

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI ASKING AND GIVING OPINION DENGAN MODEL BERMAIN PERAN DI KELAS VIII-B SMP N 1 PARANGINAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Budi Siburian

SMP Negeri 1 Paranginan

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Classroom Action Research (CAR). Model atau strategi bermain peran ini lebih menekankan berdasarkan pengalaman, dalam hal ini siswa maminkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan lain. Pembelajaran beramin peran atau Role Playing ini juga mendorong terjadinya interaksi antara siswa sehingga lebih mudah untuk mengidentifikasi suatu masalah yang dialami dalam pembelajaran. Penerapan pembelajaran bermain peran ini membantu siswa mengemukakan pendapat, ide ataupun gagasan dan mendorong siswa yang memiliki kreativitas, sehingga hal ini baik secara langsung maupun tidak langsung akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah dengan penerapan pembelajaran Role Playing pada materi Asking and giving opinion dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan Tahun pembelajaran 2021/2022. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris melalui penerapan strategi pembelajaran bermain peran dikelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan dengan jumlah siswa 30 orang. Serta mengetahui sejauh mana terjadi peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan waktu sebelumnya. Subjek penelitian ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII-b, dan menjadi objek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang berjumlah 30 orang siswa perempuan 18 orang dan Laki-laki 12 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: Perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Indikator keberhasilan penelitian ini adalah 1. peningkatan persentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 atau jumlah siswa yang belajar tuntas meningkat menjadi 83%. 2. Ketuntasan keaktifan klasikal $\geq 75\%$. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data kenaikan presentase pencapaian ketuntasan belajar klasikal pada siklus I: 74,30% dan siklus II: 83,33%, sedangkan keaktifan klasikal pada siklus I: 69,73% dan siklus II: 74,30%. Penerapan strtegi pembelajaran bermain peran pada Bahasa Inggris pada materi materi Asking and giving opinion dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata 67,30 siklus I dan 70,64 siklus II, sedangkan ketuntasan klasikalnya 71,79% siklus I dan 87,17% pada siklus II. Pada siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan Kecamatan Paranginan Kab. Humbang Hasundutan Provinsi Sumatera Utara Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kata Kunci: Hasil Belajar dan Role Playing

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar guru, tidak harus terpaku denagn menggunakan satu model atau strategi pembelajaran saja, seorang guru mampu menggunakan model atau

strategi pembelajaran yang bervariasi agar dalam kegiatan belajar mengajar tidak membosankan bagi siswa dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu tercapainya peningkatan hasil belajar (Slameto, 2003).

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka seorang guru khususnya guru mata pelajaran bahasa Inggris SMP Negeri 1 Paranginan dituntut untuk mampu menggunakan berbagai model atau strategi pembelajaran yang tepat, membantu meningkatkan hasil belajar siswa, seperti menggunakan model pembelajaran bermain peran atau *Role Playing*. Model atau strategi bermain peran ini lebih menekankan berdasarkan pengalaman, dalam hal ini siswa memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan lain. Pembelajaran bermain peran atau *Role Playing* ini juga bermanfaat terjadinya interaksi antara siswa dikelas sehingga siswa akan lebih mudah untuk mendiskusikan dan mengidentifikasi suatu masalah yang dialami. Hamalik (2006) menyatakan bahwa bermain peran memiliki keuntungan, diantaranya siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa sanksi, bermain peran memungkinkan memperkenalkan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan yang lain.

Demikian penerapan pembelajaran bermain peran ini dapat membantu siswa dalam mengemukakan pendapat, ide ataupun gagasan sebagai salah satu wujud dari siswa yang memiliki kreativitas, sehingga hal ini baik secara langsung maupun tidak langsung akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, pada umumnya dan khususnya pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan kondisi yang terjadi nilai rata-rata hasil ujian semester I pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Paranginan masih rendah yaitu 60,00 dengan persentase ketuntasan belajar 27,5%. Untuk ini penelitian ini akan menerapkan strategi pembelajaran bermain peran untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih optimal terutama kelas VIII-b. Sehingga perlu adanya penanganan yang lebih baik yang pada akhirnya nanti akan meningkatkan hasil belajar. Untuk itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi *Asking And Giving Opinion* Dengan Model Bermain Peran Di Kelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan Tahun Pelajaran 2021/2022"

MODEL PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar dikelas, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan pada semester ganjil yaitu pada tanggal 08 September sampai dengan 17 November Tahun Pelajaran 2021/2022.

Subjek penelitian (Arikunto, 2006), Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan yang terdiri dari 4 kelas tiap kelas berjumlah rata-rata 30 orang. Penelitian ini menggunakan teknik tes dan observasi dalam pengumpulan data penelitian yakni Teknik Tes dan Teknik observasi

Tabel 4.1 Perencanaan pembelajaran bermain peran pada siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan Tahun Pelajaran 2021/2022.

Tindakan	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran, menyusun rencana pembelajaran. Membuat lembar observasi. b. Koordinasi dengan guru kelas yang bertindak sebagai observer dalam proses pembelajaran. c. Melakukan observasi terlebih dahulu dikelas objek (kelas VIII-b) SMP N 1 Paranginan Tahun Pelajaran 2021/2022. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran, menyusun rencana pembelajaran. Membuat lembar observasi. b. Koordinasi dengan guru kelas yang bertindak sebagai observer dalam proses pembelajaran.
Tindakan	Dilaksanakan pada tanggal 24 September 2021 yang berlangsung satu kali pertemuan selama 2 x 35 menit pada pokok bahasan <i>Asking And Giving Opinion</i>	Dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2021 yang berlangsung satu kali pertemuan selama 2 x 35 menit pada pokok bahasan <i>Asking And Giving Opinion</i>

Hasil Observasi dan Refleksi

Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung oleh observer dengan mengamati aktivitas guru dan motivasi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini untuk mengetahui kekurangan-kekurangan selama proses belajar berlangsung dengan tujuan untuk refleksi pada siklus berikutnya. Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk memperbaiki hasil observasi pada siklus I.

Tabel 4.2 Hasil observasi dan refleksi selama proses pembelajaran

Siklus	Observasi	Refleksi
I	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti kurang memberikan motivasi siswa b. Peneliti masih kurang dalam penugasaan kelas sehingga masih ada siswa yang ribut dalam pelaksanaan diskusi kelompok karena siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. c. Peneliti kurang mengatur waktu yang telah ditentukan. d. Siswa kurang kompak dalam bekerja kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa secara riil serta mengarahkannya. b. Peneliti memberikan pertanyaan kepada beberapa siswa yang kurang aktif dan ribut supaya siswa antusias dalam proses pembelajaran. c. Peneliti harus mengatur waktu semaksimal mungkindengan cara mengalokasikan terlebih dahulu sehingga proses pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan. d. Peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa kerjasama dalam kelompok merupakan sesuatu yang dinilai dalam proses pembelajaran.
II	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti kurang memberikan umpan balik kepada siswa baik secara lisan maupun tulisan. b. Peneliti belum bisa mengarahkan langkah-langkah proses pembelajaran berlangsung. c. Interaksi antara peneliti dan siswa masih kurang. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan umpan balik kepada siswa dengan cara memberikan pertanyaan secara lisan pada beberapa orang dengan tujuan untuk memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang dibahas. b. Peneliti harus menjelaskan langkah-langkah proses pembelajaran sebelum belajar berlangsung. c. Peneliti memberikan pertanyaan terutama kepada siswa yang kurang aktif agar interaksi antara guru dengan siswa tercipta, dan peneliti selalu mengkoordinir dengan baik setiap kelompok yang mengalami kesulitan sehingga tercipta suasana belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Data hasil analisis motivasi siswa

Tabel 4.3 Hasil analisis aktivitas motivasi siswa

Siklus	Banyak siswa	Total skor	Rata-rata	Kategori keaktifan
I	30	423	3,76	Aktif
II	30	553	4,00	Aktif

Tabel 4.4 Hasil analisis Aktivitas guru

Siklus	Banyak siswa	Total skor	Rata-rata	Kategori keaktifan
I	6	23	3,83	Aktif
II	6	24	4,00	Aktif
Rata-rata			3,94	Aktif

Data Hasil Belajar

Data hasil pembelajaran selama proses belajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada kelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah sebagai berikut dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4.5 Data hasil belajar siswa kelas VIII-b

Uraian	Nilai Perolehan	
	Siklus I	Siklus II
Tertinggi	80	85
Terendah	60	65
Rata-rata	69,73	74,30
Simpangan Baku	1,07	1,12
Ketuntasan belajar	66,66%	83,33%

Berdasarkan tabel 4.5 ada peningkatan antara siklus I sampai siklus II, baik nilai tertinggi, terendah, rata-rata serta simpangan baku. Ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan. Berdasarkan hasil tabel 4.5 diperoleh ketuntasan belajar pada siklus I yaitu 66,66% dapat dikatakan belum tercapai atau tidak tuntas, siklus II yaitu 83,33% sudah tuntas karena sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu minimal 83% dari jumlah siswa yang mendapat nilai atau sama dengan 75. Dari hal tersebut juga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal antara siklus I sampai siklus II. Dengan demikian bahwa pembelajaran dengan model bermain peran dapat menuntaskan hasil belajar pokok bahasan *Asking And Giving Opinion* terutama pada siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan Tahun Pelajaran 2021/2022.

HASIL PENELITIAN

Perencanaan dan tindakan

Sebelum proses belajar mengajar berlangsung terlebih dahulu menyusun perencanaan pembelajaran kemudian dilakukan proses belajar mengajar yang termasuk dalam tindakan. Pada tahap tindakan ini proses belajar mengajar berdasarkan pada tahap perencanaan yang telah disusun. Hasil perencanaan untuk setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Perencanaan Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas VIII-b

Tindakan	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran, menyusun rencana pembelajaran. Membuat lembar observasi. b. Koordinasi dengan guru kelas yang bertindak sebagai observer dalam proses pembelajaran. c. Melakukan observasi terlebih dahulu dikelas	a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran, menyusun rencana pembelajaran. Membuat lembar observasi. b. Koordinasi dengan guru kelas yang bertindak sebagai observer dalam

	objek (kelas VIII-b) SMP N 1 Paranginan Tahun Pelajaran 2021/2022.	proses pembelajaran.
Tindakan	Dilaksanakan pada tanggal 24 September 2021 yang berlangsung satu kali pertemuan selama 2 x 35 menit pada pokok bahasan <i>Asking And Giving Opinion</i>	Dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2021, pertemuan selama 2 x 35 menit pada pokok bahasan <i>Asking And Giving Opinion</i>

Hasil Observasi dan Refleksi

Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung oleh observer dengan mengamati aktivitas guru dan motivasi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini untuk mengetahui kekurangan-kekurangan selama proses belajar berlangsung dengan tujuan untuk refleksi pada siklus berikutnya. Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk memperbaiki hasil observasi pada siklus I.

Tabel 4.2 Hasil observasi dan refleksi selama proses pembelajaran

Siklus	Observasi	Refleksi
I	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti kurang memberikan motivasi siswa b. Peneliti masih kurang dalam penugasaan kelas sehingga masih ada siswa yang ribut dalam pelaksanaan diskusi kelompok karena siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. c. Peneliti kurang mengatur waktu yang telah ditentukan. d. Siswa kurang kompak dalam bekerja kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa secara riil serta mengarahkannya. b. Peneliti memberikan pertanyaan kepada beberapa siswa yang kurang aktif dan ribut supaya siswa antusias dalam proses pembelajaran. c. Peneliti harus mengatur waktu semaksimal mungkin dengan cara mengalokasikan terlebih dahulu sehingga proses pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan. d. Peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa kerjasama dalam kelompok merupakan sesuatu yang dinilai dalam proses pembelajaran.
II	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti kurang memberikan umpan balik kepada siswa baik secara lisan maupun tulisan. b. Peneliti belum bisa mengarahkan langkah-langkah proses pembelajaran berlangsung. c. Interaksi antara peneliti dan siswa masih kurang. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan umpan balik kepada siswa dengan cara memberikan pertanyaan secara lisan pada beberapa orang dengan tujuan untuk memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang dibahas. b. Peneliti harus menjelaskan langkah-langkah proses pembelajaran sebelum belajar berlangsung. c. Peneliti memberikan pertanyaan terutama kepada siswa yang kurang aktif agar interaksi antara guru dengan siswa tercipta, dan peneliti selalu mengkoordinir dengan baik setiap kelompok yang mengalami kesulitan sehingga tercipta suasana belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Data hasil analisis motivasi siswa

Tabel 4.3 Hasil analisis aktivitas motivasi siswa

siklus	Banyak siswa	Total skor	Rata-rata	Kategori keaktifan
I	30	423	3,76	Aktif
II	30	553	4,00	Aktif

Tabel 4.4 Hasil Analisis Aktivitas Guru

Siklus	Banyak siswa	Total skor	Rata-rata	Kategori keaktifan
I	6	23	3,83	Aktif
II	6	24	4,00	Aktif
Rata-rata			3,94	Aktif

Data Hasil Belajar

Data hasil pembelajaran selama proses belajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada kelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah sebagai berikut dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4.5 Data Hasil Belajar Siswa

Uraian	Siklus	
	I	II
Nilai		
Tertinggi	80	85
Terendah	60	65
Rata-rata	69,73	74,30
Simpangan Baku	1,07	1,12
Ketuntasan belajar	66,66%	83,33%

Berdasarkan tabel 4.5 ada peningkatan antara siklus I sampai siklus II, baik nilai tertinggi, terendah, rata-rata serta simpangan baku. Ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Paranginan. Berdasarkan hasil tabel 4.5 diperoleh ketuntasan belajar pada siklus I yaitu 66,66% dapat dikatakan belum tercapai atau tidak tuntas, siklus II yaitu 83,33% sudah tuntas karena sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu minimal 83% dari jumlah siswa yang mendapat nilai atau sama dengan 75. Dari hal tersebut juga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal antara siklus I sampai siklus II. Dengan demikian bahwa pembelajaran dengan model bermain peran dapat menuntaskan hasil belajar terutama pada siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan Kab. Humbang Hasundutan Tahun Pelajaran 2021/2022.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Asking And Giving Opinion* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa, dengan rata-rata 67,30 siklus I dan 70,64 siklus II, sedangkan ketuntasan klasikalnya 71,79% siklus I dan 87,17% pada siklus II. Pada siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Paranginan Kecamatan Paranginan Kab. Humbang Hasundutan Provinsi Sumatera Utara Tahun Pelajaran 2021/2022.

SARAN

Berpedoman pada hasil yang tercapai pada penelitian ini maka saran-saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Diharapkan kepada guru Bahasa Inggris SMP Negeri 1 Paranginan agar mempertimbangkan perkembangan dan taraf berpikir anak sebagai acuan dalam memilih model dan strategi belajar serta memberikan kebebasan kepada siswa untuk membangun pemahaman sendiri berdasarkan pengalaman belajar sebagai suatu penyempurnaan dari pembelajaran bermain peran.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan introspeksi bagi guru dalam memperbaiki kekurangan kegiatan pembelajaran dan memberikan gagasan untuk peningkatan mutu pendidikan kearah yang lebih baik.

3. Bagi penelitian lain yang ingin meneliti lebih lanjut diharapkan mencoba menerapkannya pada pokok bahasan lain dengan cakupan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cifta.
- , 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Damayanti, 2002, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cifta.
- Depdiknas, 2006, *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*, Jakarta.
- Djamarah, B. S, 1994, *Hasil belajar mengajar dan kompetensi guru*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Furchan, Arif, 2004, *Pengantar Penelitian Dalam Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hadi dan Haryono, 2005, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.

