

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Tetty Hutabarat
Guru SMP Negeri 12 Medan
Email : tettyhutabarat@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk: Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX-1 melalui Metode Pembelajaran Role Playing di SMP Negeri 12 Medan pada tahun Pelajaran 2019/2020. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas IX-1 SMP Negeri 12 Medan sebanyak 30 orang. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah menggunakan test, angket dan observasi. Rentang nilai untuk tes adalah 1-100. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan jumlah nilai rata-rata siswa, persentase jumlah siswa yang tuntas dan persentase jumlah siswa yang belum tuntas. Hasil Penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar dengan menerapkan Metode Pembelajaran Role Playing dengan hasil sebagai berikut: (1) Terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa, dimana pada tes awal rata-rata hasil belajar siswa adalah 39,33 pada siklus I meningkat menjadi 67,33 kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 79,8, (2). Terdapat peningkatan jumlah siswa yang tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tuntas hanya 0%, meningkat menjadi 76,67% pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 86,67% pada siklus II, (3). Terdapat penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tidak tuntas mencapai 100%, pada siklus I menurun menjadi 23,33% kemudian pada siklus II menurun lagi menjadi 13,33% dengan kata lain hanya siswa saja yang memperoleh nilai dibawah 60 dan 60 dan selebihnya (26) siswa memperoleh nilai 70 dan di atas 70.

Kata kunci : hasil belajar, metode pembelajaran role playing, bahasa inggris

Abstract

The aims of this study were to: Improve student learning outcomes in class IX-1 through the Role Playing Method at SMP Negeri 12 Medan in the 2019/2020 academic year. The method used in this research is the Classroom Action Research Method using 2 cycles. The subjects of this study were 30 students of Class IX-1 of SMP Negeri 12 Medan. The instruments used to obtain data are tests, questionnaires and observations. The score range for the test is 1-100. The data analysis technique used is the number of students' average scores, the percentage of students who have completed and the percentage of students who have not completed. The results of this study indicate that there is an increase in learning outcomes by applying the Role Playing Learning Method with the following results: (1) There is an increase in the average student learning outcomes, where in the initial test the average student learning outcomes are 39.33 in cycle I increasing to 67.33 then in cycle II it increased again to 79.8, (2). There was an increase in the number of students who completed, where in the initial test the number of students who passed was only 0%, increased to 76.67% in cycle I then increased again to 86.67% in cycle II, (3). There was a decrease in the number of students who did not complete, where in the initial test the number of students who did not complete reached 100%, in cycle I it decreased to 23.33% then in cycle II it decreased again to 13.33% in other words only students who scored under 60 and 60 and the rest (26) students score 70 and above 70.

Keywords: learning outcomes, role playing learning methods. english

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat beranggapan profesi guru adalah profesi yang tidak sulit. Padahal untuk menjadi guru yang profesional, seorang guru harus melewati proses yang sulit. Guru tidak hanya harus memiliki kompetensi profesional, pedagogik tetapi harus juga memiliki kompetensi kepribadian dan sosial.

Guru sangat mempengaruhi proses pembelajaran, terutama di dalam mendesain pembelajaran. Desain pembelajaran yang bermutu tidak hanya tertumpu pada kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran tapi juga tertumpu pada kemampuan guru dalam menentukan metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang dapat menciptakan keinginan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Apabila seluruh desain pembelajaran yang telah direncanakan dengan baik kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran yang bermutu, maka akan dapat menciptakan hasil belajar siswa yang tinggi. Di samping kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran dan menerapkannya dalam proses pembelajaran, motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hanya dengan minat siswa yang tinggi maka akan dapat menciptakan hasil belajar siswa yang tinggi pula.

Namun kenyataan di lapangan, guru Kelas IX-1 pada pelajaran Bahasa Inggris: 1) belum menerapkan Metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. 2) masih menerapkan proses pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru sehingga membuat siswa menjadi bosan. Berdasarkan fakta-fakta di atas maka dilakukan usaha untuk meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa dengan cara merubah Metode pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas yang selama ini menggunakan Metode pembelajaran konvensional menjadi Metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu Metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa adalah Metode pembelajaran Role Playing. Berdasarkan hal di atas maka dibuat penelitian yang berjudul "*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas IX-1 Melalui Metode Pembelajaran Role Playing Di SMP Negeri 12 Medan Pada Tahun Pelajaran 2019/2020*".

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah Metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX-1 di SMP Negeri 12 Medan pada Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas IX-1 di SMP Negeri 12 Medan melalui Metode Pembelajaran Role Playing pada Tahun pelajaran 2019/2020.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada SMP Negeri 12 Medan Jalan M. H. Thamrin No. 52 Medan Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan, yakni mulai dari bulan Jan 2020 sampai Juni 2020 semester II Tahun Pelajaran 2019/2020.

2.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan: (1) angket, (2) tes dan (3) observasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang minat siswa, kemudian tes digunakan untuk menjangking data siswa, kemudian tes digunakan untuk menjangking data tentang hasil belajar siswa dan observasi digunakan untuk menjangking data tentang keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

2.4 Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan adalah menggunakan teknik penghitungan nilai rata rata hasil belajar siswa, persentase nilai ketuntasan siswa dan persentase nilai ketidaktuntasan siswa.

Data di analisa dengan metode penilaian yaitu: data yang diperoleh dilakukan evaluasi berdasarkan hasil belajar siswa. Evaluasi hasil belajar siswa diberi rentang nilai dari 0 – 100 untuk menentukan tingkatan prestasi belajar siswa kemudian untuk angket minat siswa di analisa berdasarkan jumlah jawaban siswa yang menjawab “ya” atau “tidak”. Apabila 80% dari indikator minat siswa dijawab “Ya” maka dinyatakan siswa memiliki minat yang tinggi.

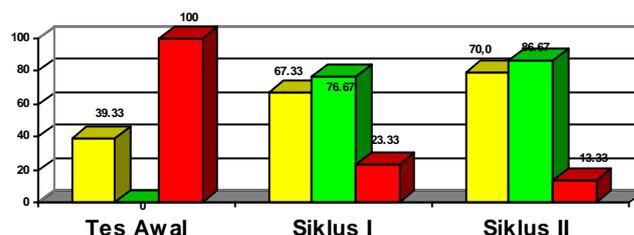
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan

Berdasarkan data hasil belajar siswa, penerapan role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II berikut:

1. Terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa, dimana pada tes awal rata-rata hasil belajar siswa adalah 39,33, pada siklus I meningkatkan menjadi 67,33 kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 79,0.
2. Terdapat peningkatan jumlah siswa yang tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tuntas hanya 0%, meningkat menjadi 76,67% pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 86,67% (26 siswa) pada siklus II
3. Terdapat penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tidak tuntas mencapai 100%, pada siklus I menurun menjadi 23,33% kemudian pada siklus II menurun lagi menjadi 13,83% dengan kata lain hanya 4 siswa saja yang memperoleh nilai 70 ke bawah dan selebihnya (26) siswa memperoleh nilai di atas 60. Hal tersebut di atas dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Diagram 4.4
Hasil Belajar, Tes Awal, Siklus I, Siklus II



Keterangan:

Kuning  = Rata-rata
 Hijau  = Tuntas
 Merah  = Tidak Tuntas

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil belajar siswa di atas, maka disimpulkan bahwa: Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Metode pembelajaran Role Playing dapat meningkat, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa, dimana pada tes awal rata-rata hasil belajar siswa adalah 39,33, pada siklus I meningkatkan menjadi 67,33 kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 79,0, terdapat peningkatan jumlah siswa yang tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tuntas hanya 0%, meningkat menjadi 76,67% pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 86,67% pada siklus II, terdapat penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas, dimana pada tes awal jumlah siswa yang tidak tuntas mencapai 100%, pada siklus I menjadi 23,33% kemudian pada siklus II menurun lagi menjadi 13,33% dengan kata lain hanya 4 siswa saja yang memperoleh nilai di bawah 70 dan selebihnya (26) siswa memperoleh nilai 70 dan di atas 70.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan:

1. Agar guru menerapkan Metode pembelajaran Role Playing dalam proses belajar mengajar.
2. Agar guru mengetahui kelemahan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat mencari solusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Metode Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Metode Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Metode Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamalik. (2011). *Belajar dan Hasil Belajar*. Jakarta: Rajawali
- Jumanta Hamdayama. (2014). *Metode-metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor : PT. Ghalia Inggris.
- Keraf, Gorys. (2005). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Santoso. (2011). Model Pembelajaran Role Playing, (online), <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/mondel-pembelajaran-role-playing.html>
- Sanjaya, Wina. (2011). *Pendekatan Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kharisma Putra Utama.
- Sugandi, A. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Malang.
- Trianto Ibnu Badar. (2015). *Mendesain Metode Pembelajaran Inovatif, progresif dan kontekstual*. Jakarta : Prenadamedia Grop
- Utami Munandar. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Wibowo, Wahyu. (2001). *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia.