

PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS 1 DI DI SDK MBOMBA

Skolassticha Gobhe Liu¹, Nurin Fakiha Umairah², Elisabeth kowe³, Patrisia Rofina
Nenu Reu⁴, Sarina Mbu⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Flores Ende

*Corresponding Email : Ichaliu02@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa inggris melalui metode role playing pada siswa kelas 1 SDK Mbomba, khususnya dalam materi pengenalan warna. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan mixed method, menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa, dan pelaksanaan dilakukan dalam satu siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi terstruktur, catatan guru, dan dokumentasi visual, tanpa penggunaan angket tertulis karena keterbatasan kemampuan membaca siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa menunjukkan peningkatan dalam keaktifan, keberanian tampil, dan penggunaan kosakata warna dalam bahasa Inggris. Pendekatan role playing terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan kepercayaan diri, dan memfasilitasi pembelajaran yang kontekstual dan komunikatif. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan suasana yang menyenangkan, edukatif, serta selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar awal.

Kata kunci: metode role playing, motivasi belajar.

ABSTRACT

This study aims to improve English learning motivation through the role playing method among first-grade students at SDK Mbomba, particularly in the topic of color recognition. The method used is Classroom Action Research (CAR) with a mixed-methods approach, combining both quantitative and qualitative data. The research subjects consisted of 28 students, and the implementation was carried out in one cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. Data collection instruments included structured observation, teacher's notes, and visual documentation, without the use of written questionnaires due to the students' limited reading abilities. Observation results showed that more than 75% of the students demonstrated improvement in activeness, confidence in performing, and the use of color vocabulary in English. The role playing approach effectively created an enjoyable learning environment, boosted students' self-confidence, and facilitated contextual and communicative learning. Overall, the learning

activities took place in an enjoyable, educational atmosphere, aligned with the cognitive developmental stage of early elementary school children.

Keywords : *role-playing method, learning motivation.*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peran strategis dalam dunia pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Dalam konteks globalisasi saat ini, kemampuan berbahasa Inggris sejak usia dini menjadi salah satu fondasi penting dalam membentuk generasi yang siap bersaing di era global. Di Indonesia, pengenalan bahasa Inggris mulai diberikan kepada siswa sejak jenjang pendidikan dasar, bahkan di beberapa sekolah sudah diterapkan di tingkat taman kanak-kanak. Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di kelas rendah sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan, terutama berkaitan dengan keterbatasan perhatian, kosa kata, serta rendahnya motivasi belajar siswa.

Pada siswa kelas 1 sekolah dasar, karakteristik perkembangan kognitif dan afektif mereka menuntut pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan dunia anak-anak. Pada usia ini, anak-anak cenderung lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, permainan, serta aktivitas yang melibatkan gerak dan imajinasi. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah (teacher-centered) kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam pelajaran bahasa Inggris. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah melalui metode role playing atau bermain peran.

Metode role playing merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar melalui peran tertentu dalam situasi yang disimulasikan. Menurut Susanto (2017), metode role playing memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan komunikasi, serta empati terhadap situasi yang diperankan. Dalam pembelajaran bahasa, metode ini sangat efektif karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan bahasa target secara aktif dan kontekstual. Role playing juga memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Salah satu materi dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas 1 adalah pengenalan kosakata warna. Pengenalan warna merupakan materi yang konkret dan familiar bagi anak-anak sehingga sangat cocok diajarkan melalui metode role playing. Misalnya melakukan permainan tebak warna melalui dialog sederhana dalam bahasa Inggris. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mengenal dan menghafal warna seperti red, blue, yellow, green, dan black, tetapi juga belajar menggunakannya dalam konteks kalimat sederhana seperti "This is red," atau "I like blue." Kegiatan ini menstimulasi penggunaan bahasa secara alami dan membangun rasa percaya diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris.

Penelitian ini berfokus pada penerapan metode role playing dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 SDK Mbomba dalam pembelajaran bahasa

Inggris, khususnya pada materi pengenalan warna. SDK Mbomba sebagai sekolah dasar di wilayah pedesaan memiliki tantangan tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa asing, baik dari sisi fasilitas, sumber daya pengajar, maupun motivasi siswa. Oleh karena itu, perlu dicari pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Penelitian sebelumnya oleh Purwaningsih dan Setyawan (2022) dalam jurnal *Lingua Pedagogia* menunjukkan bahwa penerapan metode role playing secara signifikan mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa dalam pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menjadi landasan bahwa metode ini memiliki potensi untuk diterapkan secara lebih luas, termasuk di sekolah-sekolah dasar di daerah terpencil seperti SDK Mbomba.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode role playing dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 SDK Mbomba pada pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pada topik pengenalan warna. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru-guru sekolah dasar dalam merancang metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method (metode campuran), yaitu gabungan antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Menurut Creswell (2014), pendekatan ini digunakan ketika peneliti ingin memperoleh gambaran yang lebih utuh dari suatu masalah melalui kombinasi data numerik dan deskriptif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa secara terukur, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menggambarkan respons dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (1988), dengan satu siklus tindakan yang terdiri atas empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDK Mbomba dengan subjek siswa kelas 1 sebanyak 28 siswa. Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget (1952), siswa usia 6–7 tahun masih berada dalam tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran efektif jika disampaikan melalui aktivitas langsung dan berbasis pengalaman nyata.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama satu minggu, dalam dua kali pertemuan.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dalam satu siklus yang terdiri dari empat tahap sebagai berikut:

Perencanaan (Planning):

peneliti menyusun rencana pembelajaran dengan metode role playing menggunakan dialog sederhana. Materi yang diajarkan adalah pengenalan kosa kata warna dasar (red, blue, yellow, green, black). Dialog yang digunakan disesuaikan dengan kemampuan siswa, seperti:

A: "What color is this?"

B: "This is red."

A: "Do you like blue?"

B: "Yes, I like blue."

Peneliti juga menyiapkan alat bantu visual seperti kartu warna dan benda-benda nyata berwarna sesuai materi.

Pelaksanaan Tindakan (Acting):

Peneliti membagi siswa ke dalam pasangan atau kelompok kecil. Setiap pasangan diminta memainkan peran bergantian dalam dialog menggunakan kalimat-kalimat pendek dan sederhana dalam bahasa Inggris. Peneliti memandu dan mencontohkan terlebih dahulu, lalu siswa menirukan sambil memegang kartu warna. Kegiatan berlangsung dalam suasana santai dan menyenangkan seperti permainan.

Observasi (Observing):

Selama kegiatan berlangsung, guru dan peneliti melakukan observasi terhadap sikap, ekspresi, dan partisipasi siswa dengan menggunakan lembar observasi. Selain itu, Peneliti juga mencatat respons siswa melalui teacher's note, dan mendokumentasikan proses kegiatan melalui foto dan video.

Refleksi (Reflecting):

Hasil observasi dianalisis untuk melihat perubahan motivasi belajar siswa. Refleksi digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana metode role playing dengan dialog sederhana mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Karena subjek penelitian masih pada usia awal sekolah dasar dan belum lancar membaca, maka tidak digunakan angket tertulis. Sebagai gantinya, data dikumpulkan dengan cara:

Observasi Terstruktur:

Dilakukan menggunakan lembar observasi yang berisi indikator keterlibatan siswa, seperti partisipasi aktif dalam dialog, keberanian berbicara, ekspresi antusias, dan penggunaan kosa kata warna.

Catatan Peneliti

Digunakan untuk mencatat perilaku, komentar spontan, serta perkembangan individu siswa selama proses role playing.

Dokumentasi Visual:

Mengambil gambar dan video untuk memperkuat bukti visual tentang keterlibatan siswa, sebagai bahan refleksi dan triangulasi data.

Teknik Analisis Data

Data Kuantitatif dianalisis secara deskriptif melalui persentase keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Data Kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana disarankan oleh Miles dan Huberman (1994).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDK Mbomba, sebuah Sekolah Dasar di Kecamatan Ende Utara, Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur. Kegiatan ini berfokus pada pengenalan kosakata warna dalam bahasa Inggris kepada 28 siswa kelas 1 melalui penerapan metode role playing yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan. Sejak awal pelaksanaan, tim pelaksana memastikan bahwa pembelajaran bahasa Inggris tidak disampaikan secara monoton atau membosankan, melainkan sebagai pengalaman belajar yang menggembirakan dan menarik bagi anak-anak.

Materi disampaikan dengan menggunakan media kertas warna (origami) dan video daring sebagai alat bantu visual. Metode role playing dipadukan dengan aktivitas bermain dan bernyanyi, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam dialog sederhana seperti menjadi penjual dan pembeli yang mendeskripsikan warna. Aktivitas ini dirancang untuk merangsang antusiasme siswa dalam mengucapkan kosakata warna dalam bahasa Inggris secara lantang dan percaya diri. Respons positif dan semangat belajar yang tinggi dari para siswa menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan melibatkan partisipasi langsung mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa melalui simulasi peran (role playing) yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Pada tahap usia dini ini, pembelajaran yang menyerupai permainan terbukti lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Ketika pembelajaran dimulai, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan menyambut kegiatan dengan penuh semangat. Kosakata warna dasar seperti red, blue, yellow, dan green diperkenalkan melalui kartu bergambar, gerakan tubuh, dan video interaktif. Selain itu, siswa juga diajak bermain mencari benda berwarna sesuai instruksi dalam bahasa Inggris, yang menciptakan suasana kelas yang hidup, dinamis, dan kolaboratif.

Temuan ini memperkuat pendapat Wright et al. (2006) bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana kelas yang positif sekaligus meningkatkan pemahaman bahasa secara alami. Salah satu momen yang paling berkesan dalam proses pembelajaran adalah saat siswa bernyanyi bersama lagu sederhana seperti "Red, Yellow, Green, and Blue" yang disertai gerakan tubuh. Lagu ini dengan cepat dikuasai siswa dan mereka menyanyikannya dengan antusias. Musik terbukti menjadi media efektif dalam memperkuat penguasaan kosakata melalui pengulangan yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Slevc et al. (2008), musik tidak hanya membantu pembelajaran kognitif tetapi juga mengurangi kecemasan serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa asing.

Hasil Belajar Siswa Di SDK Mbomba

A. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Materi pembelajaran yang diberikan adalah pengenalan kosakata warna dasar dalam bahasa Inggris, seperti red, blue, yellow, green, dan black. Strategi utama yang digunakan adalah metode role playing dengan dialog sederhana, yang dirancang secara khusus untuk usia dini.

Skenario kegiatan berjudul "Color Dialog", di mana siswa dipasangkan dan diminta memainkan percakapan pendek dalam bahasa Inggris menggunakan kartu warna. Kegiatan ini dipandu secara bertahap, dimulai dengan guru memberi contoh, kemudian siswa meniru dalam kelompok berpasangan. Setiap siswa mendapat kesempatan tampil berbicara dan menunjuk warna sambil menyebutkan nama warnanya.

Contoh dialog:

A: "What color is this?"

B: "It's blue."

A: "Do you like green?"

B: "Yes, I do."

Kegiatan ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi 35 menit, dan dilakukan secara berulang agar seluruh siswa mendapatkan giliran secara merata.

B. Hasil Observasi

Untuk menilai keberhasilan tindakan, dilakukan observasi langsung dengan menggunakan lembar observasi yang memuat empat indikator motivasi belajar:

1. Keaktifan siswa selama kegiatan role playing
2. Kemauan untuk tampil di depan kelas atau dalam kelompok
3. Kemampuan menyebutkan warna dalam bahasa Inggris dengan benar
4. Ekspresi positif siswa terhadap kegiatan (senang, antusias, tersenyum, tertawa, atau ingin mengulang)

Hasil observasi dari 28 siswa menunjukkan data sebagai berikut:

indikator	Jumlah siswa	presentase
Aktif mengikuti seluruh kegiatan role playing	24 siswa	85.7%
Mau tampil dan berbicara di depan kelompok/kelas	21 siswa	75.0%
Mampu menyebutkan minimal 3 warna dengan benar	23 siswa	82.1%
Menunjukkan ekspresi positif selama kegiatan	26 siswa	92.8%

Data menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa aktif dan termotivasi, yang berarti tindakan dinyatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar mereka. Hasil ini memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam perencanaan awal.

C. Hasil Catatan Peneliti

Selama pelaksanaan tindakan, guru mencatat beberapa hal penting secara sederhana namun cukup menggambarkan situasi kelas:

1. Sebagian besar siswa terlihat antusias dan tertawa saat tampil memainkan peran.
2. Siswa yang sebelumnya pemalu, seperti siswa berinisial R.A., akhirnya mau mencoba berbicara setelah melihat temannya tampil.
3. Ada beberapa siswa yang mengoreksi teman dengan cara ramah, misalnya: "No, that's yellow, not red."
4. Beberapa siswa meminta mengulang giliran karena merasa senang tampil di depan kelas.

Catatan-catatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berlangsung secara kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif siswa – mereka merasa nyaman, senang, dan tertarik pada pelajaran.

D. Hasil Dokumentasi

Foto dan video yang diambil selama kegiatan menunjukkan suasana kelas yang hidup dan menyenangkan. Siswa tampak:

1. Berdiri dengan percaya diri sambil memegang kartu warna.
2. Tersenyum dan tertawa saat menjawab pertanyaan teman.
3. Menyimak dengan penuh perhatian ketika temannya berbicara.
4. Saling menyemangati satu sama lain saat tampil.



Dokumentasi ini menjadi bukti visual bahwa siswa benar-benar terlibat secara aktif dan positif dalam kegiatan belajar.

E. Pembahasan

Hasil dari satu siklus tindakan ini membuktikan bahwa penggunaan metode role playing berbasis dialog sederhana sangat cocok diterapkan untuk siswa kelas 1 SD, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Kegiatan ini merangsang siswa untuk berbicara langsung, meningkatkan kepercayaan diri, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut Bruner (1966), anak-anak belajar dengan lebih baik ketika mereka terlibat langsung dalam pengalaman belajar. Dalam hal ini, role playing memberikan siswa pengalaman nyata dalam menggunakan bahasa Inggris secara komunikatif, meskipun pada tingkat yang sangat dasar.

Selain itu, metode ini juga sejalan dengan teori pembelajaran sosial menurut Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran anak. Ketika siswa belajar sambil bermain peran dan berdialog dengan teman, mereka tidak hanya mengingat kata, tetapi juga memahami penggunaannya dalam konteks sosial.

Ketiadaan angket tidak menjadi kendala dalam penelitian ini, karena observasi langsung, catatan guru, dan dokumentasi visual sudah memberikan data yang cukup akurat dan bermakna, terutama untuk usia dini yang belum bisa membaca dan menulis secara lancar. Hal ini sesuai dengan pendekatan naturalistik dalam penelitian kualitatif (Moleong, 2017), di mana pengumpulan data bersifat langsung dari pengalaman nyata.

KESIMPULAN

Dari total 28 siswa yang terlibat dalam penelitian, sebagian besar menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif mereka selama kegiatan, keberanian untuk berbicara di depan kelas, serta respons positif yang

ditunjukkan dalam setiap sesi pembelajaran. Penerapan metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar bahasa Inggris pada siswa kelas 1, karena memungkinkan mereka belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, penggunaan instrumen pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi visual sangat sesuai dengan karakteristik siswa usia dini yang belum lancar membaca dan menulis. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan suasana yang menyenangkan, edukatif, serta selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar awal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Purwaningsih, W., & Setyawan, D. (2022). Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Lingua Pedagogia*, 6(1), 10-18.
- Slevc, L. R., Davey, N. S., & Goldberg, A. E. (2008). The Role of Music in Second Language Acquisition: Memory, Motivation, and Confidence. *Journal of Language Teaching Research*, 12(2), 201-219.
- Susanto, A. (2017). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.