

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS VIII.6 SMP NEGERI 43 PALEMBANG**

Desfianti, Romlah
(SMP Negeri 43 Palembang)
Email:desfiantiplg43@gmail.com

Sejarah Artikel Submit: 20 Agustus 2022 Revision: 02 September 2022 Tersedia
Daring: 30 September 2022

ABSTRAK

Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Berdasarkan hasil evaluasi siswa dalam hasil ulangan bahasa Inggris pada siswa kelas VIII.6 SMP Negeri 43 Palembang menunjukkan hasil evaluasi siswa sangat rendah, tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang disampaikan juga sangat rendah, hal tersebut dapat dilihat dari 32 siswa yang mengikuti ulangan harian, yang memperoleh nilai di atas KKM (75) sebanyak 13 siswa dengan 40,63%. Sementara siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 19 siswa dengan persentase 59,37%. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* peserta didik kelas VII.4 SMP Negeri 43 Palembang?”. Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.6 SMP Negeri 43 Palembang yang berjumlah 32 peserta didik. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap pada Februari s/d April tahun 2019. Penelitian tindakan kelas ini telah dikatakan tuntas dengan dibuktikannya peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Ketuntasan belajar meningkat dari Pra siklus, siklus I ke siklus II yaitu masing-masing 40,63%, 75,00% dan 93,75%. Pada siklus II ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal telah tercapai dan mengalami peningkatan yang sangat baik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Bahasa Inggris, Model Pembelajaran *Role Playing*

***APPLICATION OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL IN IMPROVING ENGLISH
LEARNING OUTCOMES STUDENTS OF CLASS VIII.6
SMP NEGERI 43 PALEMBANG***

ABSTRACT

The ability to communicate in a complete sense is the ability to discourse, namely the ability to understand and/or produce spoken and/or written texts which are realized in four language skills, namely listening, speaking, reading and writing. class VIII.6 SMP Negeri 43 Palembang showed very low student evaluation results, the level of mastery of the subject matter presented was also very low, it can be seen from the 32 students who took the daily

test, who scored above the KKM (75) as many as 13 students with 40.63%. While students who scored below the KKM were 19 students with a percentage of 59.37%. The formulation of the problem in this study is "How is the increase in English learning outcomes after the implementation of the Role Playing learning model for class VII.4 students of SMP Negeri 43 Palembang?". The expected goal of this study is to determine the increase in English learning outcomes after the implementation of the learning model Role Playing. The subjects in this study were students of class VIII.6 SMP Negeri 43 Palembang, totaling 32 students. This research will be carried out in the even semester from February to April 2019. This classroom action research has been said to be complete with the evidence of increasing English learning outcomes using the Role Playing learning model. Mastery learning increased from pre-cycle, cycle I to cycle II, which were 40.63%, 75.00% and 93.75%, respectively. In cycle II, students' learning mastery classically had been achieved and experienced a very good increase.

Keywords: Learning Outcomes, English, Role Playing Learning Model

A.PENDAHULUAN

Pada umumnya proses pembelajaran di sekolah guru kelas mampu mengatur kelas, mengajar dan menguasai mata pelajaran yang harus diberikan kepada para peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMP adalah 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. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Berdasarkan hasil evaluasi siswa dalam hasil ulangan bahasa Inggris pada siswa kelas VIII.6 SMP Negeri 43 Palembang menunjukkan hasil evaluasi siswa sangat rendah, tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang disampaikan juga sangat rendah, hal tersebut dapat dilihat dari 32 siswa yang mengikuti ulangan harian, yang memperoleh nilai di atas KKM (75) sebanyak 13 siswa dengan 40,63%. Sementara siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 19 siswa dengan persentase 59,37%. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VIII.6 SMP Negeri 43 Palembang guru masih focus dengan guru yang berbicara banyak, peserta didik hanya duduk dan mendengarkan. Guru menjelaskan materi sehingga keterlibatan peserta didik kurang bersemangat dan pasif didalam proses pembelajaran tersebut. Ini menyebabkan turunnya hasil belajar para peserta didik yang dapat berdampak negatif pada hasil pembelajaran Bahasa Inggris, ini terbukti ketika peneliti melakukan

evaluasi awal sebelum melakukan model pembelajaran kriteria ketuntasan minimum peserta didik kelas VIII.6 SMP Negeri 43 Palembang hasil belajarnya masih sangat rendah.

Salah satu solusi yang digunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris adalah penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. Menurut (Djamarah, 2005) bahwa metode *Role Playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut : “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* peserta didik kelas VIII.6 SMP Negeri 43 Palembang?”. Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* peserta didik kelas VIII.6 SMP Negeri 43 Palembang .

“Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan memperbaiki perilaku/ sikap dan mengkokohkan kepribadian”(Hariyanto,2012:19). Menurut Slameto (2010), “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”. Selanjutnya Hariyanto (2012) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku sikap dan mengkokohkan kepribadian. Menurut Sagala (2010) belajar mengandung makna sebagai perubahan struktural yang saling melengkapi antara asimilasi dan akomodasi

dalam proses menyusun kembali dan mengubah apa yang telah diketahui melalui belajar.

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian evaluasi hasil belajar kita dapat menengarai tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka atau simbol (Dimiyati dan Mudjiono, 2006)

Hasil belajar mempunyai hubungan yang erat dengan belajar itu sendiri. Untuk mengetahui sampai mana perubahan yang terjadi pada diri sendiri baik itu perubahan tingkah laku dan kecakapan dapat dilihat dari hasil belajarnya. Secara umum untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah hasil belajar, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Jadi hasil belajar dapat dikatakan sebagai pengetahuan yang dikuasai oleh peserta didik sebagai hasil dari kemampuan penyerapan pengetahuan dalam proses belajar mengajar baik secara perorangan maupun secara kelompok yang diintegrasikan kedalam pelajaran.

Bahasa Inggris adalah bahasa asing yang dianggap penting diajarkan untuk tujuan penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya, serta pengembangan hubungan antar bangsa. Bahasa Inggris adalah alat untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikrian, perasaan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan menghasilkan teks lisan atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Selanjutnya, Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Trianto, 2010).

Model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman yang bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antarinsani di kalangan peserta didik di kelas (Hamalik, 2003). Sedangkan menurut Uno (2009) Bermain peran adalah suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.. Guna bermain peran sebagai sarana bagi peserta didik untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

B.METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Sedangkan menurut Arikunto (dalam Taniredja,2012:15) mengartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 43 Palembang. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2019 s/d April 2019 semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian adalah

peserta didik kelas VIII.6 SMP Negeri 43 Palembang dengan jumlah 32 peserta didik dengan materi ungkapan memberi instruksi, mengajak, melarang, minta ijin, serta cara responnya.

Dalam penelitian ini keberhasilan dilihat dari hasil tes dalam setiap siklus. Dalam penentuan ketuntasan peserta didik, peneliti berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SMP Negeri 43 Palembang untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, yaitu 75. Dan keberhasilan penelitian ini dapat dilihat jika secara klasikal jumlah peserta didik yang memperoleh nilai minimal 75 telah mencapai 85% dari jumlah keseluruhan peserta didik. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Arikunto (2003), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi.

C.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Sebelum menerapkan model pembelajaran *Role Playing* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 70,25 dan ketuntasan belajar mencapai 40,63% atau sebanyak 13 peserta didik dari 32 peserta didik yang sudah mencapai hasil belajar dengan tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada pra siklus secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 40,63% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85% dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Peneliti dibantu oleh teman sejawat melakukan kajian dan telah yang akan dipergunakan sebagai dasar pertimbangan memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam upaya melakukan tindakan perbaikan pada pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil diskusi kecil dengan teman sejawat mengenai upaya perbaikan yang harus dilakukan terhadap pelajaran Bahasa Inggris maka ditentukanlah model pembelajaran *Role Playing* yang diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam

belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik tersebut yang pelaksanaannya akan dilaksanakan dalam 2 siklus.

Siklus I

Perencanaan

Menyiapkan rencana pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai. Guru merencanakan kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan format penilaian yang sudah ditentukan. Merancang LKS yang akan digunakan saat peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Menyiapkan materi pembelajaran yang diperlukan saat berlangsungnya pembelajaran. Merencanakan media pembelajaran yang akan digunakan saat berlangsungnya penelitian. Menyiapkan format pengamatan proses pembelajaran saat berlangsungnya penelitian. Kemudian guru menyiapkan format penilaian hasil belajar.

Pelaksanaan

Dimulai dengan salam serta mengecek absensi siswa. Kemudian guru memberikan apersepsi, melakukan tanya jawab mengenai materi awal yang diberikan sebelumnya yaitu tentang materi. Kemudian, guru melakukan apersepsi materi yang akan di ajarkan. Selanjutnya guru menanyakan informasi yang berhubungan dengan materi secara umum. Terakhir, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Guru membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 peserta didik. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Memanggil beberapa peserta didik yang telah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai ditampilkan masing-masing peserta didik diberi lembar kerja untuk membahas/member penilaian atas penampilan masing-masing kelompok. Kemudian masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan. Guru memberikan kesimpulan secara umum. Kegiatan terakhir dalam pertemuan pertama adalah guru menyuruh peserta didik menyelesaikan tugas jika masih ada yang belum terselesaikan. Kemudian guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Guru melakukan refleksi terhadap

kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan dan menginformasi rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya .

Observasi

Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pada Siklus I

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata tes formatif	80,72
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	24
3.	Persentase ketuntasan belajar	75,00

Dari tabel 1 dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 80,72 dan ketuntasan belajar mencapai 75% atau baru ada 24 peserta didik dari 32 peserta didik yang telah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 78 hanya sebesar 75% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih belum bisa menyesuaikan diri dengan model pembelajaran yang baru tersebut dan guru kurang melatih keterampilan kooperatif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

1. Guru tidak maksimal dalam mengawasi kelompok, hanya beberapa kelompok saja yang di awasi.
2. Kurang pandainya guru dalam membimbing peserta didik karena masih banyak keributan dalam kelas.

3. Peserta didik kurang antusias dalam presentasi ,karena guru nya kurang merespon apa yang di keluhkan peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya refisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

1. Diharapkan guru lebih maksimal menjelaskan model pembelajaran terhadap peserta didik sehingga materi yang sampaikan dapat diterima dengan baik.
2. Guru lebih sabar lagi dalam menghadapi tingkah laku peserta didik yang belum bisa menyerap materi dengan baik.

Siklus II

Perencanaan

Menyiapkan rencana pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai. Guru merencanakan kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan format penilaian yang sudah ditentukan. Merancang LKS yang akan digunakan saat peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Menyiapkan materi pembelajaran yang diperlukan saat berlangsungnya pembelajaran. Merencanakan media pembelajaran yang akan digunakan saat berlangsungnya penelitian. Menyiapkan format pengamatan proses pembelajaran saat berlangsungnya penelitian. Kemudian guru menyiapkan format penilaian hasil belajar.

Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan salam serta mengecek absensi siswa. Kemudian guru memberikan apersepsi, melakukan tanya jawab mengenai materi awal yang diberikan sebelumnya yaitu tentang materi. Guru menyiapkan peserta didik untuk menarik perhatian peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik pada materi pelajaran dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Guru membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 peserta didik. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Memanggil beberapa peserta didik yang telah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan. Masing-masing peserta didik berada

dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai ditampilkan masing-masing peserta didik diberi lembar kerja untuk membahas/member penilaian atas penampilan masing-masing kelompok. Kemudian masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan. Guru memberikan kesimpulan secara umum. Kegiatan terakhir dalam pertemuan pertama adalah guru menyuruh peserta didik menyelesaikan tugas jika masih ada yang belum terselesaikan. Kemudian guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan dan menginformasi rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya .

Observasi

Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II. Hasil berikutnya adalah tes formatif peserta didik seperti terlihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pada Siklus II

No.	Uraian	Hasil Siklus II
1.	Nilai rata-rata tes formatif	86,25
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	30
3.	Persentase ketuntasan belajar	93,75%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 86,25 dan dari 32 peserta didik yang telah tuntas sebanyak 30 peserta didik dan 2 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 93,75% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang telah diterapkan selama ini. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar selama kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

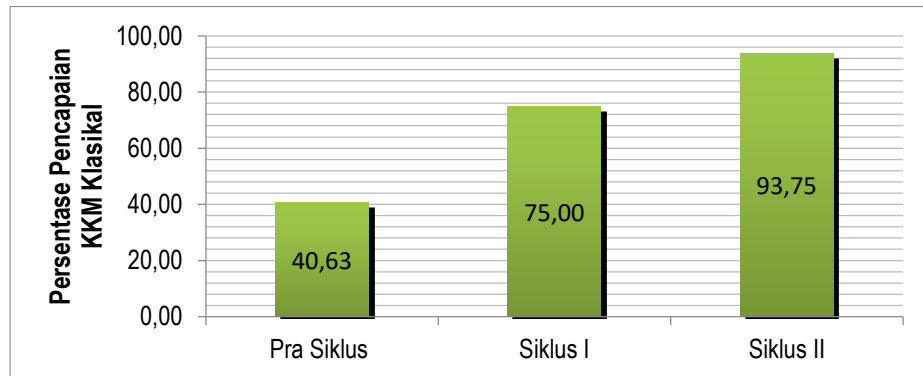
Refleksi

Dari data-data yang telah diperoleh dapat dirangkai sebagai berikut: Guru sudah memaksimalkan dalam mendidik peserta didik dengan adanya peningkatan hasil belajar walaupun belum tuntas keseluruhan. Selama proses belajar mengajar, peserta didik lebih aktif lebih tinggi dari siklus sebelumnya. Pada siklus II sudah tercapai apa yang telah diharapkan sebelumnya dengan sudah ada peningkatan dari siklus I.

Pembahasan

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik siklus I adalah 80,72 dan ketuntasan belajar mencapai 75% atau baru ada 24 peserta didik dari 32 peserta didik yang telah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 78 hanya sebesar 75% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih belum bisa menyesuaikan diri dengan model pembelajaran yang baru. Kemudian hasil belajar siklus II diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 86,25 dan dari 32 peserta didik yang telah tuntas sebanyak 30 peserta didik dan 2 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 93,75%. Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang telah diterapkan selama ini. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar selama kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan guru selama ini (ketuntasan belajar meningkat dari Pra Siklus, siklus I, dan II, yaitu masing-masing 40,63%, 75,% dan 93,75%. Pada siklus II ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal telah tercapai dan mengalami peningkatan yang sangat baik. Untuk lebih jelas dapat di lihat pada gambar di bawah:

Gambar 1 Grafik Rekapitulasi Hasil Belajar



D.KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap siklus, yaitu Pra Siklus (40,63%), Siklus I (75%) dan siklus II (93,75%). Penerapan Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan hasil observasi yang pengamat lihat, dan peserta didik tertarik terhadap penggunaan Model pembelajaran *role playing* sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara. Baru Press.
- Dimiyati, Mudjono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Suryono, Haryanto. 2012. *Pengertian Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka.
- Taniredja, Tukiran dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabet

Trianto.2010.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
Uno, Hamzah B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Gorontalo: Bumi Aksara.