

Penerapan Metode Role Playing Dengan Pendekatan Scientific Meningkatkan Hasil Belajar Berbicara Bahasa Inggris

Surip

UPTD SMP Negeri 1 Tarokan Kab. Kediri

E-mail: surip1972@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mendeskripsikan Metode Role Playing dengan pendekatan Scientific dapat meningkatkan hasil belajar Berbicara Bahasa Inggris. 2) Mendeskripsikan penerapan Metode Role Playing dengan pendekatan Scientific. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas guru pada siklus I tercapai 74,07% kualifikasi Baik (B), pada siklus II meningkat menjadi 88,89% dengan kualifikasi Sangat Baik (A) (2) Aktivitas belajar siswa pada siklus I tercapai 67,71%

kualifikasi Baik (B), pada siklus II meningkat menjadi 90,63% termasuk dalam kualifikasi Sangat Baik (A); (3) Peningkatan hasil belajar siklus I dengan nilai rata-rata 73,53 pada siklus II menjadi 83,91. Sedangkan ketuntasan belajar siklus I ada 23 siswa (71,88%) yang dinyatakan tuntas, pada siklus II meningkat menjadi 30 siswa (93,75%) sedangkan 9 siswa (28,12%) tidak tuntas pada siklus I terjadi peningkatan pada siklus II tinggal 2 siswa (6,25%). Simpulan penelitian ini adalah melalui Metode Role Playing dengan pendekatan Scientific dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris aspek Berbicara pada siswa kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Tarokan Kabupaten Kediri.

Tersedia online di

Sejarah artikel

Diterima pada :

Disetujui pada :

Dipublikasikan pada :

Kata kunci:

Role Playing, Scientific, Hasil Belajar

DOI:

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan tempatnya berada, baik itu dengan melihat, mendengarkan, berkomunikasi, merasakan, dan lain sebagainya. Komunikasi dengan lingkungan bisa dilakukan baik oleh satu arah (melalui televisi, radio, dan sebagainya), dua arah, dan dalam berkelompok. Komunikasi biasa dilakukan untuk menyampaikan informasi dan menerima informasi

Dalam berkomunikasi, manusia memerlukan bahasa agar informasi tersampaikan dengan tepat dan jelas, apabila salah satu dari pendengar atau pembicara tidak bisa saling memahami bahasa yang disampaikan, maka informasi tersebut tidak akan memiliki makna. Dalam berkomunikasi ada hal terpenting yang harus diperhatikan, yaitu penggunaan bahasa. Bahasa diperlukan sebagai alat komunikasi, bahasa juga memiliki banyak perbedaan pada masing-masing daerah. Dari perbedaan ini, banyak ditemukan permasalahan ketika dua orang dari berbeda daerah bertemu dan saling berbicara, karena ada keterbatasan pemahaman dengan bahasa lain. Maka, dari permasalahan tersebut dibuatlah bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional bangsa Indonesia dan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional atau bahasa yang mendunia untuk mempermudah orang yang berasal dari berbagai daerah atau negara bisa saling berkomunikasi dan memahami suatu percakapan.

Seiring dengan globalisasi yang semakin meluas, keterampilan berbicara bahasa Inggris menjadi sangat krusial untuk dikuasai mengingat bahasa Inggris yang merupakan bahasa Internasional, karena tanpa bisanya berbahasa Inggris di negara yang tidak menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar, maka akan menyebabkan kehilangan arah dan petunjuk di negara tersebut karena tidak bisa

berkomunikasi dengan warga setempat. Pada saat itu juga perlu untuk bisa berbicara dengan tutur kata yang tepat agar mendapatkan informasi dengan benar.

Keterampilan dalam berbicara juga mempengaruhi berlangsungnya sebuah komunikasi, tanpa adanya keterampilan dalam berbicara dapat menyebabkan kesulitan untuk mengartikan komunikasi yang berlangsung. Keterampilan berbicara dapat dilihat dalam aspek kebahasaan maupun non kebahasaan, dengan menggunakan aspek-aspek tersebut secara tepat dan benar dapat memudahkan bagi pendengar maupun pembicara untuk memahami sebuah komunikasi yang berlangsung.

Banyak problematika yang terjadi pada saat komunikasi berlangsung, baik dari sudut pandang pembicara maupun pendengar. Untuk menghindari terjadinya problematika yang dapat terjadi, maka diperlukan aspek-aspek yang dapat menunjang kelancaran pada saat komunikasi berlangsung yang bisa disebut sebagai keterampilan dalam berbicara. Pembicara perlu memperhatikan aspek-aspek seperti volume suara, intonasi, gerak dan mimik wajah, struktur kata, dan lain sebagainya. Apabila aspek-aspek tersebut dapat dikuasai oleh pembicara, maka berlangsungnya komunikasi dapat berlangsung seperti yang diharapkan apabila lawan berbicara juga menguasai keterampilan dalam menyimak pembicaraan.

Keterampilan berbicara menggunakan bahasa Inggris berkaitan dengan cara untuk berkomunikasi dengan orang asing yang tidak memiliki dasar dalam berbahasa Indonesia. Dalam mempelajari sebuah bahasa asing, lumrah kiranya apabila sering melakukan sebuah kesalahan dalam mengucapkan, menuliskan, maupun mengartikannya dalam sekali proses.

Diperlukan waktu yang lebih lama untuk melakukannya dengan tepat dan benar tanpa adanya kesalahan sedikitpun. Tidak ada satupun orang di dunia ini yang bisa menggunakan dan mengerti berbagai bahasa hanya dengan satu kali mendengar atau membaca saja, bahkan bayi yang baru terlahir ke bumi pun tidak bisa langsung berbicara, begitu pula dengan keterampilan berbicara bahasa Inggris membutuhkan sebuah proses pembelajaran yang panjang dan lama. Dalam konteks belajar bahasa Inggris, diperlukan adanya guru Bahasa Inggris yang sudah terlebih dahulu bisa menggunakan bahasa tersebut untuk membimbing orang yang baru belajar. Untuk menanamkan bahasa pada siswa kelas VII SMP diperlukan sebuah pendekatan agar siswa bisa lebih memahami pembelajaran bahasa yang disampaikan. Siswa setingkat kelas VII SMP masih merupakan tahap paling dasar dalam mempelajari bahasa asing, banyak siswa yang masih baru sesekali mendengar kata-kata dalam bahasa Inggris. Untuk mempermudah siswa memahami kata dalam bahasa Inggris, baiknya dimulai menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan kegiatan yang sering dilakukan siswa sehari-hari dan diperagakan dalam bentuk nyata serta dilakukan secara berulang.

Terdapat empat komponen keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak (listening skills), ke-terampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), keterampilan menulis (writing skills). Dari empat komponen keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang bersifat produktif dan ekspresif. Artinya, keterampilan berbicara digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan secara lisan kepada orang lain.

Namun ada sebagian siswa yang menganggap belajar bahasa asing adalah sebuah beban dan akhirnya tidak mau mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa asing tersebut karena siswa kurang bisa memahami pembelajaran bahasa asing tersebut, dari permasalahan tersebut baiknya guru bisa membangun keinginan siswa untuk mempelajari bahasa asing dengan alternatif lain seperti membuat sebuah permainan atau game untuk menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut juga terjadi pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Tarokan Kabupaten Kediri dalam pembelajaran Bahasa Inggris bahwa keterampilan berbicara masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal, dari hasil analisis ulangan harian keterampilan berbicara Bahasa Inggris nilai rata-rata kelas hanya 67,81, sedangkan ketuntasan belajar dari jumlah 32 siswa baru ada 12 siswa (37,50%) yang mencapai ketuntasan dan 20 siswa (62,50%) dinyatakan tidak tuntas. Sedangkan untuk mata pelajaran bahasa Inggris di kelas VII, kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 75 .

Rendahnya hasil belajar tersebut kekurangannya terdapat pada aspek-aspek keterampilan berbicara siswa baik dalam hal kebahasaan dan non kebahasaan dalam mengucapkan kalimat berbahasa Inggris secara baik dan benar.

Banyak inovasi-inovasi pembelajaran yang dikembangkan oleh pihak-pihak yang berkecimpung di bidang pendidikan, upaya tersebut bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Seperti yang telah berkembang dan telah diterapkan pada kurikulum 2013 sekarang yaitu pendekatan Scientific, maksud dari penerapan pendekatan Scientific yaitu untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari pendidik. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Pada setiap langkah inti proses pembelajaran, guru akan melakukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan pendekatan ilmiah. Kurikulum 2013 yang menekankan pentingnya keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Melalui kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang terintegrasi dengan tujuan hasil belajar melahirkan peserta didik yang aktif, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif. Salah satu metode pembelajaran yang menitik beratkan kepada siswa dan siswa menjadi aktif dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran berbicara dalam pelajaran Bahasa Inggris adalah metode bermain peran (role playing). Bermain peran (role playing) merupakan suatu perbaikan metode pembelajaran yang membuat siswa banyak beraktivitas. Metode bermain peran (role playing) bertujuan agar siswa menjadi lebih senang dan antusias dalam belajar, lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajarinya, dan hasil belajarnya pun meningkat.

Bermain peran (role playing) juga merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. Siswa bermain peran (role playing) dengan teman-temannya sesuai dengan tema/materi yang dipelajari, dan siswa lain mengamati dan mengevaluasinya.

Pembelajaran dengan metode bermain peran (role playing) meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang sebenarnya. Pembelajaran dengan metode bermain peran (role playing) dapat memenuhi salah satu asumsi penggunaannya, yaitu sebagai metode yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berinteraksi siswa terhadap orang lain. Bermain peran (role playing) sebagai aktivitas kelompok, sangat berguna bagi pengembangan aspek pengertian. Metode pembelajaran bermain peran (role playing) akan berjalan dengan mudah dan lancar apabila guru dan siswa mengikuti prosedur yang ada, diperlukan latihan dan persiapan yang matang apabila ingin mendapatkan hasil yang maksimal pada kegiatan bermain peran (role playing).

Dengan metode ini siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa bersama guru akan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif dan pada akhirnya siswa akan lebih bersungguh-sungguh, lebih memahami, dan menikmati proses pembelajaran khususnya pada pelajaran Bahasa Inggris di kelas sebagai kegiatan belajar sambil bermain.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa yang terdaftar pada kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Tarokan, Kabupaten Kediri pada semester I tahun Pelajaran 2019/2020, sebanyak 32 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran atau saat penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2018/2019 selama 3 bulan mulai tanggal, 23 Agustus 2018 sampai dengan 13 Oktober 2018. Tempat pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah di kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Tarokan Kabupaten Kediri.

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu hal yang penting bagi sebuah penelitian sehingga data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan judul yang telah ditentukan sebelumnya. Bahwa dari segi cara atau tehnik pengumpulan data, maka tehnik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan dari keempatnya.

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Data kualitatif yang berupa hasil wawancara, pengamatan, dan dokumentasi dianalisis dengan analisa deskriptif kualitatif untuk memastikan bahwa dengan menerapkan metode Role Playing dengan pendekatan Scientific dapat meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa. Langkah yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah melakukan proses koding untuk mengklasifikasikan serangkaian kata, sebuah kalimat atau alinea dari catatan lapangan sehingga mudah dibaca oleh siapapun dan proses ini dapat mempercepat dan memberdayakan analisis data.

Analisis data adalah proses menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, mengabstrasikan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional sesuai dengan tujuan penelitian serta mendeskripsikan data hasil penelitian itu dengan menggunakan tabel sebagai alat bantu untuk memudahkan dalam menginterpretasikan. Kemudian data hasil penelitian pada masing-masing tabel tersebut diinterpretasikan (pengambilan makna) dalam bentuk naratif (uraian) dan dilakukan penyimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

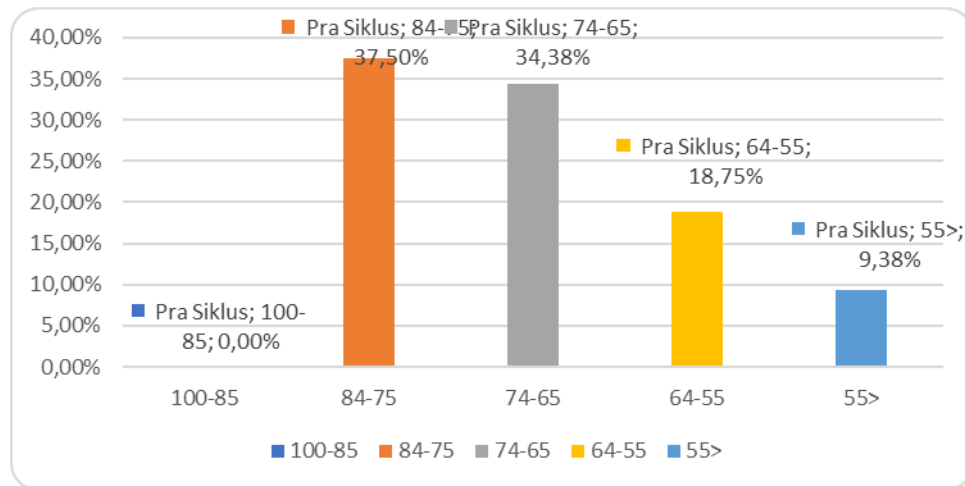
Pra Siklus

Proses pembelajaran metode *Role Playing* dengan pendekatan *Scientific* merupakan perpaduan antara proses pembelajaran yang semula terfokus pada eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi dilengkapi dengan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Sedangkan pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah ini dirancang dengan tujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah, berdasarkan pengalaman yang telah mereka miliki.

Tabel 4.1 Kategori Nilai Hasil Belajar Berbicara Bahasa Inggris Sebelum Diberikan Tindakan (Pra Siklus)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
85 – 100	Baik Sekali	0	0,00%
75 – 84	Baik	12	37,50%
65 – 74	Cukup	11	34,38%
55 – 64	Kurang	6	18,75%
<55	Sangat kurang	3	9,38%
Jumlah		32	100%

Dari data nilai hasil belajar berbicara Bahasa Inggris sebelum diberi tindakan (Pra Siklus) dapat diketahui hasil belajar dengan kategori nilai baik sekali 85–100 tidak ada satupun siswa yang mendapatkan, sedangkan kategori nilai baik adalah 75-84 dengan frekuensi 12 siswa (37,50%), sedangkan kategori hasil belajar cukup adalah 65-74 dengan frekuensi 11 siswa (34,38%), sedangkan kategori kurang interval 55-64 dengan frekuensi 6 siswa (18,75%), dan nilai interval sangat kurang adalah <55 dengan frekuensi 3 siswa (9,38%). Untuk lebih jelas hasil Tes pra siklus pelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat pada grafik 1 berikut ini:



Grafik 1 Nilai Hasil Belajar Berbicara Bahasa Inggris Sebelum Diberikan Tindakan (Pra Siklus)

Tabel 4.2 Nilai Hasil Belajar Berbicara Bahasa Inggris Sebelum Diberikan Tindakan (Pra Siklus)

No.	Keterangan	Tes Awal
1	Rata-rata	67,81
2	Tuntas	37,50%
3	Tidak Tuntasan	62,50%
4	Nilai Tertinggi	80
5	Nilai Terendah	40

Dari Tabel 4.2 diatas tentang hasil nilai ulangan harian mata pelajaran Bahasa Inggris sebelum diadakan penelitian pada siswa kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Tarokan, Kabupaten Kediri Semester I tahun pelajaran 2018/2019 ada 23 siswa (62,50%) yang dinyatakan belum tuntas, dengan nilai siswa terendah 40, nilai tertinggi 80 dan nilai rata-rata kelas 67,81.

Berdasarkan deskripsi kondisi awal tersebut diatas untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris aspek Berbicara salah satu alternatif untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif, dan inovatif pada diri siswa dalam memecahkan sebuah masalah penulis menerapkan pembelajaran melalui metode *Role Playing* dengan pendekatan *Scientific*. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan mengatasi kesalahan siswa dalam menyelesaikan pemecahan masalah khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris aspek Berbicara.

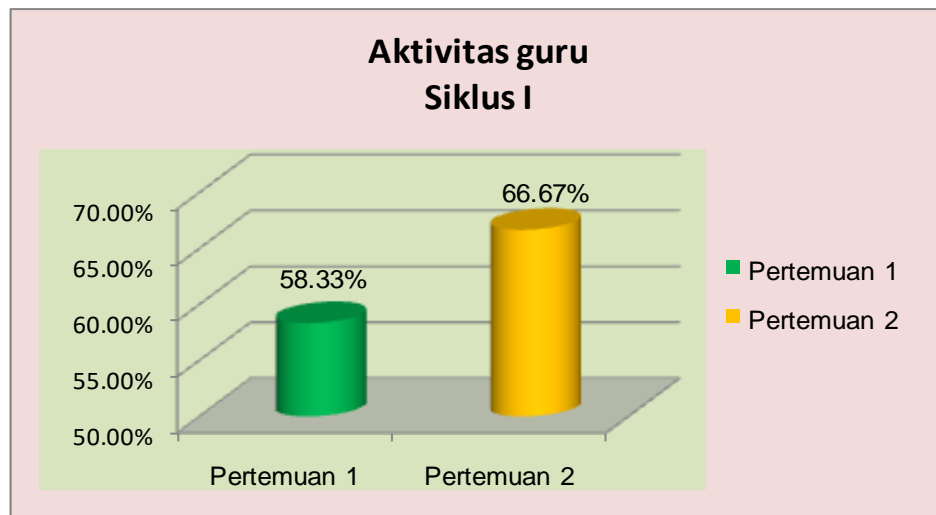
Siklus I

Hasil Observasi pada pelaksanaan pada siklus I, diperoleh data yang dianalisis berdasarkan teknik analisa data yang sesuai. Data hasil pengamatan mencakup data hasil observasi siswa dalam ranah afektif dan data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran melalui metode *Role Playing* dengan pendekatan *Scientific*.

Hasil observasi tentang aktivitas guru ada 8 aspek yang diamati dengan skor maksimal 24 pada pertemuan pertama memperoleh jumlah skor 14 dengan persentase 56,25% kualifikasi Cukup Baik (C) pada pertemuan kedua diperoleh skor 17 persentasenya 66,67%. Dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam menjelaskan pengertian jajar genjang pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3 dan gambar grafik 3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Tentang Aktivitas Guru Dalam Melaksanakan Proses Pembelajaran Pada Siklus I

Pertemuan ke	Jumlah Skor	Persentase	Kualifikasi
1	14	56,25%	Cukup (C)
2	17	66,67%	Baik (B)

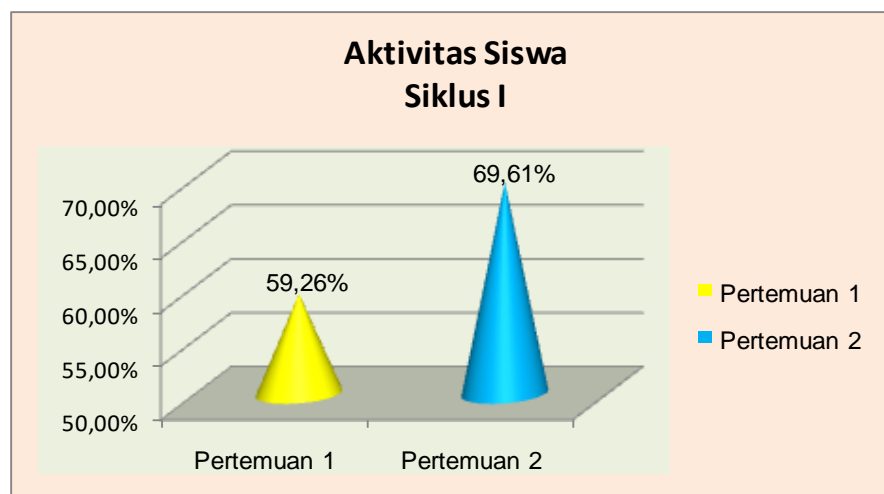


Grafik 2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Dalam Melaksanakan Proses Pembelajaran Pada Pertemuan 1 Dan Pertemuan 2

Hasil observasi aktivitas siswa siklus I, dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran Bahasa Inggris aspek Berbicara melalui *Scientific Approach* berbasis masalah secara kelompok, dari lima kelompok pada pertemuan pertama diperoleh rata-rata 59,26% kualifikasi Cukup (C) pada pertemuan kedua mencapai 69,61% dengan kualifikasi baik (B) pada dapat dilihat pada tabel 4.4 dan gambar grafik 3 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Rata-Rata Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Dalam Mengikuti Kegiatan Proses Pembelajaran Pertemuan Pertama Dan Pertemuan Kedua

Pertemuan ke	Persentase	Kualifikasi
1	59,26%	Cukup (C)
2	69,61%	Baik (B)



Grafik 3 Rata-Rata Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Dalam Mengikuti Kegiatan Proses Pembelajaran Pertemuan Pertama Dan Pertemuan Kedua

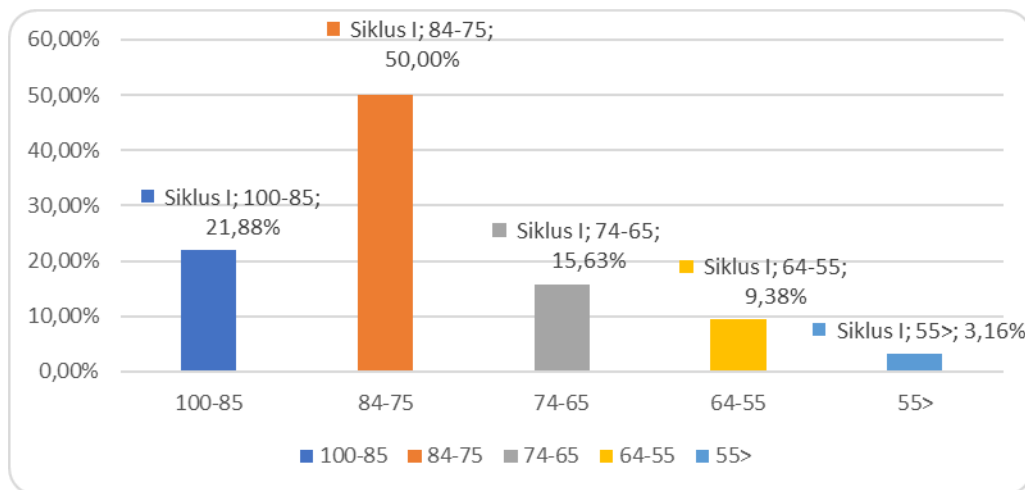
Hasil belajar siswa Siklus I, observasi hasil belajar siswa mengacu pada materi yang diberikan selama dua kali pertemuan setelah dirasa cukup, maka selanjutnya dilaksanakan evaluasi tes akhir tindakan siklus I. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana peningkatan penguasaan siswa setelah penerapan metode *Role Playing* dengan pendekatan *Scientific* tentang pembelajaran Bahasa Inggris aspek Berbicara.

Berdasarkan data hasil penelitian siklus I mengenai hasil belajar Bahasa Inggris dengan penerapan metode *Role Playing* dengan pendekatan *Scientific* tentang berbicara. Analisis data hasil belajar siswa kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Tarokan, Kabupaten Kediri, didapat dari post test yang dilaksanakan pada akhir siklus I. Untuk mengetahui distribusi kategori nilai hasil belajar Bahasa Inggris pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.5. dan gambar grafik 4 berikut sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Kategori Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siklus I

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
85 – 100	Baik Sekali	7	21,88%
75 – 84	Baik	16	50,00%
65 – 74	Cukup	5	15,63%
55 – 64	Kurang	3	9,38%
<55	Sangat kurang	1	3,16%
Jumlah		32	100%

Dari distribusi kategori nilai hasil belajar Bahasa Inggris pada siklus I tersebut dapat diketahui hasil belajar dengan kategori baik sekali 85–100 sebanyak 7 siswa (21,88%), kategori nilai baik 75-84 sebanyak 16 siswa (50,00%), kategori nilai cukup 65-74 sebanyak 5 siswa (15,63%), dan kategori nilai kurang 55-64 sebanyak 3 siswa (9,38%), sedangkan kategori nilai sangat kurang <55 sebanyak 1 siswa (3,16%). Untuk lebih jelas kategori nilai hasil belajar Bahasa Inggris pada siklus I dapat dilihat pada grafik 4 berikut ini:



Grafik 4 Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siklus I

Tabel 4.6 Data Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siklus I

No.	Keterangan	Hasil tes siklus I
1	Rata-rata	74,53
2	Tuntas	71,88%
3	Tidak Tuntasan	28,12%
4	Nilai Tertinggi	85
5	Nilai Terendah	50

Berdasarkan Tabel 4.6 diatas tentang hasil belajar Bahasa Inggris pada siklus I pada siswa kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Tarokan, Kabupaten Kediri Semester I tahun pelajaran 2018/2019 ada 9 siswa (28,12%) yang dinyatakan tidak tuntas, dengan nilai siswa terendah 50, nilai tertinggi 85 dan nilai rata-rata kelas 74,53. Kurang optimalnya aktivitas siswa berdampak pada hasil belajar, hal ini dikarenakan, siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan guru dengan menerapkan metode *Role Playing* dengan pendekatan *Scientific* siswa terlihat belum antusias terhadap materi yang akan dipelajari, sebagian siswa masih terlihat malu.

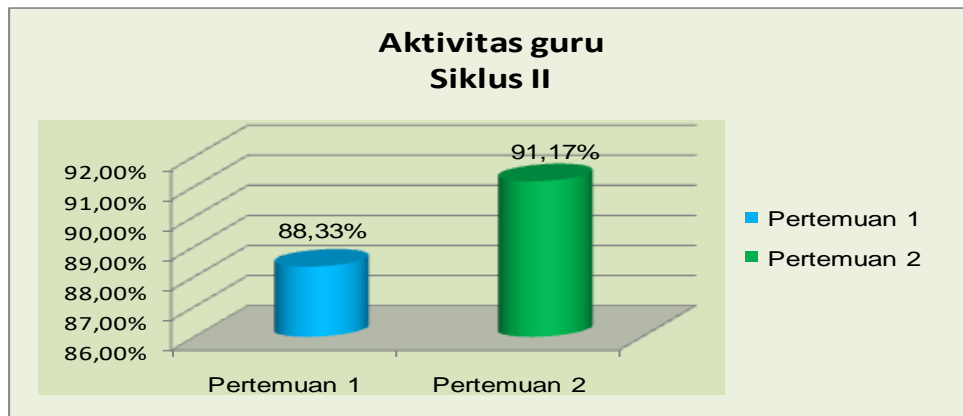
Dari hasil diskusi antara peneliti dengan kolaborator menyimpulkan bahwa tindakan siklus I, dilihat dari segi proses maupun dari segi hasil belum menunjukkan indikator kinerja yang diharapkan, sehingga penelitian harus dilanjutkan pada siklus II. Kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan tindakan siklus I agar dapat dilaksanakan dengan baik lagi pada siklus II.

Siklus II

Hasil observasi tentang aktivitas guru ada 8 aspek yang diamati dengan skor maksimal 24 pada pertemuan pertama memperoleh jumlah skor 20 dengan persentase 83,33% kualifikasi Baik Sekali (A) pada pertemuan kedua diperoleh skor 22 persentasenya 91,17% kualifikasi Baik Sekali (A). Dalam melaksanakan proses pembelajaran pada Siklus II dapat dilihat pada tabel 4.7. dan gambar grafik 5 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Observasi Tentang Aktivitas Guru Dalam Melaksanakan Proses Pembelajaran Pada Siklus II

Pertemuan ke	Jumlah Skor	Persentase	Kualifikasi
1	20	86,25%	Baik Sekali (A)
2	22	91,17%	Baik Sekali (A)

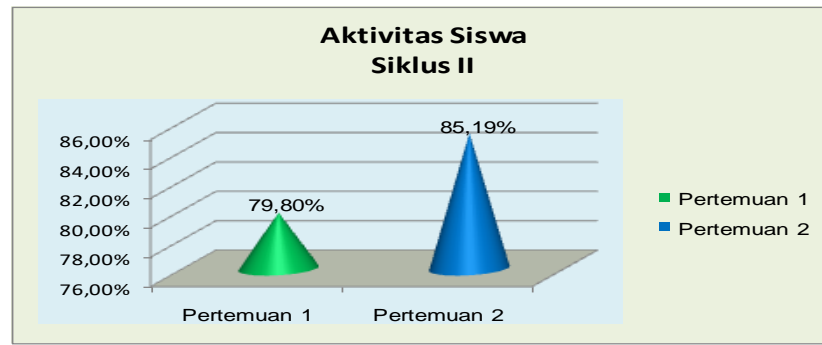


Grafik 5 Hasil Observasi Tentang Aktivitas Guru Siklus II Pada Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

Hasil observasi aktivitas siswa Siklus II, dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dari empat kelompok pada pertemuan pertama diperoleh rata-rata 80,68% kualifikasi Baik Sekali (A) pada pertemuan kedua mencapai 86,11% dengan kualifikasi Baik Sekali (A) dapat dilihat pada tabel 4.8 dan gambar grafik 6 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Rata-Rata Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Dalam Mengikuti Kegiatan Proses Pembelajaran Pertemuan Pertama Dan Pertemuan Kedua

Pertemuan ke	Persentase	Kualifikasi
1	79,80%	Baik (B)
2	85,19%	Baik Sekali (A)



Grafik 6 Rata-Rata Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Dalam Mengikuti Kegiatan Proses Pembelajaran Pada Pertemuan Pertama Dan Pertemuan Kedua

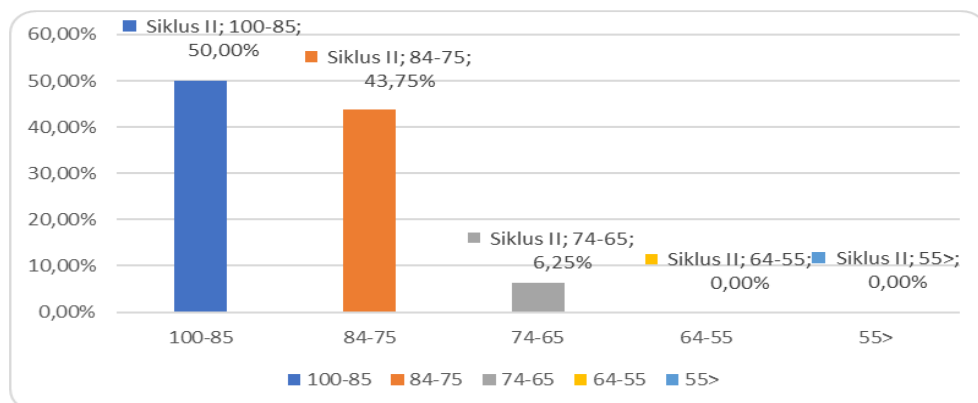
Hasil belajar siswa siklus II, observasi hasil belajar siswa mengacu pada materi yang diberikan selama dua kali pertemuan setelah dirasa cukup, maka selanjutnya dilaksanakan evaluasi tes akhir tindakan siklus II. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauhmana peningkatan penguasaan siswa setelah penerapan *Scientific Approach* berbasis masalah.

Berdasarkan data hasil penelitian siklus II mengenai hasil belajar Bahasa Inggris penerapan metode *Role Playing* dengan pendekatan *Scientific* tentang aspek berbicara, hasil belajar siswa kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Tarokan, Kabupaten Kediri, didapat dari post test yang dilaksanakan pada akhir siklus II. Untuk mengetahui kategori nilai hasil belajar Bahasa Inggris siklus II dapat dilihat pada tabel 4.9. dan gambar grafik 7 berikut sebagai berikut:

Tabel 4.9 Kategori Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siklus II

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
85 – 100	Baik Sekali	16	50.00%
75 – 84	Baik	14	43.75%
65 – 74	Cukup	2	6.25%
55 – 64	Kurang	0	0.00%
<55	Sangat kurang	0	0.00%
Jumlah		32	100%

Dari Tabel 4.9. Kategori nilai hasil belajar Bahasa Inggris pada siklus II yang diperoleh siswa kategori baik sekali 85–100 sebanyak 13 siswa (50,00%), kategori nilai baik 75-84 sebanyak 14 siswa (43,75%), kategori nilai cukup 65-74 sebanyak 2 siswa (6,25%), sedangkan dan kategori nilai kurang 55-64, dan kategori nilai sangat kurang dan <55 tidak didapatkan tidak ada yang mendapatkan (0,00%). Untuk lebih jelas nilai hasil belajar Bahasa Inggris pada siklus II dapat dilihat pada grafik 7 berikut ini:



Grafik 7 Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siklus II

Sedangkan data nilai hasil belajar Bahasa Inggris pada siklus II kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Tarokan, Kabupaten Kediri, Semester I tahun pelajaran 2018/2019 dapat dilihat pada tabel 4.10. berikut ini:

Tabel 4.10 Data Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siklus II

No.	Keterangan	Hasil tes siklus II
1	Rata-rata	83,91
2	Tuntas	93,75%
3	Tidak Tuntasan	6,25%
4	Nilai Tertinggi	100
5	Nilai Terendah	65

Berdasarkan Tabel 4.10. dan gambar grafik diatas tentang nilai hasil belajar Bahasa Inggris siklus II pada siswa kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Tarokan, Kabupaten Kediri Semester I tahun pelajaran 2018/2019 ada 30 siswa (93,75%) yang dinyatakan tuntas, sedangkan 2 siswa (6,25%) tidak tuntas, dengan nilai terendah 65, nilai tertinggi 100 dan nilai rata-rata kelas 83,91. Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan kolaborator menyimpulkan bahwa tindakan siklus II, dilihat dari segi proses maupun dari segi hasil telah menunjukkan indikator kinerja sesuai dengan yang diharapkan, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pada bagian ini akan dibahas mengenai hasil-hasil penelitian secara umum berupa hasil analisis kualitatif dan hasil analisis secara kuantitatif. Hasil ini akan memberikan gambaran seberapa besar tingkat keberhasilan siswa setelah menggunakan metode *Role Playing* dengan pendekatan *Scientific* pada mata pelajaran Bahasa Inggris aspek Berbicara siswa kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Tarokan, Kabupaten Kediri Semester I tahun pelajaran 2018/2019.

Pada dasarnya penerapan metode *Role Playing* dengan pendekatan *Scientific* ini dapat meningkatkan aktivitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam pembahasan hasil penelitian ini akan peneliti bahas masing-masing siklus dan antar siklus sebagai berikut :

Pembahasan siklus I

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh mitra peneliti atau kolaborator, aktivitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran pada pertemuan pertama baru mencapai 56,25% dengan kualifikasi Cukup (C), pada pertemuan kedua meningkat menjadi 66,67% dengan sebutan Baik (B). Dalam pelaksanaan siklus I terdapat kelemahan yaitu, penguasaan kelas masih kurang, pembentukan kelompok belum dibagi secara heterogen.

Peningkatan tersebut juga terjadi pada aktivitas siswa pada pertemuan pertama rata-rata 59,26% kualifikasi Cukup (C) pada pertemuan kedua meningkat menjadi 69,61% dengan kualifikasi Baik (B). Kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada siswa dalam mengikuti pembelajaran terdapat pada aspek keterampilan berkomunikasi dengan anggota kelompok kurang dan kurang berani mengungkapkan gagasan, masih diliputi rasa takut.

Hasil belajar siswa diperoleh data masih terdapat 9 siswa (28,12%) belum tuntas pada pembelajaran Bahasa Inggris aspek Berbicara dan ketuntasan belajar pada siklus I baru tercapai 71,88% atau 23 siswa, sedangkan rata-rata nilai hasil belajar baru tercapai 74,53. Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran siswa baru mengenal pembelajaran melalui metode *Role Playing* dengan pendekatan *Scientific*.

Untuk pembahasan siklus II terjadi perkembangan yang signifikan baik dalam sisi proses maupun hasil belajar siswa dari sisi hasil observasi terbukti rata-rata meningkat sangat menggembirakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh mitra peneliti atau kolaborator, aktivitas guru pertemuan pertama tercapai 83,33% kualifikasi Baik Sekali (A) pada pertemuan kedua meningkat menjadi 91,17% kualifikasi Baik Sekali (A). Peningkatan tersebut juga terjadi pada aktivitas siswa pertemuan pertama

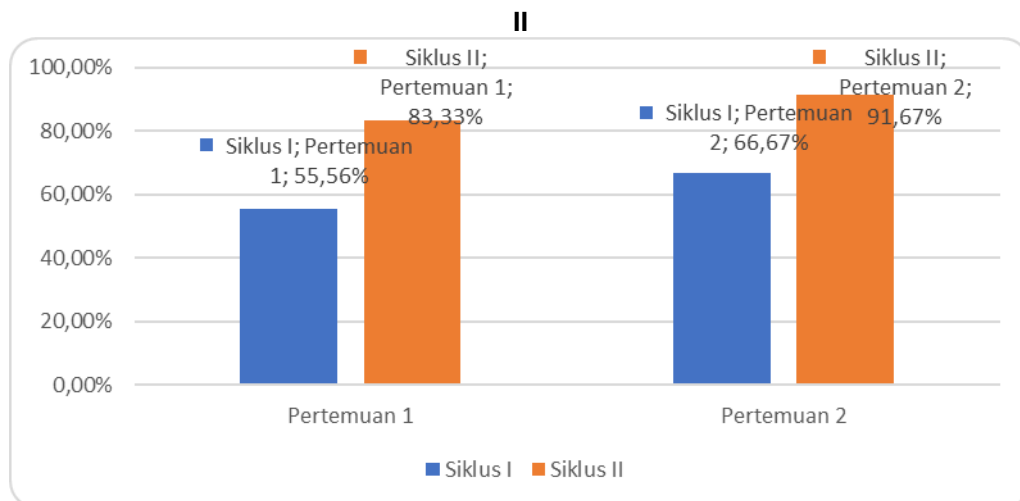
memperoleh rata-rata 79,80% kualifikasi Baik (B) pada pertemuan kedua meningkat menjadi 85,19% dengan kualifikasi Baik Sekali (A).

Hasil belajar siswa tes akhir siklus II menunjukkan nilai rata-rata tercapai 83,91 ketuntasan belajar telah tercapai 93,75% (23 siswa) tinggal 2 siswa (6,25%) belum tuntas, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, nilai terendah sebesar 65.

Aktivitas guru: Aktivitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama 56,25% dengan kualifikasi Cukup (C), pada pertemuan kedua meningkat menjadi 66,67% dengan sebutan Baik (B). Pada siklus II terjadi peningkatan pertemuan pertama tercapai 83,33% kualifikasi Baik Sekali (A) pada pertemuan kedua meningkat menjadi 91,17% kualifikasi Baik Sekali (A).

Tabel 4.11 Peningkatan Aktivitas Guru Dalam Melaksanakan Proses Pembelajaran Antara Siklus I Dengan Siklus II

Siklus I		Siklus II	
Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
58.33%	66.67%	83.33%	91.17%

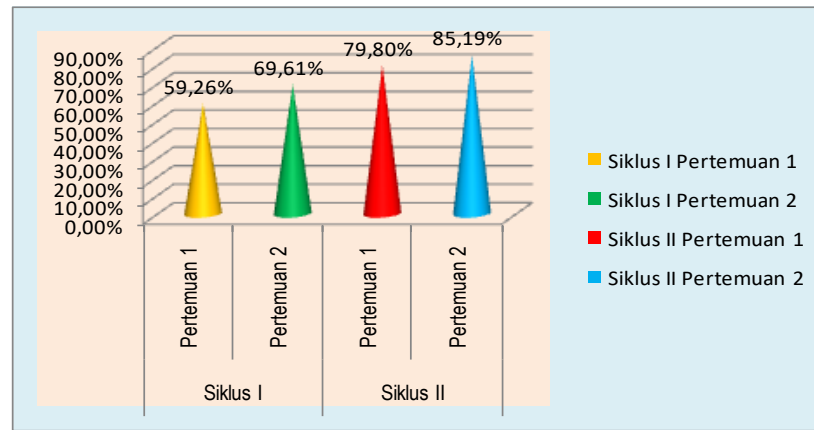


Grafik 8 Garfik Peningkatan Aktivitas Guru Dalam Melaksanakan Proses Pembelajaran Antara Siklus I Dengan Siklus

Aktivitas Siswa. Aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama rata-rata 59,26% kualifikasi Cukup (C) pada pertemuan kedua meningkat menjadi 69,61% dengan kualifikasi Baik (B). Pada siklus II meningkat rata-rata 79,80% kualifikasi Baik (B) pada pertemuan kedua meningkat menjadi 88,19% dengan kualifikasi Baik Sekali (A).

Tabel 4.11 Peningkatan Aktivitas Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Antara Siklus I Dengan Siklus II

Siklus I		Siklus II	
Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
59,26%	69,61%	79,80%	85,19%

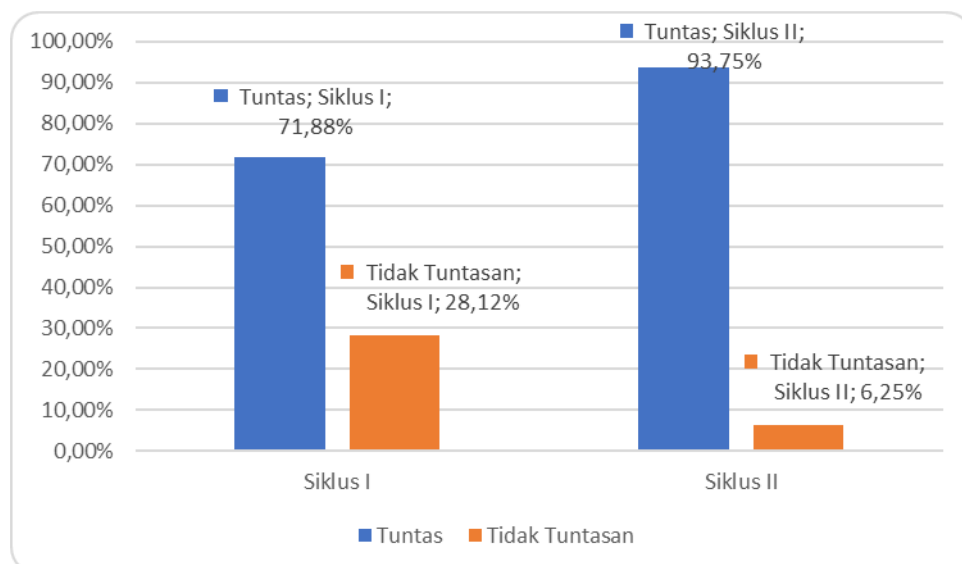


Grafik 9 Garfik Peningkatan Aktivitas Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Antara Siklus I Dengan Siklus II

Hasil Belajar siswa. Sedangkan hasil belajar dari jumlah 32 siswa ketuntasan belajar pada siklus I baru ada 23 siswa (71,88%) yang dinyatakan tuntas, pada siklus II meningkat menjadi 30 siswa (93,75%) sedangkan 9 siswa (28,12%) tidak tuntas pada siklus I terjadi peningkatan pada siklus II tinggal 2 siswa (6,25%), nilai terendah pada siklus I 50 pada siklus II meningkat menjadi 65, nilai tertinggi 85 pada siklus I meningkat pada siklus II menjadi 100 dan nilai rata-rata kelas 74,53 pada siklus I, meningkat pada siklus II menjadi 83,91. Lebih jelas peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilibat pada tabel 4.12. berikut ini:

Tabel 4.12 Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Dari Siklus I Ke Siklus II

No.	Keterangan	Hasil tes siklus I	Hasil tes siklus II
1	Rata-rata	74,53	83,91
2	Tuntas	71,88%	93,75%
3	Tidak Tuntasan	28,12%	6,25%
4	Nilai Tertinggi	85	100
5	Nilai Terendah	50	65



Grafik 10 Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Dari Siklus I Ke Siklus II

Berdasarkan analisis dalam pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus melalui metode *Role Playing* dengan pendekatan *Scientific* pada mata pelajaran Bahasa Inggris aspek Berbicara terhadap siswa kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Tarokan Kabupaten Kediri Semester I tahun

pelajaran 2018/2019 dari siklus-siklus tindakan terjadi peningkatan baik proses maupun hasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran melalui metode Role Playing dengan pendekatan Scientific dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris aspek Berbicara pada siswa kelas VII-F UPTD SMP Negeri 1 Tarokan Kabupaten Kediri Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat diberikan adalah: 1. Bagi Siswa. Kerjasama untuk memecahkan suatu masalah dalam materi pembelajaran akan lebih mudah jika diselesaikan secara kelompok, dan siswa harus memiliki percaya diri dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. 2. Bagi Guru. a. Melalui melalui metode Role Playing dengan pendekatan Scientific sangat baik diterapkan dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, maka guru dalam setiap pembelajaran perlu merencanakan pendekatan atau strategi dan mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi siswa di SMP, karena siswa akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. 3. Bagi Sekolah. Peneliti menyarankan penggunaan metode Role Playing dengan pendekatan Scientific sebagai metode alternatif yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- (2013). Permendikbud RI Nomor 81 A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Abdul Majid. (2014). Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Abdullah Sani, R (2014). Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amir, Taufiq, M. 2013. Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning. Kencana Prenada Media Group: Jakarta
- Awaludin, Ahmad. Digital Championshift. 2009. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Berlin sani, 2014. Strategi Pembelajaran didalam Kelas".Alfabeta:Bandung
- Daryanto. (2014). Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media
- Hamalik. 2006. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara
- Hamruni. 2012. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Insan Madani
- Hariyanto dan Warsono, 2012. Pembelajaran Aktif teori dan Asesmen, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Jamil Suprihatiningrum. (2013). Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Kemendikbud. (2014). Lampiran Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Komalasari, Kokom. 2013. Pembelajaran Kontekstul: Konsep dan Aplikasi. Bandung: PT Refika Adiatama
- Mulyati, Yeti, dkk. 2007. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas. Tinggi. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nasution. 2006. Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar. Bandung: Bumi Aksara
- Ngalim Purwanto. 2009. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2013 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar dan

Pendidikan Menengah.

- Rifa'i, Ahmad & Catharina Anni. 2015. Psikologi Pendidikan. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Rusman. 2015. Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian. Jakarta: Rajawali Pres.
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group
- Sumantri. 2015. Strategi pembelajaran. Jakarta: Kharisma Putra Utama
- Susanto. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Prenada.
- Tampubolon Saur. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan. Jakarta: Erlangga
- Trianto, (2007). Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik. Prestasi Pustaka: Jakarta
- Wardani. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka