' narrative texts, appropriate learning methods are needed. One of the appropriate methods to improve students' abilities is the role play learning method. The purpose of this study was to analyze the improvement of students' ability in understanding narrative texts using the Role Play Learning Method in Class XI IBB Students in the Even Semester of the 2021/2022 Academic Year. The method used to conduct the research is Classroom Action Research (CAR). The approach used is a qualitative approach. The data collection procedure is the test method. From the test method obtained data in the form of student learning scores which are then used for hypothesis testing. The results of this study are the application of the role play learning method can improve students' ability to understand narrative texts for Class XI IBB students, this can be seen from the students' test scores in the initial test activity from 73.07 increased to 78.20 in cycle 1, and in cycle II increased again to 85. Thus, the role play learning method applied to students can improve students' ability to understand narrative texts for students in Class XI IBB Even Semester in the 2021/2022 Academic Year.*

***Keywords:** Student Ability, Narrative Text, Role Play*

**Abstrak:** Salah satu metode yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan siswa adalah metode pembelajaran role play. Dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami *narrative text* siswa dibutuhkan metode pembelajaran yang sesuai. Salah satu metode yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan siswa adalah metode pembelajaran role play. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Memahami Teks Narrative dengan menggunakan Metode Pembelajaran Role Play pada Siswa Kelas XI IBB Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Metode yang dipakai untuk melakukan penelitian adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) pendekatan yang digunakan adalah pendekatan

---

Received Juni 30, 2022; Revised Juli 2, 2022; Agustus 22, 2022

\* Andi Sulistio, [andisulistio53@gmail.com](mailto:andisulistio53@gmail.com)

kualitatif. Prosedur pengumpulan datanya adalah metode tes. Dari metode tes diperoleh data yang berupa nilai belajar siswa yang untuk selanjutnya digunakan untuk pengujian hipotesis. Hasil penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran role play dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami teks narrativesiswa Siswa Kelas XI IBB, hal ini dapat dilihat dari nilai tes siswa pada kegiatan tes awal 73.07 meningkat menjadi 78.20 pada siklus 1, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 85. Dengan demikian Metode pembelajaran role play yang diterapkan pada siswa dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami teks narrativesiswa Siswa Kelas XI IBB Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

**Kata Kunci:** Kemampuan Siswa, Teks *Narrative*, *Role Play*

## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris, selain digunakan sebagai bahasa internasional juga berperan sebagai bahasa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Bahasa Inggris juga digunakan dalam dunia ekonomi dan perdagangan, hubungan antar bangsa, sosial-budaya dan pendidikan serta pengembangan karier. Untuk keperluan tersebut di atas, penguasaan Bahasa Inggris merupakan persyaratan penting bagi keberhasilan individu, masyarakat dan bangsa Indonesia dalam menjawab tantangan global. Penguasaan bahasa Inggris dapat diperoleh melalui berbagai program dan program pembelajaran di sekolah masih merupakan sarana utama bagi sebagian besar penduduk Indonesia (Juita, 2020).

Mata pelajaran Bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran eksakta atau mata pelajaran ilmu sosial yang lain. Perbedaan ini terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Hal ini mengindikasikan bahwa belajar Bahasa Inggris bukan saja belajar kosakata dan tata bahasa dalam arti pengetahuannya, tetapi harus berupaya menggunakan atau mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kegiatan komunikasi. Seorang peserta didik belum dapat dikatakan menguasai Bahasa Inggris jika dia belum dapat menggunakan.

Bahasa Inggris untuk keperluan komunikasi, meskipun dia mendapat nilai yang bagus pada penguasaan kosakata dan tata bahasanya (Kusuma, 2018). Memang diakui bahwa seseorang tidak mungkin dapat berkomunikasi dengan baik kalau pengetahuan kosakatanya rendah. Oleh karena itu, penguasaan kosakata memang tetap diperlukan tetapi yang lebih penting bukan semata-mata pada penguasaan kosakata tersebut tetapi memanfaatkan pengetahuan kosakata tersebut dalam kegiatan komunikasi dengan Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya (Rosyidi, 2021). Kemampuan berkomunikasi adalah kemampuan menghasilkan teks lisan dan tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris baik

ditingkat SMP maupun tingkat SMA agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat tertentu.

Salah satu teks yang diajarkan di SMA adalah narrative. Narrative text adalah teks yang berisi sebuah cerita baik tertulis ataupun tidak tertulis dan terdapat rangkaian peristiwa yang saling terhubung (Widyantara & Rasna, 2020). Jenis teks yang termasuk kedalam kelompok *Narrative Text* adalah *Narrative Text*, *Recount Text*, *Anecdote Text* dan *News Items Text*. Semua jenis tersebut di atas tergolong ke dalam *narrative text* yang mana berfungsi untuk menceritakan sebuah peristiwa dan menginformasikan kepada pembaca tentang suatu peristiwa.

*Narrative text* adalah merupakan salah satu teks yang digunakan untuk mengungkapkan makna teks fungsional pendek dan teks monolog sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari (Lestari, 2019). Kemampuan speaking siswa dengan menggunakan text berbentuk narrative sebagai media utama untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa yang langsung dipraktikan dalam kegiatan nyata berupa bermain peran yang cuplikan naskah dramanya langsung diambil dari cuplikan-cuplikan dialog cerita naratif yang sebelumnya jarang dilakukan oleh para peneliti lainnya (Robiyatul, 2022). Tidak hanya hasil akhir yang baik yang ingin diperoleh, namun juga proses yang baik, aktif dan kreatif, yang menjadi tujuan dalam pembelajaran ini sehingga seharusnya nilai yang dicapai mereka lebih dari 75 % atau diatas KKM (70).

Tetapi pada kenyataannya hanya 51% yang nilainya diatas KKM, atau hanya 20 peserta didik dari 39 orang yang nilainya memuaskan, dan yang lainnya hasilnya tidak sesuai dengan harapan. Jadi pada umumnya peserta didik belum mampu dalam speaking siswa dengan menggunakan tex berbentuk narrative sebagai media utama untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa yang langsung dipraktikan dalam kegiatan nyata berupa bermain peran yang cuplikan naskah dramanya langsung diambil dari cuplikan-cuplikan dialog cerita naratif yang sebelumnya jarang dilakukan oleh para peneliti lainnya.

Karena adanya kesenjangan pada kondisi ideal dengan kenyataan yang disebabkan oleh tidak sesuai dengan langkah-langkah retorika, rendahnya penguasaan grammar/tenses, kurangnya kosakata, tidak mau berusaha/motivasi, tidak ada ide, dan takut membuat kesalahan. Sebagai seorang guru, penulis merasa bertanggung jawab untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik dalam membuat tulisan atau karangan.

Dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami narrative text siswa dibutuhkan metode pembelajaran yang sesuai. Salah satu metode yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan siswa adalah metode pembelajaran role play. Menurut (Sudjana & Ahmad, 2013) metode simulasi role play adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Pada metode role play ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah.

## **METODE PENELITIAN**

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif (Fitri & Haryanti, 2020). Dikatakan penelitian kualitatif karena penelitian ini berusaha mengungkapkan gejala secara menyeluruh sesuai dengan konteks melalui pengumpulan data berlatar alami (*natural setting*) dengan peneliti sebagai instrumen utama serta lebih menonjolkan proses dan makna dari sudut pandang subyek terteliti.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Rancangan penelitian tindakan kelas dipilih karena masalah yang dipecahkan berasal dari praktik pembelajaran di kelas sebagai upaya untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa (Sugiyono, 2018). Karakteristik penelitian tindakan kelas itu situasional, yaitu berkaitan dengan mendiagnosis masalah dalam konteks tertentu. Misalnya, di kelas dalam suatu sekolah, muncul masalah yang bersumber dari praktik pembelajaran sehari-hari dan benar-benar dirasakan guru atau siswa. Selanjutnya diupayakan penyelesaian demi peningkatan mutu pendidikan, prestasi siswa, profesi guru, dan mutu sekolah dengan jalan merefleksi diri.

Pada tahap penelitian ini disajikan kegiatan pratindakan dan kegiatan pelaksanaan tindakan. Kegiatan pelaksanaan tindakan memuat: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) tahap pengamatan, (4) tahap refleksi.

Prosedur yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut: 1) Tes diberikan sebelum tindakan dilakukan untuk menentukan subyek penelitian dan pada akhirnya tindakan untuk memperoleh data sejauh mana peningkatan prestasi belajar siswa setelah dalam pembelajaran menggunakan dengan penerapan metode pembelajaran role play dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami teks narrative siswa. 2) Wawancara dilakukan antara peneliti dengan siswa yang dijadikan subyek penelitian, sehingga dapat diketahui penyebab kesulitan yang dialami siswa. Wawancara antara peneliti dengan guru dilakukan untuk mendapatkan informasi dan pertimbangan dalam melaksanakan tindakan selanjutnya.

Teknik analisa data secara bertahap yaitu reduksi data paparan data dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Untuk dapat menyajikan data hasil penelitian, maka peneliti melakukan kegiatan-kegiatan penelitian, antara lain:

#### **1. Kegiatan Pra-Tindakan**

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi awal/pengamatan awal, untuk mengetahui keadaan pembelajaran Bahasa Inggris dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Dari pengamatan awal diperoleh data bahwa siswa Siswa Kelas XI IBB Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris, keaktifannya tergolong rendah. Selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu pada saat guru menjelaskan materi, diskusi, dan tanya jawab dimana keterlibatan siswa tergolong rendah.

Pada waktu diskusi kelompok, hanya terlihat sebagian kecil siswa yang aktif dan hanya beberapa yang dengan cepat menjawab pertanyaan dari guru. Sedangkan siswa yang lain tergantung dari teman sekelompoknya yang mengerjakan tugas. Ini disebabkan karena siswa takut atau enggan mengemukakan pendapat, ide, pertanyaan, maupun sarannya dan kurangnya interaksi dan komunikasi siswa dengan temannya. Berdasarkan data yang diperoleh pada saat observasi awal dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam belajar masih rendah, interaksi dan komunikasi siswa dengan teman maupun guru masih kurang, pemahaman dan prestasi

belajar Bahasa Inggris siswa masih rendah. Untuk menyelesaikan masalah tersebut peneliti menawarkan dengan penerapan dengan metode pembelajaran role play, dimana dalam pembelajaran ini siswa dapat belajar dari sesama teman dan tentunya mereka akan leluasa dalam mengungkapkan pendapat serta tidak takut mengajukan pertanyaan jika ada yang belum dipahami.

Dari hasil tes awal peneliti sajikan hasil tes awal sebelum diberikan tindakan dengan penerapan metode pembelajaran role play .

Tabel 1 Hasil Tes Awal Sebelum Tindakan

No	Data	Keterangan
1	Nilai tertinggi	85
2	Nilai terendah	60
3	Siswa yang tuntas belajar	20
4	Siswa yang belum tuntas belajar	19
5	Jumlah skor tercapai	2850
5	Rata-rata skor tercapai	73.07

## 2. Kegiatan Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan selalu memperhatikan beberapa komponen penting PTK yaitu perencanaan tindakan, dan refleksi yang merupakan satu kesatuan yang utuh yang dipandang sebagai 1 siklus. Pengertian siklus disini adalah putaran kegiatan atau tindakan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus, karena pada siklus kedua target penelitian sudah tercapai, yakni meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami teks narrativesiswa melalui pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran role play .

### a. Siklus 1

#### 1) Perencanaan Tindakan 1

Dalam perencanaan tindakan 1 disusun rencana-rencana tindakan yang dilakukan sebelum melaksanakan tindakan. Rencana-rencana tindakan ini merupakan persiapan untuk melaksanakan tindakan 1 sehingga pada saat melaksanakan tindakan tidak mengalami hambatan dan kesulitan. Rencana-rencana tindakan ini disesuaikan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di tempat penelitian.

#### 2) Pelaksanaan Tindakan 1

Pelaksanaan tindakan pada siklus I, dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan. Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti berperan sebagai guru, sedangkan guru mata pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XI IBB Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 bertindak sebagai observer yang bertugas melakukan observasi.

Pertemuan Siklus I. Pada kegiatan awal ( $\pm$  10 menit), peneliti memulai pelajaran dengan mengucapkan salam. Selanjutnya peneliti mengabsensi siswa untuk mengetahui siapa saja yang tidak hadir dan berusaha menarik perhatian siswa dengan mengajukan pertanyaan tentang kesiapan siswa mengikuti pelajaran serta menjelaskan kompetensi yang harus dicapai siswa. Peneliti juga menyampaikan aturan main dalam dengan penerapan metode pembelajaran role play .

Sebelum masuk pada sub pokok bahasan, peneliti terlebih dahulu mengumumkan hasil tes awal.

Kegiatan inti ( $\pm$  50 menit) dimulai dengan peneliti menjelaskan dan menyampaikan informasi sebanyak-banyaknya mengenai sub pokok bahasan, yaitu text recount. Pada tahap ini, penggunaan metode ceramah dan tanya jawab dirasa lebih efektif untuk menanamkan materi dasar dan menggali pengetahuan siswa tentang text recount.

Kegiatan akhir ( $\pm$  10 menit), peneliti membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari, dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkumannya. Selain itu, peneliti juga memberi tahu bahwa pertemuan yang akan datang proses pembelajarannya akan berlangsung seperti hari ini dan meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Di akhir pembelajaran ini peneliti menutup pembelajaran dengan salam.

Tes formatif Siklus I ini untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan prestasi belajar setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran role play. Soal tes formatif siklus I ini terdiri atas 5 pertanyaan tentang text recount.

Catatan lapangan dapat dipakai untuk menunjukkan kecenderungan yang bersifat positif atau negatif. Hasil dari catatan lapangan pada siklus I yaitu hasil observasi yang dilakukan oleh observer maupun pengamatan peneliti (guru) terlihat bahwa:

- a. Siswa masih kelihatan takut dan malu-malu dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan secara individu tetapi jika bersama-sama siswa berani.
- b. Guru juga masih kurang memberikan penguatan positif terhadap siswa yang berani menyampaikan ide atau gagasannya.
- c. Siswa cenderung mencontek jawaban yang ada dibuku.
- d. Masih ada siswa yang suka mengulur-ulur waktu pada saat menyelesaikan tugas yang diberikan.
- e. Dalam mengerjakan soal tes masih ada siswa yang bertanya-tanya maupun mencontoh kepada teman yang lain.

Sedangkan hasil tes pada siklus I lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Tes Pada Siklus I

No	Data	Keterangan
1	Nilai tertinggi	90
2	Nilai terendah	60
3	Siswa yang tuntas belajar	31
4	Siswa yang belum tuntas belajar	8
5	Jumlah skor tercapai	3050
5	Rata-rata skor tercapai	78.20

Dari hasil tes pada materi ke-I ini bisa dilihat bahwa tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa meningkat dari tes sebelum tindakan yaitu 73.01 menjadi 78.20.

Dari tabel di atas tampak bahwa persentase siswa yang mendapatkan nilai di atas 75 dengan dengan penerapan metode pembelajaran role play sebanyak 79.48% dan siswa dengan nilai dibawah 75 sebanyak 20.52 %. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa belum memenuhi

harapan peneliti yaitu 90% dari siswa keseluruhan bernilai di atas 75, sehingga diperlukan tindakan II.

#### 4) Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi ternyata masih banyak kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus I. Kekurangan-kekurangan tersebut diantaranya:

- a. Siswa kurang memiliki inisiatif untuk menjawab pertanyaan sendiri sesuai dengan kemampuan.
- b. Peneliti (guru) terlalu cepat dalam menjelaskan materi sehingga ada beberapa siswa yang kurang dapat mengikutinya.
- c. Siswa masih terlihat pasif sehingga pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh guru dan guru juga perlu memberikan penguatan yang sifatnya positif.
- d. Pembelajaran yang dilakukan masih kaku dan siswa masih belum terbiasa dengan cara pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, yaitu dengan penerapan metode pembelajaran role play .

Dari hasil refleksi tersebut kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I membutuhkan perbaikan-perbaikan pada siklus II Guru berusaha melaksanakan perbaikan dalam metode pembelajaran dengan cara lebih memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan berani menyampaikan ide atau gagasannya serta lebih memperhatikan siswa yang kurang aktif dalam belajar.

#### b. Siklus II

##### 1). Perencanaan Tindakan II

Perencanaan tindakan II berisi tentang rencana-rencana yang akan dilakukan. Rencana-rencana tersebut disesuaikan dengan hasil refleksi tindakan I. rencana-rencana tindakan ini merupakan persiapan untuk melaksanakan tindakan II sehingga pada saat melaksanakan tindakan tidak mengalami hambatan dan kesulitan. Adapun rencana-rencana tindakan II adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran materi berikutnya yaitu jual beli, membuat lembar observasi, membuat soal tes akhir dan menyiapkan format wawancara.

##### 2. Pelaksanaan Tindakan II

Pertemuan Siklus II. Pada pertemuan ini, dengan penerapan metode pembelajaran role play dilaksanakan dalam 3 tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan awal dilaksanakan  $\pm 10$  menit, diawali dengan mengucapkan salam, kemudian melakukan absensi terhadap siswa untuk mengetahui siapa saja yang tidak hadir, dan dilanjutkan dengan mengajukan pertanyaan tentang kesiapan siswa mengikuti pelajaran, serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan kali ini. Setelah itu dilanjutkan dengan menjelaskan pembelajaran yang akan dilaksanakan sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu dengan penerapan metode pembelajaran role play, tidak lupa peneliti memberikan motivasi-motivasi kepada siswa agar menjadi lebih aktif

Pada kegiatan inti ( $\pm 50$  menit) dimulai dengan peneliti menjelaskan dan menyampaikan informasi sebanyak-banyaknya mengenai sub pokok bahasan, yaitu text recount. Pada tahap ini, penggunaan metode ceramah dan tanya jawab dirasa lebih efektif untuk menanamkan materi dasar dan menggali pengetahuan siswa tentang materi pembelajaran.

Kegiatan akhir ( $\pm 10$  menit) peneliti mengajak siswa untuk menarik kesimpulan dari pembelajaran yang baru saja dilakukan dan meminta siswa untuk menyelesaikan latihan soal di

buku LKS di rumah. Tidak lupa peneliti juga meminta siswa untuk mempelajari materi berikutnya, kemudian peneliti mengakhiri pelajaran dengan salam.

Peningkatan kemampuan siswa untuk memahami teks narrativesiswa diamati dari hasil tes akhir siklus II. Berikut sajian hasil tes pada siklus II:

Tabel 3 Hasil Tes Pada Siklus II

No	Data	Keterangan
1	Nilai tertinggi	97
2	Nilai terendah	70
3	Siswa yang tuntas belajar	37
4	Siswa yang belum tuntas belajar	2
5	Jumlah skor tercapai	3315
5	Rata-rata skor tercapai	85

Dari hasil tes pada materi ke-I ini bisa dilihat bahwa tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa meningkat dari tes siklus 1 yaitu 80.57 menjadi 85 pada siklus II.

Dari tabel di atas tampak bahwa persentase siswa yang mendapatkan nilai di atas 75 dengan dengan penerapan metode pembelajaran role play sebanyak 94.87% dan siswa dengan nilai dibawah 75 sebanyak 5.13%. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa belum memenuhi harapan peneliti yaitu 90% dari siswa keseluruhan bernilai di atas 75, sehingga tidak diperlukan tindakan.

#### 4) Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi, upaya yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki tindakan adalah dengan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan untuk lebih berani dalam menyampaikan jawaban atau pendapat, tidak jarang peneliti juga memberikan penguatan positif untuk membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Di samping, juga terlihat bahwa siswa sudah termotivasi untuk belajar dan bekerjasama, motivasi siswa dalam belajar terlihat dari peningkatan prestasi belajar yang diperoleh siswa.

## PEMBAHASAN

Setelah dilakukan tindakan berupa dengan penerapan metode pembelajaran role play kemampuan siswa untuk memahami teks narrativesiswa di Kelas XI IBB Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 dilihat dari nilai tes siswa pada kegiatan tes awal 73.07 meningkat menjadi 78.20 pada siklus 1, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 85.

Hasil penelitian ini sesuai menurut (Sudjana & Ahmad, 2013) metode simulasi role play adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Pada metode role play ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa. Kedua istilah ini (role play dan bermain peran), kadang-kadang juga disebut metode dramatisasi.



Role play digunakan dengan alasan sebagai berikut: a) menyenangkan dan memotivasi, b) siswa yang diam mendapat kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka ke arah kemajuan, c) lingkungan di dalam kelas dan di luar kelas menjadi tak terbatas, dan d) menawarkan kesempatan penggunaan bahasa secara luas (Rachman, Djumahana, & Riyadi, 2019). Situasi nyata dapat tercipta dan para siswa mendapatkan keuntungan dari latihan. Kesalahan apapun yang mereka buat tidak membebani.

Role play merupakan salah satu dari seluruh metode komunikasi yang dapat mengembangkan siswa lancar berbahasa, yang memajukan interaksi di dalam kelas, dan yang meningkatkan motivasi (Robiyatul, 2022). Role play juga tidak hanya mendorong siswa belajar bersama rekan seusianya, tetapi juga meningkatkan kebersamaan guru dan siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses belajar (Hamidah, Siwiyanti, & Ashshidiqi, 2019). Role play merupakan metode yang paling fleksibel dan guru-guru yang segera menggunakan role play dapat mempertemukan kebutuhan-kebutuhan yang tak terbatas dengan latihan bermain peran secara efektif dan tepat.

## **KESIMPULAN**

Setelah diadakan penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran role play dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami teks narrative siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai tes siswa pada kegiatan tes awal 73.07 meningkat menjadi 78.20 pada siklus 1, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 85. Dengan demikian Metode pembelajaran role play yang diterapkan pada siswa dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami teks narrativesiswa Kelas XI IBB Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan syukur atas keberkahan dari Allah SWT, nikmat sehat dan kesempatan sehingga tulisan ini dapat terselesaikan. Diucapkan terima kasih juga, kepada kepala MAN 4 Kediri atas pemberian ijin dalam menyelesaikan penelitian dan membantu terlaksananya penelitian dengan baik. Terima kasih juga sampaikan pengelola dan reviwer jurnal sehingga artikel ini dapat diterbitkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed method dan Research and Development*. Malang: Madani Media.
- Hamidah, N., Siwiyanti, L., & Ashshidiqi, A. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pemahaman Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Bunda*, 7(2).
- Juita, E. (2020). Memahami Teks Narrative Dengan Menggunakan Metode Role Playing. *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)*, 2(2), 36–45.
- Kusuma, C. S. D. (2018). Integrasi bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 43–50. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24493>
- Lestari, P. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran ( Role Playing ) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK

- Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Journal Ilmiah Rinjani\_ Universitas Gunung Rinjani*, 7(2), 88–98.
- Rachman, A. A., Djumahana, N., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3).
- Robiyatul, A. (2022). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN MENGARANG NARASI SISWA DI SMA NEGERI 1 ANGKOLA BARAT Robiyatul. *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa & Sastra*, 5(2), 120.
- Rosyidi, A. (2021). Media Sosial sebagai Alternatif Media Pembelajaran Adaptif Bahasa Inggris di Masa Pandemi. *prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*.
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (2013). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 113–122. Diambil dari [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_bahasa/article/view/3531/pdf](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/3531/pdf)