

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN PENERAPAN
MODEL *ROLE PLAYING* PADA MATERI *ASKING AND GIVING OPINION*
DI KELAS VIII-B SMP NEGERI 1 AJIBATA KEC. AJIBATA
KABUPATEN TOBA TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Kristina Simamora
Guru SMP Negeri 1 Ajibata

ABSTRACT

Learning to play roles or Role Playing is also beneficial for the interaction between students in class so that students will find it easier to discuss and identify a problem they are experiencing. Role playing has advantages, including students can act and express feelings and opinions without sanctions, role playing allows students to identify real world situations and other ideas. The purpose of this research is to increase student learning outcomes by playing a role in asking and giving opinion material in English lessons in class VIII-b SMP N 1 Ajibata, Kec. Ajibata. The problem in this study is whether the application of role playing learning can improve English learning outcomes for class VIII-b students of SMP Negeri 1 Ajibata Kec. Ajibata Toba Regency Academic year 2022/2023. Cycle I and 87.17% cycle II. In cycle II regarding student achievement, the average student score was 74.30 while student learning completeness was 83.33%. Besides that, the results of observations about student motivation during the learning process take place as contained in table 4.3, it was found that the category of student motivation in learning cycle II was classified as very good with an average score of 4.00. The expected completeness has reached the specified mastery limit, namely a minimum of 83% of the number of students who achieve a score of 75. Based on the results obtained, it can be concluded that by applying the role playing model to the material of asking and giving opinion there is a significant increase in student learning outcomes in class VIII-b of SMP Negeri 1 Ajibata, Kec, Kab. Toba North Sumatra Province 2022/2023 Study Year.

Keywords: *Role Playing, Asking and Giving Opinion*

Pendahuluan

Latar Belakang

Sistem Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa Kepada Tuhan yang Maha Esa berakhlaq mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2006)

Proses belajar mengajar guru, tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode atau strategi pembelajaran saja, seorang guru mampu menggunakan metode 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). Seorang guru khususnya guru mata pelajaran Bahasa Inggris SMP Negeri 1 Ajibata Kec. Ajibata Kabupaten Toba dituntut untuk memilih menggunakan berbagai metode atau strategi pembelajaran yang tepat, membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti menggunakan sistem pembelajaran bermain peran atau *Role Playing*. Metode 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 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.

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 observasi bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang selama ini digunakan dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Sehingga hasil belajar siswa masih rendah, karena siswa dikelas hanya mendengarkan, mencatat dan siswa hanya melakukan kegiatan sesuai perintah guru siswa juga kurang siap dalam mengikuti pembelajaran pada setiap pertemuan karena sebageian besar siswa tidak mempelajari materi yang akan dibahas sebelum proses belajar mengajar. Sehingga siswa kurang aktif dalam menemukan sendiri, kesulitan juga dialami oleh guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dapat belajar secara aktif. Hal ini disebabkan karena guru lebih banyak menerapkan metode ceramah, sehingga penyampaian materi dan soal lebih didominasi oleh guru, disamping itu buku pedoman yang dimiliki oleh siswa cenderung menggunakan satu pedoman yang diperoleh dari sekolah saja. Hal ini menyebabkan kurangnya hasil belajar dengan memperhatikan nilai rata-rata hasil ujian semester I pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Ajibata Kec. Ajibata Kabupaten Toba 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 Kelas VIII-b

Kajian Pustaka

Landasan Teori

Penegertian Bermain Peran

Pada prinsipnya model pemebelajaran bermain peran atau *Role playing* merupakan upaya pemecahan masalah melalui peragaan tindakan. Hamalik (2006) bahwa pembelajaran bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Salah satu model pembelajaran yang menutamakan interaksi antara siswa dalam demokrasi yaitu model pengajaran bermain peran (Syah, 2001).

Dengan demikian yang dimaksud dengan pemebelajaran bermain peran adalah model pembelajaran pemecahan masalah dengan mengutamakan interaksi antar siswa melalui peragaan rindakan (bermain peran).

Manfaat Bermain Peran

Model pembelajaran bermain peran ini dikembangkan dalam upaya membantu individu dalam menghayati nilai-nilai yang berlaku serta mengatasi masalah yang dihadapi dalam kehidupan sosial. Pembelajaran bermain peran ini pula siswa dibina untuk menghadapi masalah dengan jalan menempatkannya dalam situasi "bantuan" yang mengandung permasalahan tersebut. Adapun manfaat menggunakan pembelajaran bermain peran ini yaitu (Hamalik,2006).

Keberadaan pembelajaran bermain peran, siswa siswa dalam suasana yang relatif aman dan terkendali untuk mengeksplorasi dan menunjukkan masalah-masalah diantara siswa sehingga siswa akan lebih bebas dan kreatif dalam mengemukakan /menyampaikan argumennya tersebut.

Teknik Pelaksanaan Pembelajaran Bermain Peran

Bermain peran dapat dilaksanakan dalam tiga tahap kegiatan yaitu:

Persiapan dan Intruksi

Pada tahap ini dilakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a. Situasi bermain peran dipilih oleh guru dan keseluruhan situasi harus dijelaskan oleh guru meliputi situasi suasana individu yang terlibat pada posisinya.
- b. Pada awal bermain peran hendaknya siswa dilatih sebagai peserta maupun pengamat aktif.
- c. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah menyajikan penjelasan terlebih dahulu.

Aksi Drama dan Diskusi

Pada tahap ini dilakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a. Para pelaku (siswa) harus maju melalui situasi bermain peran.
- b. Bermain peran harus berhenti jika tingkah lakutertentu (yang penting) telah diamati.
- c. Keseluruhan kelas harus berpartisipasi dalam suatu diskusi yang berpusat pada situasi bermain peran. Tiap kelompok diberikan kesempatan sama untuk menyampaikan reaksinya.

Penilaian

Pada tahap ini dilakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a. Para siswa harus membuat tulisan atau melaksanakan diskusi lisan mengenai keberhasilan atau hasil-hasil bermain peran.
- b. Guru menilai keefektifan dan keberhasilan bermain peran sesuai dengan pengamatan dalam bentuk catatan yang selanjutnya dan untuk perbaikan (Hamalik, 2006).

Pengertian Motivasi

Motivasi adalah salah satu pendorong energi dalam diri sendiri seseorang kedalam bentuk suatu aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Mc. Donald dalam buku Sardiman (1990) bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang

ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu terbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik, seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapai dengan segala upaya yang dapat dilakukan untuk mencapainya (Djamarah, 1994).

Proses belajar mengajar motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak mungkin akan melakukan aktivitas belajar dengan baik. Hal ini merupakan suatu pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan tidak akan menyentuh kebutuhannya.

Macam-macam motivasi terdiri atas motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang (motivasi ekstrinsik):

- a. Motivasi Instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila sesuatu telah memiliki motivasi instrinsik dalam dirinya, maka secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya dalam aktivitas belajar, motivasi instrinsik sangat diperlukan terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi instrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus-menerus. Sebaliknya yang memiliki motivasi instrinsik selalu ingin maju dalam belajar, keinginan itu dilatar belakangi oleh pemikiran yang positif bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan mendatang (Djamarah, 1994). Siswa yang memiliki motivasi instrinsik cenderung akan menjadi orang yang terdidik berpengetahuan yang mempunyai keahlian dalam bidang tertentu (Djamarah, 1994), untuk mendapatkan semua itu tidak ada cara lain yang lebih tepat kecuali belajar. Belajar adalah suatu cara untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Seseorang yang mempunyai motivasi yang tinggi untuk mempelajarinya suatu mata pelajaran, maka akan mempelajarinya dalam jangka waktu tertentu. Motivasi muncul karena membutuhkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya. Motivasi berhubungan dengan kebutuhan seseorang yang memunculkan kesadaran untuk melakukan aktivitas belajar. Dorongan untuk belajar bersumber pada kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi motivasi instrinsik muncul berdasarkan kesadaran tujuan esensial bukan sekedar atribut dan seremonial.
- b. Motivasi Ekstrinsik adalah kebalikan dari Motivasi Instrinsik yang merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi Ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam berpendidikan. Motivasi ini sangat diperlukan agar siswa mau belajar lebih kuat berbagai cara dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar. Motivasi Ekstrinsik memberi semangat kepada siswa dalam aktivitas belajarnya (Djamarah, 1994).

Dalam hal usaha membangkitkan motivasi ekstrinsik siswa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan atau dilakukan yaitu:

Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar:

- a. Menjelaskan cara secara konkrit kepada siswa apa yang akan dilakukan pada akhir pelajaran.

- b. Memberikan penghargaan terhadap prestasi yang ingin dicapai siswa sehingga dapat merangsang untuk mendapat prestasi yang lebih baik dikemudian hari.
- c. Membuat kebiasaan belajar yang baik.
- d. Membantu kesulitan belajar siswa secara individual maupun kelompok.

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa untuk membangkitkan semangat belajar setiap siswa adalah dengan memberikan motivasi ekstrinsik kepada siswa dalam proses interaksi belajar siswa. Motivasi Ekstrinsik kepada suatu alat yang cukup baik digunakan oleh guru untuk membangkitkan semangat belajar siswa.

Faktor-Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa:

Keinginan siswa

Keberhasilan mencapai keinginan menumbuhkan kemauan bergiat bahkan kemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan, timbulnya cita-cita dibarengi oleh perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa dan nilai-nilai kehidupan serta kepribadian. Dari segi pembelajaran, penguatan dengan hadiah atau hukuman akan dapat mengubah keinginan menjadi kemauan yang kemudian menjadi cita-cita.

Kemampuan siswa

Keinginan seorang akan perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mengenal dan mengucapkan bunyi-bunyi huruf, keberhasilan membaca suatu bacaan akan menambah kekayaan pengalaman hidup, keberhasilan tersebut memuaskan dan menyenangkan hatinya. Kemampuan akan memperkuat motivasi anak melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

Kondisi siswa

Kondisi siswa meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi siswa. Seseorang yang sedang sakit, lapar atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya bila sehat, kenyang dan gembira akan lebih mudah memusatkan perhatian. Bila jasmani dan rohani siswa sehat dengan senang hati untuk belajar agar memperoleh nilai raport yang lebih baik.

Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dengan kehidupan masyarakat. Sebagai anggota masyarakat seorang siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Dengan suasana lingkungan yang aman, tertib, tentram, indah dan nyaman memperkuat kemampuan dan menambah semangat kapasitas belajar.

Kematangan

Untuk mempengaruhi motivasi anak harus diperhatikan kematangan siswa. Tidak bijaksana untuk merangsang aktivitas-aktivitas matang secara fisik psikis dan sosial. Karena apabila tidak memperhatikan kematangan ini akan berakibat frustrasi, emosi dan mengurangi kapasitas belajar.

Unsur-unsur dinamis dalam membelajarkan siswa

Siswa memiliki perasaan, minat, perhatian, kemauan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebayanya terpengaruhi pada motivasi dan perilaku belajar. Lingkungan siswa yang berupa alam, tempat tinggal dan pergaulan serta lingkungan budaya siswa juga mengalami perubahan. Lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar dan belajar siswa.

Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Intensitas pergaulan antara siswa dan guru dengan siswa mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan siswa. Upaya membelajarkan siswa terjadi disekolah atau diluar sekolah, upaya pembelajaran disekolah meliputi menyelenggarakan tata tertib belajar, membina disiplin belajar, yakni keluarga, lembaga agama, pramuka dan pusat pendidikan pemuda yang lain. Semua itu mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Minat

Minat adalah kecenderungan yang mantap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Minat pada dasarnya adalah kemampuan sesuatu hubungan antar diri sendiri dengan sesuatu hubungan antar diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena adanya daya tarik baginya. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat.

Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Djamarah (1994): " Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan diciptakan baik secara individual maupun kelompok, sedangkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Dengan demikian prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dari individual sebagai aktivitas dalam belajar.

Prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh atau yang dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar atau mempelajari ilmu pengetahuan tertentu disuatu sekolah yang berupa nilai-nilai mata pelajaran seperti pendapat (Nurkencana,1990) yang mengatakan: " prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh individu setelah individu yang bersangkutan mengalami suatu belajar atau diajarkan pengetahuan tertentu". Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal selain memperhatikan isi materi yang diberikan, sumber belajar dan media pengajaran juga akan mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka maupun pernyataan melalui proses penilaian terhadap tingkah laku dalam proses belajar mengajar. Prestasi yang dimaksud dalam penelitian adalah hasil belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

- a. Faktor Internal adalah faktor yang timbul dalam diri anak itu sendiri, seperti: kesehatan, rasa aman, kemampuan dan sebagainya. Faktor ini terwujud sebagai kebutuhan dari anak itu.
- b. Faktor Eksternal yang berasal dari sekolah seperti interaksi guru dan murid, standart pelajaran, cara penyajian hubungan antar murid, standart pelajaran diatas kurikulum, media pendidikan, kurikulum keadaan gedung, waktu sekolah, pelaksanaan disiplin metode pengajaran dan tugas belajar.
- c. Faktor Eksternal yang berasal dari masyarakat misalnya media massa, teman bergaul, kegiatan yang lain, cara hidup lingkungan.
- d. Faktor Eksternal yang berasal dari keluarga misalnya cara orangtua mendidik, suasana keluarga, pengertian orangtua, keadaan sosial ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan.

Role Playing

Pengertian pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran di mana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa-siswa lainnya mendapat tugas untuk mengamati tentang jalannya drama. Pada bagian tertentu misalnya di bagian tengah, guru dapat menghentikan drama dan memberi kesempatan pada siswa-siswa untuk mengeluarkan pendapat serta kritik mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

siswa dapat memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian *role playing* di atas maka dapat disimpulkan bahwa model *role playing* adalah model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan istilah *Classroom Action research* (CAR) ini dilaksanakan di Kelas VIII-b SMP Negeri 1 Ajibata Kec. Ajibata Kabupaten Toba NPSN:10208750, **Tanggal SK Pendirian:** 1949-01-12 dan **Tanggal SK Izin Operasional:** 1950-07-15 yang yang disebut dengan Penelitian lokasi tempat penelitian ini berada di Kecamatan Ajibata Kabupaten Toba, Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 September sampai dengan 15 November Tahun Pelajaran 2022/2023.

Dalam peningkatan pemahaman pembelajaran tersebut digunakan tindakan berulang atau siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi yang diikuti siklus berikutnya. Pada penelitian ini rencana tindakan dalam maksimal 2 siklus yang setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. Apabila proses pembelajaran tidak tuntas pada siklus I dan II peneliti akan melanjutkan ketahap siklus III. Secara spiral menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Depdiknas (2006) penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

Hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat apabila terdapat peningkatan rata-rata sebelumnya. Untuk mengetahui keberhasilan siswa, yaitu:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean (nilai rata-rata)

Σ = Jumlah yang diperoleh siswa

N = Banyaknya siswa ikut tes

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Ajibata Kec. Ajibata Kabupaten Toba Tahun Pelajaran 2022/2023 yang dilaksanakan pada tanggal 24 September s.d 20 November. Dari data-data yang sudah diperoleh selanjutnya dianalisis dengan metode yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari hasil evaluasi akan memberikan jawaban mengenai berhasil tidaknya proses pembelajaran yang diukur dengan ketuntasan belajar. Adapun langkah-langkah yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

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. Hasil observasi dan refleksi selama proses pembelajaran

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

ada peningkatan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dari 30 siswa terapat $2,5 < X \leq 3,5$ = Cukup aktif pada siklus I samapai siklus II, nilai meningkat $3,5 < X \leq 4,5$ = aktif baik nilai tertinggi,terendah, rata-rata serta simpangan baku. Ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Ajibata.

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 Ajibata Kec. Ajibata Kabupaten Toba Tahun Pelajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini:

Data hasil belajar siswa kelas VIII-b

Uraian Nilai	Siklus I	Siklus II
Tertinggi	80	85
Terendah	50	55
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 metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama siswa kelas VIII-b, SMP Negeri 1 Ajibata 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 metode bermain peran dapat menuntaskan hasil belajar terutama pada siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Ajibata Kec. Ajibata Kabupaten Toba Tahun Pelajaran 2022/2023.

Baik nilai tertinggi, terendah, rata-rata serta simpangan baku. Ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Ajibata 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.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.5 bahwa hasil observasi ada siklus I tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 69,73 sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 66,66%. Disamping itu hasil observasi tentang motivasi siswa selama proses belajar berlangsung seperti yang termuat pada tabel 4.3 diperoleh bahwa kategori motivasi siswa dalam pembelajaran siklus I tergolong cukup kreatif. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru selama proses berlangsung tergolong baik dengan rata-rata skor sebesar 3,83. Ketuntasan yang diharapkan belum tercapai, oleh karena itu perlu adanya perbaikan tindakan berikutnya. Pada siklus II tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 74,30 sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 83,33%. Siklus II tergolong sangat baik dengan rata-rata skor sebesar 4,00. Ketuntasan yang diharapkan sudah mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan yaitu minimal 83% dari jumlah siswa yang mencapai nilai 75.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada siklus I maka dilakukan pemberian tindakan pada siklus II. Pada siklus II diadakan penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang muncul pada siklus I, penyempurnaan dan perbaikan tersebut antara lain:

1. Guru meminta siswa untuk mengingatkan kembali serta menunjukkan keterkaitan anatara pengalaman belajar sebelumnya terhadap keterkaitan materi. Misalnya keterkaitan antara perhitungan luas persegi dalam perhitungan lingkaran.
2. Guru mengajukan sejumlah pertanyaan pada siswa, bagi siswa yang bisa menjawab dan berani merespon pertanyaan tersebut akan diberikan pointambahan sebagai bentuk penghargaan dari respon siswa terhadap stimulasi yang diberikan guru. Guru menentukan tutor sebaya dalam tiap-tiap kelompok agar mau membantu atau mengajari temannya yang belum bisa.
3. Guru harus mengelola kelas dengan baik dengan mengendalikan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengawasi kegiatan pembelajaran.
4. Guru memberikan penguatan dan penghargaan terhadap jawaban atau pertanyaan siswa dengan cara memberikan poin serta menanyakan kembali materi yang telah dibahas untuk menguji pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik, meskipun demikian ada kekurangan-kekurangan seperti masih adanya siswa yang masih enggan bertanya serta merespon pertanyaan dari guru. Pada siklus I tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 69,73, sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 66,66%. Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.5 bahwa prestasi belajar siswa meningkat dari 74,30% meningkat menjadi 83,33%. Hasil ini terjadi karena siklus I siswa belum terbiasa dengan metode yang diterapkan, sedangkan pada siklus II sudah dapat memahami prinsip metode pembelajaran yang digunakan. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran siklus II sangat baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru selama proses belajar berlangsung tergolong baik dari siklus I dengan rata-rata 3,83 sedangkan siklus II 4,00. Ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal yang diharapkan telah tercapai.

Berdasarkan tabel 4.5 bahwa rata-rata prestasi belajar siswa mulai dari siklus I sampai siklus II meningkat. Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Ajibata Kec. Ajibata Kabupaten Toba Tahun Pelajaran 2022/2023. Sedangkan simpangan baku yang diperoleh baik dari siklus I dan siklus II yang diperoleh dapat dilihat pada lampiran 13 dan 14, menunjukkan bahwa kemampuan siswa SMP Negeri 1 Ajibata Kec. Ajibata Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2022/2023 bersifat homogen (dianggap sama).

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran bahasa Inggris tentang meminta, memberi dan menolak barang terjadi peningkatan minat dan peran serta siswa dalam proses pembelajaran pada siswa kelas VIII-b SMP Negeri 1 Ajibata Kec. Ajibata Kabupaten Toba Tahun Pelajaran 2022/2023. Hasil yang diperoleh rata-rata 67,30 Siklus I dan 70,64 siklus II,

sedangkan ketuntasan klasikalnya 71,79%, Siklus I dan 87,17% siklus II. Pada siklus II tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 74,30 sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 83,33%. Disamping itu hasil observasi tentang motivasi siswa selama proses belajar berlangsung seperti yang termuat pada tabel 4.3 diperoleh bahwa kategori motivasi siswa dalam pembelajaran siklus II tergolong sangat baik dengan rata-rata skor sebesar 4,00. Ketuntasan yang diharapkan sudah mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan yaitu minimal 83% dari jumlah siswa yang mencapai nilai 75. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model role playing pada materi asking and giving opinion terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan di kelas VIII-b SMP Negeri 1 Ajibata, Kecamatan Ajibata, Kab. Toba Provinsi Sumatera Utara Tahun Pembelajaran 2022/2023.

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 Ajibata Kec. Ajibata Kabupaten Toba agar mempertimbangkan perkembangan dan taraf berpikir anak sebagai acuan dalam memilih metode 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 Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunawan, Ary H., 1986, *Kebijakan-kebijakan Pendidikan di Indonesia*, Jakarta: Bina Aksara.
- Arifin. 2014. Artikel Writing (Menulis Bahasa Inggris), <https://arifinmuslim.wordpress.com/2014/02/22/writing-menulis-bahasa-inggris/> (Online) diakses pada 10 Januari 2017
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineke Cipta
- Fajriah, Inayatul. 2013. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

